

Historia de las Consolas

Laura Olivares Herruzo

Adrián García Santiago

Antonio Alcañiz Oliver

Juan Manuel Fernández Nácher

¿Alguna vez te has preguntado de dónde vienen todos los videojuegos que han pasado por tus manos, o de los cuales has oído hablar o te han enseñado, a lo largo de tantos años? ¿Quien fue la primera persona (o empresa) que decidió llevar los juegos a otro estado? ¿Y qué fue lo que le incentivó a ello?

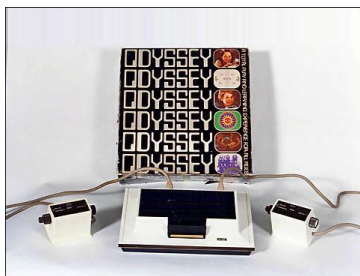
¿Cómo han ido mejorándolas hasta llegar a lo que conocemos hoy en día? Quizá ni siquiera te has parado a pensar en la gran cantidad de modelos diversos que han ido saliendo con grandes mejoras que suponían, por ejemplo, el revolucionario hecho de no tener que dejar la partida en pausa para no perder todo lo que habías hecho. A partir de aquí conoceremos las curiosidades, hechos y datos sobre algo que a día de hoy no resulta tan llamativo como hace años.

Podemos subdividir todas las consolas dependiendo del año de salida por generaciones. De todas maneras las consolas que más repercusión tuvieron al empezar son casi las mismas que a día de hoy siguen luchando por satisfacer mejor las necesidades de los gamers. A continuación hablaremos de las más conocidas o destacables de cada generación:

1º Generación

¿Quién podría imaginar en esos años la posibilidad de tener una máquina recreativa en casa en menor tamaño que aquellos monstruos? Odyssey y Atari hicieron posible una realidad que a día de hoy tomamos como algo usual, ni siquiera nos extrañamos cuando sacan un nuevo juego o una consola diferente. Pero en aquellos años en que las consolas eran a base de circuitería en lugar de estar estructurada como los ordenadores (es decir, carecían de RAM, procesador...) todo llamaba la atención y había ganas de crear, innovar y hasta dónde eran capaces de llegar. Así, con esta primera generación, empezaron lo que a día de hoy cualquier persona es capaz de tener en casa.

Magnavox Odyssey



Ésta fue la primera videoconsola en llegar a los hogares. Fue solamente comercializada en América en 1972. Ofrecía a niños y mayores la posibilidad de jugar en casa a esos juegos que hasta el momento sólo habían visto en máquinas situadas en salones recreativos.

En el primer año de comercialización se vendieron 100.000 unidades a 100\$. Esta consola era comercializada únicamente por los almacenes Magnavox.

Esta máquina ya incluía el sistema de cartuchos intercambiables permitiendo así poder jugar a diversos juegos usando simplemente un solo aparato. Se sacaron un total de 28 juegos distintos, los

cuales eran extremadamente sencillos (lo que no quiere decir que fueran aburridos), y la mayoría estaban basados en deportes.

Cabe destacar que esta videoconsola no tenía nada parecido a un procesador o a una memoria, si no que estaba compuesta únicamente de transistores, resistencias y condensadores. Debido a las limitaciones de hardware los juegos carecían de sonido y era el jugador el que debía acordarse de las puntuaciones puesto que aún no había método alguno de almacenarlas.

El lanzamiento de la Odyssey generó un caso severo de la “Locura de Pong”, y así compañías de todo el mundo comenzaron a desarrollar sus propias máquinas.

Atari pong



La compañía Atari comercializó en América durante el año 1975 lo que sería la segunda videoconsola de la historia, consiguieron vender 55000 unidades.

Con ella sólo era posible jugar a un juego, el cual venía programado en la propia circuitería de la consola utilizando las ruedas de la propia consola: El Pong, ya que carecía de mandos con cable. Este juego extremadamente parecido al “Table Tennis” de la Magnavox Odyssey, era un intento de llevar a los hogares el juego de máquinas recreativas que habían hecho años antes.

A pesar de una una demanda por infracción de patentes, la cual ganó Magnavox, se consiguió llegar a un acuerdo para poder comercializar esta consola.

2ª Generación

Tras múltiples videoconsolas por parte de diversas empresas que únicamente copiaban el juego de “Pong” y alguna que otra consola un poco mejor pensada, se llegó a la segunda generación.

¿Cuál fue la característica más destacable que hizo especiales a estas consolas respecto a las de la generación anterior? La principal novedad fue la introducción de las memorias ROM en los cartuchos de videojuegos, lo cual permitía hacer juegos más complejos y con mejores gráficos. Además de la introducción de los joysticks como mandos secundarios, ya que éstos permitieron una mayor jugabilidad.

