

Diez mentiras de la historia de las consolas que muchos todavía se creen

La historia de las consolas está llena de cosas interesantes, y también de mentiras. Lo normal es que muchas de esas mentiras se acaben descubriendo durante el ciclo de vida de cada generación, y que no acaben yendo a más, pero hay otras que se han acabado convirtiendo en historia viva de las consolas, y que todavía hoy son consideradas como verdades por algunas personas.

Los fans más acérrimos de cada marca suelen ser los que contribuyen, de una manera u otra, a mantener y reforzar esas mentiras, normalmente porque benefician a su marca o a sus consolas favoritas, y en ocasiones dan pie a una serie de mitos que pueden llegar a ser incluso bastante divertidos.



En este artículo voy a compartir con vosotros diez de esas mentiras que todavía están muy presentes en la historia de las consolas, y que tuve la oportunidad de conocer en tiempo real cuando surgieron en cada una de sus respectivas generaciones de consolas. No es una lista exhaustiva, porque existen muchas otras mentiras que me tengo que dejar en el tintero, pero son diez de las más importantes.

¿Por qué surgen mentiras asociadas a las consolas?

La historia de las consolas está llena de cosas interesantes, y también de mentiras. Lo normal es que muchas de esas mentiras se acaben descubriendo durante el ciclo de vida de cada generación, y que no acaben yendo a más, pero hay otras que se han acabado convirtiendo en historia viva de las consolas, y que todavía hoy son consideradas como verdades por algunas personas.

Los fans más acérrimos de cada marca suelen ser los que contribuyen, de una manera u otra, a mantener y reforzar esas mentiras, normalmente porque benefician a su marca o a sus consolas favoritas, y en ocasiones dan pie a una serie de mitos que pueden llegar a ser incluso bastante divertidos.

En este artículo voy a compartir con vosotros diez de esas mentiras que todavía están muy presentes en la historia de las consolas, y que tuve la oportunidad de conocer en tiempo real cuando surgieron en cada una de sus respectivas generaciones de consolas. No es una lista exhaustiva, porque existen muchas otras mentiras que me tengo que dejar en el tintero, pero son diez de las más importantes.

¿Por qué surgen mentiras asociadas a las consolas?

En los años noventa SEGA y Nintendo invertían millones de

dólares en campañas de marketing que, para los estándares de hoy en día, serían consideradas como ridículas, pero la verdad es que hay que reconocerles el ingenio y los esfuerzos por llegar a su público objetivo.

El «blast processing» nació precisamente en una de esas campañas de SEGA, así que fue una mentira promovida por la propia compañía que se instaló fuertemente en las mentes de los jugadores de aquella época, entre los que me incluso.

¿Qué era el «blast processing»? La verdad es que SEGA nunca llegó a explicarlo de forma clara a nivel técnico, pero en esencia quería decir que Mega Drive tenía, gracias a esta «característica especial», una potencia de procesamiento mucho mayor comparada con Super Nintendo.

Siendo honestos, esta fue una mentira a medias porque había algo de verdad. Era mentira que el «blast processing» fuese una tecnología especial o algo único de Mega Drive, pero tenía una base técnica real, porque el procesador de esta consola era un Motola 68000 a 7,61 MHz, que era mucho más potente que el procesador Ricoh de Super Nintendo, que funcionaba a 3,6 MHz.

2.- Neo Geo y sus 24 bits

Me da mucha nostalgia hablar de aquella época en la que la potencia de las consolas se contaba en bits y no en TeraFLOPS. Con Mega Drive y Super Nintendo en el mercado como consolas de 16 bits, SNK tuvo la genial idea de promover la idea de que su Neo Geo era un sistema de 24 bits.

Fue una mentira «necesaria» para destacar que su consola era mucho más potente que las de SEGA y Nintendo, entrecomillo lo de necesaria porque en realidad bastaba con ver un juego de Neo Geo para darse cuenta de que estaba muy por encima de las consolas de 16 bits de aquella época.

Esa mentira intentaba validarse con dos grandes claves:

- La arquitectura CPU de Neo Geo, que tenía una CPU Motorola 68000 de 16 bits y una CPU Z80 de 8 bits como apoyo. Solo tenías que sumar 16 bits + 8 bits y listo, mágicamente tenías una consola de 24 bits (nótese la ironía).
- Su chipset gráfico tenía un ancho de bus de datos de 24 bits.

Ninguna de esas dos cosas convierte a una consola en un sistema de 24 bits. Al final su CPU tenía una base de 16 bits, aunque trabajaba con registros de 32 bits. Su base técnica era la misma que la de una Mega Drive en este sentido.

3.- Super Nintendo y su «extraordinaria potencia»

Nintendo también hizo méritos a la hora de soltar disparates con su nueva consola, y se marcó una especie de «todo vale» que nos dejó campañas de marketing