Atari 2600



Lanzada en América en Octubre de 1977, fue para la mayoría la mejor consola de todas las creadas por Atari hasta el año 1991 debido a que anteriormente los sistemas estaban basados en circuitos de configuración y ésto limitaba la cantidad de juegos a los que se podían crear, pero esta consola contaba con 4 circuitos integrados y eso le otorgaba un grandísimo potencial que a la vez permitía un abaratamiento de los costes de fabricación. Destacamos entre sus características:

- Unidad central de procesamiento completa.
- Manejo de gráficos y sonidos en un circuito llamado TIA (lo cual fue una de las claves del éxito).
- Circuito suministrador de memoria y control de entrada/salida.
- Buffer CMOS estándar (que fue eliminado en versiones posteriores).

Esta consola se vendía acompañada con dos joysticks, un par de controladores tipo paddle y un cartucho de juego. La idea del uso de cartuchos de juego diferentes fue un hecho revolucionario que cambió la jugabilidad de las consolas. Sacaron la idea de la Odyssey de Magnavox (la cual usaba circuitos configurados internamente) y se dieron cuenta de que podían almacenarlos en un cartucho externo.

Un dato que podríamos tomar como curioso fue el fracaso de Atari, que tras varios años en la cumbre de los videojuegos fueron demasiado lejos con su juego "ET El Extraterrestre", basado en la película de igual nombre. Tras el éxito de la película pensaron que un juego basado en ésta tendría igual éxito. Pero la nefasta jugabilidad, la deficiencia en el apartado gráfico y la falta de un objetivo en el juego, hicieron que se vendieran muy pocas copias. Esto fue un duro golpe, ya que habían fabricado más de 1.000.000 de copias (más que la cantidad de consolas que vendían al año). Así pues, debido a los costes de almacenaje de estos juegos, tuvieron que deshacerse de la mayoría de ellos enterrándolos en el desierto de Nuevo México.

Sega SG 1000



Una nueva compañía quiso adentrarse también en el mundo de las videoconsolas, así Sega sacó su primera videoconsola de sobremesa. Ésta fue lanzada solo en el mercado japonés en 1981 y consiguió buenas ventas durante muchos años.

Esta videoconsola utilizaba el sistema de cartuchos

intercambiables para los juegos. Podía mostrar hasta 16 colores y poseía un sistema básico de sonido.

3ª Generación

Tras el desastre en la generación anterior, las compañías Americanas empezaron a ceder. Esto fue aprovechado por compañías Japonesas que a pesar de acabar de entrar en el mercado venían pisando fuerte. Durante esta generación principalmente se enfrentaron dos empresas: Nintendo y Sega.

Con esta generación llegaron los 8 bits y esto trajo consigo unos gráficos superiores. Pero el punto fuerte fueron sobre todo los nuevos juegos que consiguieron hacer estas dos empresas poniendo una gran imaginación a la hora de crear las historias y añadiendo una manera de jugar nunca antes vista en videojuegos anteriores.

NES (Nintendo Entertainment System)



Esta consola, que aun hoy en día mucha gente tiene guardada en algún armario, fue comercializada por primera vez en 1983 en Japón, lugar en el que recibió el nombre de Famicom (Siglas de: Family Computer). No llegaría a Europa hasta 1986, siendo conocida bajo el nombre de "NES".

Nintendo introdujo un modelo de negocio muy estandarizado hoy en día: la concesión de licencias a terceras empresas para desarrollar juegos para su videoconsola.

La principal particularidad de esta videoconsola, y su mejor baza, fueron los carismáticos juegos que la acompañaban. Shigeru Miyamoto fue el creador de imaginativos juegos como Donkey Kong, Mario Bros o Zelda que podían jugarse durante horas. ¿Quién no conoce hoy en día a Mario Bros? Pues es gracias a este diseñador de videojuegos y a esta consola que tanta gente ha podido divertirse con sus aventuras.

Otro dato que quizá no todo el mundo conozca es que con el juego de Zelda se introdujo la revolucionaria idea que permitía guardar hasta tres partidas diferentes tan solo incluyendo en el cartucho del juego una pequeña memoria alimentada por una pila de reloj. Lo que esto conseguía era que cuando el juego dejara de tener corriente de la propia consola (es decir, cuando lo sacásemos o apagásemos la consola), siguiésemos teniendo guardado todo lo que habíamos hecho durante nuestra evolución en el juego. Este hecho dejó atrás la manera alternativa de guardado que usaban otros títulos contemporáneos mediante el uso de contraseñas que el jugador debía recordar o apuntar.

Los juegos más vendidos de esta videoconsola fueron: Super Mario Bros (con más de 40 millones de copias vendidas) y Super Mario Bros 3 (que consiguió vender 18 millones de copias).

Sega Master System



Creada para competir contra la NES fue lanzada por primera vez en Japón en Octubre de 1985 bajo el nombre de Sega Mark III y un año más tarde, en 1986, se comercializó en EE.UU. con el nombre de "Sega Master System (SMS)" con el que fue más conocida. Ese mismo año se puso a la venta el juego más vendido de esta consola "Alex Kidd in Miracle World" convirtiendo con esto al protagonista de este juego en algo así como la mascota no oficial de Sega.

Aunque fue más avanzada técnicamente que la NES, no alcanzó en EE.UU. el mismo nivel de popularidad debido a que fue lanzada más tarde y al hecho de tenía pocos juegos a comparación con las consolas de otras compañías.

Hacia 1990 se rediseñó esta consola bajo el nombre de Sega Master System II. Una "nueva" consola mucho más ligera y pequeña que su predecesora pero a la cual le quitaron el botón de reset y la toma de Audio/Video, el bus de expansión y el slot de tarjeta de la original para abaratar costes.

En un esfuerzo de luchar contra el Super Mario Bros de Nintendo, Sega incluyó de serie en las consolas el juego Alex Kidd in Miracle World en una memoria ROM interna, y posteriormente Sonic the Hedgehog. Estos juegos se ejecutaban si se encendía la consola sin insertar ningún cartucho. A pesar de todo, esta idea no tuvo demasiado éxito debido al cambio de generación.

4ª Generación

Continúa la batalla entre Sega y Nintendo por dominar el mercado de las consolas creándose así nuevas con mejor soporte. Pasamos de los 8 a los 16 bits lo cual implica una considerable mejora en los gráficos además de un aumento de capacidad a la hora de almacenar datos, lo que lleva a una mejora de la calidad de los juegos.

¿Cómo y cuándo se introdujo el cambio de cartucho a CD? Empezó en esta generación añadiéndose periféricos a las consolas que permitiera implementar el uso de CD's como medio de almacenamiento sin tener que hacer ninguna modificación y poco a poco, más adelante, se fueron dejando de usar los cartuchos para las consolas particulares, las de casa.

Sega Mega Drive



Sega Mega Drive fue lanzada en Japón en Octubre de 1988. Fue la competidora de la SNES de Nintendo, siendo la primera videoconsola de 16 bits reales. En Europa la consola no llegó hasta Noviembre de 1990. En Estados Unidos, México y algunos países de Sudamérica se llamó Sega Génesis debido a que Sega no logró preservar los derechos legales del nombre. Fue la mejor consola de Sega.

Al ser desarrollada para como competidora de los mercados dominados por Nintendo (Japón y Estados Unidos), la idea era construir una máquina al menos tan poderosa como el mejor hardware del mercado de entonces: los ordenadores de 16 bits Commodore Amiga y Atari ST. La consola fue muy bien recibida en Estados Unidos gracias a videojuegos como Sonic the Hedgehog.

Para ampliar el hardware Sega lanzó "Sega Mega-CD" en 1991 y "Sega 32X" en 1994. Mega-CD servía para dar soporte a juegos en formato CD-ROM y Sega 32X era una extensión de 32 bits que permitió a la Mega Drive dar el salto a los juegos en 3D, estos periféricos resultaron ser un gran fracaso por su elevado precio y el escaso catálogo de juegos que los usaban.

Así pues, estas fallidas expansiones junto a los grandes juegos que tenía Nintendo hicieron que Mega Drive perdiera su privilegiada posición en la industria, salvo en Europa, donde siguió siendo la mejor.

Super Nintendo Entertainment System (SNES)



Super Nintendo Entertainment System (SNES), fue lanzada en Japón en Noviembre de 1990 y conocida allí como Super Famicom. Como hemos dicho anteriormente, ésta mantuvo una gran rivalidad en todo el mundo con la Sega Mega Drive durante la era de 16 bits.

El diseño de la Super Nintendo fue inusual para su época. Contaba con un procesador relativamente poco potente pero ayudado por chips propios de Nintendo para el procesamiento de sonido y vídeo, también llamados chips de apoyo. Como consecuencia, los primeros juegos de terceras compañías tenían poca calidad.

En Japón se publicó un periférico llamado Satellaview, un módem por satélite con el que los jugadores podían competir en línea con otros usuarios gracias a la frecuencia proporcionada por las emisiones de radio por satélite de St.GIGA.

Otro periférico innovador fue la Super Game Boy, que no era más que un adaptador que permitía jugar a juegos de Game Boy en la SNES. Teniendo también la opción de darle color a estos juegos, que debido a las limitaciones de la consola portátil eran en blanco y negro.

5ª Generación

Con el cambio de generación llega de nuevo una ampliación de bits, pasamos de los 18 a los 32 bits mejorando de nuevo el sonido e imagen, además de notarse también una mejora en la jugabilidad. A pesar de estandarizarse aquí los 32 bits, no quiere decir que no encontremos alguna de 64 bits en esta generación.

¿Creeis que fue la única variación de la nueva generación? Para nada, ya que ésta tuvo otro cambio bastante importante al introducir los entornos 3D que fueron sustituyendo poco a poco al conocido 2D abriendo así un gran mundo en los videojuegos.

Atari Jaguar



Con ésta, Atari se dio por vencida en el mundo de las consolas tras su lanzamiento en 1993.

Cabe destacar que tenía grandes características, como funcionar con 64 bits, los cuales conseguía utilizando 5 procesadores de 32 bits contenidos en dos chips que trabajaban en paralelo.

Seguían con el método tradicional del uso de cartuchos en juegos a pesar de que posteriormente publicaron un periférico para permitir la lectura de CD. De todas maneras, debido a la nefasta promoción que tuvo esta consola fue un fracaso.

3DO Interactive Multiplayer



Lanzada entre 1993 y 1994 esta consola fue un fracaso absoluto dado al gran mercado de consolas que había y a su elevado precio de venta (\$699.95). A pesar de ser muy avanzada para su época, no había demasiada gente dispuesta a pagar tan alto precio.

No hacía uso de cartuchos si no que sus juegos eran en CD,

además poseía un software propio que podía reproducir audio, vídeo y fotos mediante el reproductor de CD.

Sega Saturn



Desarrollada para suceder a la Genesis/Mega Drive y lanzada al mercado en Noviembre de 1994 en Japón, y en Mayo de 1995 en América, esta consola podía conectarse a internet para jugar en línea mediante el módem Netlink, aunque sólo estaba oficialmente en Japón y EEUU.

Esta consola constaba de dos procesadores de 32 bits de 28.6 MHz con una capacidad de cálculo de 25 MIPS, una memoria RAM principal de 2 MB, otra de 1.5 MB para vídeo y otra de 500 KB para audio. Hay que reconocer que en aquella época, Sega ya utilizaba un concepto similar al de “doble núcleo” de Intel y AMD actuales, utilizando dos procesadores en paralelo.

Se lanzó precipitadamente para poder competir con la PlayStation de Sony, lo que provocó que tuviera pocos juegos disponibles y que estos no demostraran el verdadero potencial de la consola. Además los dos procesadores en paralelo, aunque la dotaban de más potencia, hacía difícil programar juegos para ella. Todo esto acabó llevándola a un segundo plano en muchos mercados.

PlayStation



Sony se estrenó con ella en el mercado de las videoconsolas y le salió una jugada perfecta, fue la más exitosa en ventas de esta generación con más de 100 millones de unidades vendidas, además de ser la más popular.

Se lanzó a la venta en Diciembre de 1994 en Japón, en Septiembre de 1995 en EEUU, y en Septiembre del mismo año en Europa.

Tenía un procesador de 32 bits a 33.8 MHz, y varias memorias RAM dedicadas: 2 MB central, 1 MB vídeo y 512 KB en sonido. No fue la primera en incluir el CD-ROM para la distribución de los juegos, pero sí la primera que no necesitaba de periféricos añadidos, teniendo así un amplio éxito.

Con esta consola llegaron juegos más largos y con más historia, ¿tendríamos que seguir poniendo en pause la consola para llegar hasta el final de éstos? Habría sido una mala idea y por ello pensaron en añadir unas tarjetas de memoria en las que almacenar los datos de las partidas guardando el transcurso de la historia.

Nintendo 64



Fue lanzada en Junio de 1996 en Japón, y en Septiembre del mismo año en América.

Esta consola fue la primera en dar el paso a los 64 bits reales, contaba con un procesador de a 93.75 MHz y una memoria de 4 MBytes (ampliable hasta los 8 mediante un pack de expansión).

Sus cartuchos tenían una capacidad de hasta 64 MB con una gran calidad sonora. Sin embargo, eran bastante limitados en comparación con la capacidad de un CD de 680 MB. A cambio tenían acceso a memoria más rápido que un CD, lo que permitía que, a diferencia de las que usaban CD, no tuviera pantallas de carga. Además las partidas podían ser guardadas dentro del juego gracias a su capacidad interna. También aceptaba la inclusión de coprocesadores y otros chips dentro del cartucho para mejorar las capacidades del sistema para aquellos juegos que lo necesitasen.

Algo que hoy en día puede no llamarnos la atención es la función de vibración en los mandos, pero en aquella época fue innovador y esta consola fue la primera en introducirlo mediante un periférico insertado en el mando para transmitir nuevas sensaciones al jugador. Sistema que más tarde sería adoptado por la mayoría de consolas.

6ª Generación

Llega aquí la era de los 128 bits que no todas las empresas aprovecharon para sus consolas ya que la diferencia que se podía conseguir no era considerable.

Además, tomamos como habitual en esta generación ver a las consolas equipadas con mandos ergonómicos y memorias externas donde guardar las partida. Podemos añadir también que a partir de esta generación se estandariza el CD como medio de distribución de los juegos y se añaden las conexiones en red y a internet, las cuales permitían jugar en línea.

Sega Dreamcast



Esta consola de Sega fue lanzada a la venta en Noviembre de 1998 en Japón y en Octubre del año siguiente llegó a Europa.

La consola tuvo buena aceptación en sus primeros días de estreno ya que se puso a la venta mucho antes que sus rivales, dándole así ventaja en cuanto a innovación. Fue la primera consola que incluyó un módem incorporado para internet y que dio soporte a juegos online. Ésta también daba la posibilidad de navegar por Internet.

Pero debido a reestructuraciones internas que sufrió la compañía creadora y las pérdidas económicas de muchos de sus proyectos, en 2001 Sega finalizó oficialmente la producción de Dreamcast y dejó de fabricar consolas para pasar a dedicarse plenamente al desarrollo de software y la producción de arcades.

Sus principales características son su lector óptico GD-ROM y su procesador Hitachi.

Sega.Net fue un servicio online creado por Sega que dio soporte a los juegos multiplayer de esta consola. Sin embargo, debido a la presión de la salida de PlayStation 2 y los anuncios de la Xbox y GameCube de Nintendo, las ventas de la Dreamcast continuaron bajando, y fue por esto que el 23 de julio de 2001, Sega anunció que suspendería Sega.Net, haciendo que este servicio en línea terminase tras una corta vida de 11 meses. Aunque fue reactivado en otoño de 2002, fue cerrado definitivamente en América a finales de ese año.

PlayStation 2



Empezó a venderse en Marzo de 2000 en Japón convirtiéndose en la más usada y vendida de las consolas de esta generación y de la historia hasta hoy con 155 millones de unidades vendidas. Gran parte de su buena acogida fue gracias al éxito de su predecesora, la PlayStation, y a que tenía compatibilidad con todos los juegos de ésta.

Con su procesador de 128 bits, sus 32 Mb de memoria RAM y una increíble GPU, ayudados por 3 coprocesadores, era capaz de manejar muchos tipos de juegos, y de generar unos gráficos muy buenos para la época.

Cabe destacar que para poder competir con el resto de consolas, fueron añadiendo periféricos, los cuales ampliaban la manera de interactuar con los juegos. Destacan tres: un micrófono con el cual competir cantando; EyeToy, una cámara que captura los movimientos de la persona; y una guitarra inalámbrica que permite simular los movimientos mediante botones en lugar de cuerdas. A parte, algunos juegos venían con su propio periférico, sólo usado en ese juego, pero necesario para jugar.

Además de todo esto, esta consola tenía la capacidad para reproducir CDs de música y películas en formato DVD, lo cual lo convertía en todo un centro multimedia.

Más tarde se comercializó la versión "slim", era la misma consola solo que de con dimensiones relativamente reducidas a la que además se le incorporó un puerto Ethernet que permitía utilizar el servicio de internet Central Station. Fue la primera consola con disco duro.

Xbox



Microsoft entró en el mundo de las videoconsolas en Noviembre de 2001 (EE.UU.) con ésta, de la que destaca su procesador de 32 bits fabricado por Intel, basado en el Pentium III, el cual utilizaba la misma arquitectura que los ordenadores de la época, cosa que facilitó a los desarrolladores adaptar un gran número de juegos de PC para la Xbox. También incluía 64 Mb de RAM y una GPU de 256 bits fabricada por Nvidia, además de un disco duro de 8 Gb.

En el sistema operativo utilizaba una versión modificada del kernel de Windows 2002, con unas APIs similares a las de Windows y DirectX 8.1, el cual traía incorporado un reproductor multimedia.

Xbox Live era una plataforma que permitía a los usuarios jugar online con cualquier otro jugador del mundo que también estuviera conectado, además de descargar contenidos de internet y guardarlos en el disco duro de la consola.

Un dato curioso es que algunos poseedores de la Xbox sufrieron incendios y quemaduras a causa de defectos en el diseño de los cables y fuentes de alimentación.

Nintendo GameCube



Fue lanzada en Japón en Septiembre de 2001. Para poder superar a Sony y su PlayStation, a diferencia de lo realizado en sus anteriores, Nintendo decidió hacer que esta consola tuviese una estructura parecida a la de los PC, aunque al no ser la misma que utiliza Windows no tuvo las ventajas en cuanto a portabilidad de juegos que tuvo la Xbox. Así introdujeron un procesador PowerPC fabricado por IBM y una GPU fabricada por ATI. Además introdujeron por primera vez los CD como único medio de distribución de los juegos, perdiendo con ello la retrocompatibilidad con los juegos de su anterior consola. Para evitar la piratería, crearon unos discos propios con una tecnología basada en la de los DVD, pero de un tamaño más pequeño que los CD convencionales y con 1.5 Gb de capacidad.

Al incorporar su propia tecnología para discos ópticos no era capaz de reproducir CDs o DVDs domésticos como ofrecían las demás consolas.

No destaca por tener unos buenos gráficos en comparación con las demás consolas de la misma generación pero aun así seguía teniendo el aliciente de poder jugar con los sucesores de los carismáticos juegos desarrollados por Nintendo. Además, un gran atractivo eran los accesorios que permitían jugar con ella a los juegos de la consola portátil Game Boy Advance. La cual estaba teniendo mucho éxito.

Además de permitir conectar juegos de la GameCube con juegos de Game Boy que fueran compatibles para intercambiar datos y utilizar cosas que habías conseguido en el juego de una consola en el juego de la otra.

7ª Generación

Pasamos de hablar de bits a hablar de CPUs con tecnología multinúcleo, además de que se incluyen GPUs sofisticadas que ayudan a procesar imágenes que incluso casi parecen reales. Otro cambio es la introducción de un nuevo formato de almacenamiento, el Blu-ray Disc, que permite reproducir contenido en alta definición (HD).

Entonces, ¿solo se hacen cambios significativos en el interior de la consola? Para nada, cabe comentar que los mandos, por lo general, son ahora inalámbricos y se apuesta por una nueva forma de control donde el mando es el cuerpo, mediante la captura de movimientos. Y teniendo en cuenta que en esta época casi todo tiene que ver ya con internet, se incluyen discos duros en las consolas para facilitar la interacción y se introduce también la nueva tecnología Wi-Fi.

XBOX 360



Salió a la venta en Noviembre de 2005 en EE.UU. y en Diciembre del mismo año en Europa. Fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI, además el director del grupo de trabajo que desarrolló la Xbox 360 fue Nick Baker, quien también desarrolló la videoconsola 3DO. Integra una CPU IBM Xenon de 3 núcleos y una CPU ATI Xenos, que están integrados en un único chip utilizando la tecnología XCGPU.

Inicialmente había dos versiones: Premium con disco duro de 20GB y Core sin disco duro. Y más tarde, además, sacaron otros modelos con más capacidad a los que le añadieron conectividad Wi-Fi.

En cuanto a los accesorios, el mando de esta consola es el Control Xbox 360, inalámbrico y con menor tamaño que el mando de la Xbox; el sistema Kinect es una cámara con sensor de movimiento que permite jugar con movimientos del cuerpo y con la voz, sin necesidad de usar el mando; para ver películas en HD se tiene la opción de poder agregar el lector de Blu-Ray Disc ya que en un principio apostaron por la tecnología HD DVD, la cual compite con el Blu-Ray Disc pero no ha triunfado quedando así relegada al olvido; Microsoft también fabrica un volante para esta consola llamado volante Xbox 360. Además, algo novedoso es que los accesorios de este sistema pueden ser utilizados en una computadora personal.

Xbox Live, la plataforma de Microsoft para jugar online, se remodeló cuando salió la Xbox 360,. Entre los cambios producidos encontramos la inclusión de dos tipos de servicio, el "Silver", que es gratuito, y el "Gold", por el que hay que pagar una suscripción, y que ofrece más servicios que el gratuito, como el modo multijugador.

Para poder jugar con los juegos de la Xbox en la Xbox 360, Microsoft va lanzando emuladores oficiales para aumentar el número juegos de la Xbox que funcionan en la Xbox 360. No quisieron usar el nombre de Xbox 2 para esta nueva videoconsola porque se parecía al nombre PlayStation 2 y querían evitar similitud posible entre ambas.

Algo curioso a tener en cuenta es que las primeras consolas se sobrecalentaban, lo que provocaba la aparición de lo que la gente llamó "el anillo de la muerte". Esto ocurría después de jugar unos 15 minutos, tras los cuales se encendían unas luces rojas en el anillo de alrededor del botón de encendido y poco después se congelaba la imagen del juego. Este problema obligó a Microsoft a cambiar muchas consolas a los usuarios que compraron consolas los primeros meses de estar a la venta.

PlayStation 3



Fue lanzada en Japón en Noviembre de 2006 y días después en EE.UU. Existen tres modelos: original, slim y super slim (además, cada una tiene distintas versiones dependiendo de la capacidad de su disco duro). La PS3 dispone de un procesador gráfico multinúcleo que mejora la calidad de los juegos con respecto a PS2, también permite visualizar contenido multimedia como videos, fotos, música y navegar por Internet, además esta videoconsola actualiza su software automáticamente.

Para moverse por los contenidos que ofrece esta consola se utiliza la interfaz XMB (XrossMediaBar) usada en otros productos de Sony como la PSP y algunos televisores. Es la única videoconsola que apuesta por un nuevo formato de almacenamiento, el Blu-ray Disc que permite la reproducción de contenido multimedia HD, además también permite reproducir DVDs y CDs. Todos los modelos disponen de Ethernet, USB 2.0 y HDMI, y dependiendo de la versión también tienen Wi-Fi. Algo a tener en cuenta es que no todas las consolas permiten jugar con los juegos de la videoconsola anterior (PlayStation 2), y que la PlayStation Portable (PSP) puede sincronizarse con la PlayStation 3.

Posee accesorios como el PlayStation Eye o el PlayStation Move, que capturan el movimiento del jugador y están pensados para jugar haciendo ejercicio.

PlayStation Network es una plataforma que se creó para competir con Xbox Live de Microsoft, mediante una cuenta registrada en esta plataforma se puede comprar juegos, películas, jugar online, etc.. La compra de juegos y películas se realiza en la tienda virtual PlayStation Store, además se pueden

descargar demos, temas para XMB y en el caso de ser miembro de PlayStation Plus (es decir, pagando una cuota) descargar tres juegos gratuitos al mes.

Después de su lanzamiento, recibió algunos comentarios desfavorables sobre su alto precio y la falta de juegos de alta calidad. Sin embargo, después de una serie de rebajas de precios y la liberación de varios títulos de calidad, el sistema fue mejor recibido.

Un dato destacable es que entre el 17 y el 19 de abril de 2011 la red de Sony fue atacada y pudieron obtener todos los datos almacenados de los usuarios: nombres, direcciones, contraseñas, números de tarjeta de crédito etc... El 20 de abril se determinó el cierre total del servicio y a la semana siguiente se informó de que 75 millones de usuarios de PlayStation Network habían sido robados.

Wii



Estrenada en Noviembre de 2006 en Norteamérica y en Diciembre del mismo año en Europa, fue la primera consola creada con el fin de hacer que el jugador se involucrase más en los juegos, ya que éstos funcionan principalmente con el movimiento del jugador. Además, a diferencia de las otras consolas, los juegos son principalmente multijugador de manera que fomentan la diversión de las personas en grupo.

La característica que más llama la atención de la Wii es su mando inalámbrico, el cual es capaz de detectar los movimientos realizados por el jugador y el lugar hacia donde éste apunta. Otra de sus peculiaridades es el servicio WiiConnect24 que permite recibir mensajes y actualizaciones a través de Internet. Adicionalmente, la consola puede sincronizarse con la portátil Nintendo DS, permitiendo así a la Wii aprovechar la pantalla táctil de la Nintendo DS como mando alternativo.

El hecho de llamar a esta consola "Wii" (con doble "i" minúscula) es para dar la similitud de dos personas de pie juntas, dos jugadores reunidos, así como para representar al Wii Remote (el mando principal) y el Nunchuk (el mando secundario).

Con esta consola disponemos de una gran variedad de periféricos entre los que encontramos: controladores, teclados usb, adaptadores de red, cables audio y video... Algunos de los accesorios son complementos para el mando Wii Remote permitiéndonos convertirlo en cosas como ballestas, pistolas, volantes, raquetas de tenis, espadas, escudos... casi cualquier cosa imaginable está disponible. También tenemos otros accesorios que son añadidos a la consola, como el Wii Balance Board, un accesorio que ayuda a la gente a hacer ejercicio (aeróbic, yoga y estiramiento de músculos); o como una bicicleta estática con la que nos convertimos en un ciclista.

La Wii tampoco se libró de tener algunos problemas con las primeras versiones que salieron a la venta. La primera actualización de firmware a través de WiiConnect24 dejó inutilizada una pequeña cantidad de consolas de la primera remesa puesta a la venta, lo cual obligó a los usuarios a enviar sus

unidades al servicio técnico de Nintendo para reparar los daños. Además, con el lanzamiento de los discos ópticos de doble capa de Wii, algunas consolas podían tener dificultades para leer este tipo de soporte por culpa de suciedad en las lentes láser. Para dar solución a este problema Nintendo ofreció una reparación gratuita para los propietarios que sufrieron este problema.

Un hecho favorable de esta consola es que es compatible con todo el software oficial de GameCube, así como con sus mandos y tarjetas de memoria. Nintendo utilizó en esta consola una evolución de su propia tecnología de discos (Nintendo Optical Disc), por lo tanto sigue sin ser compatible con DVD o Blu-Ray pero a cambio tiene la capacidad de usar los juegos de su predecesora. El problema es que al ejecutar los juegos de GameCube dentro de Wii no podemos usar los mandos de la Wii si no que tenemos que conectar los originales de la consola predecesora. Además las tarjetas de memoria de GameCube no pueden almacenar partidas de los juegos de Wii. También podemos añadir como dato curioso que la versión de Wii sacada en Corea del Sur no ofrece ninguna de estas compatibilidades.

¿Habéis pensado alguna vez hacia quien van dirigidas estas consolas? La gran parte del público suelen ser niños o adolescentes, así pues, ¿todos los juegos son aceptables para cualquier edad? ¿Ha pensado alguna empresa en este hecho? Nintendo sí lo hizo al sacar la Wii, la cual ofrece una serie de controles paternos. Los padres tienen la posibilidad de poner restricciones de edad, la propia consola comprueba la clasificación; si esta clasificación es mayor que la definida en el control parental, el juego no se cargará hasta ser introducida la clave correcta. Estos controles también pueden controlar el acceso a Internet. A pesar de todo siempre hay un pero en las cosas “buenas”, en ésta es el hecho de que al usar juegos de la GameCube este control parental no es soportado.

Consolas curiosas

Apple Pippin



Hoy en día una de las modas más seguidas es por los productos de Apple y seguramente la gente intente imaginar cómo sería una consola creada por esta empresa, pero ¿acaso no cabe la posibilidad de que esta empresa ya haya tenido aparición en este mundo?

Así es, buscando descubriremos que en la década de los 90 desarrollaron bajo el nombre de Pippin una videoconsola propia. Esta fue la primera videoconsola diseñada utilizando una arquitectura de computador que utilizaba como base una versión reducida de su sistema operativo Mac OS. El objetivo era crear un ordenador barato destinado principalmente a funcionar con títulos multimedia basados en CD (principalmente juegos) o como computadora de red.

No querían fabricar ellos mismos la consola, de manera que lo idearon para licenciar la tecnología que habían desarrollado a otras compañías las cuales se encargarían de fabricarla. Y de este modo en 1995 fue lanzada la Bandai Pippin.

Pero en un mercado dominado por la PlayStation y la Sega Saturn, su elevado precio, su escasez de juegos y su poca potencia en comparación con las otras videoconsolas, la llevó a la desaparición sin tener gran repercusión en la historia de éstas.

Virtual boy



En 1995, incitado por un creciente interés de la gente hacia la realidad virtual, Nintendo intentó adelantarse a su época lanzando un dispositivo capaz de mostrar juegos en verdadero 3D. Esta videoconsola con forma de gafas enormes que necesitaban estar sujetas por un trípode, permitía ver imágenes en 3D mirando a través de unos visores situados en su parte frontal gracias a un efecto estereoscópico; los movimientos se realizaban a través de un mando conectado a ésta por cable.

Podía funcionar a pilas o enchufada a la corriente. Debido a esto, para ahorrar batería, utilizaron una pantalla LCD que utilizaba LEDs rojos como medio para crear las imágenes, lo cual tenía el inconveniente de no poder mostrar colores sino únicamente formas rojas sobre un fondo negro. Aun así, este fue un gran avance tecnológico en aquella época.

Pesaba mucho, ocupaba bastante espacio y era necesario tener la cara pegada a las gafas para poder jugar, lo que provocaba que fuera bastante incómodo de usar. Además provocaba dolor de cabeza al cabo de un rato de juego. Los juegos eran bastante simples para lo que ya había en la época y era fácil aburrirse de ellos. Debido a todo esto la consola no tuvo éxito y nunca llegó a ser lanzada en Europa.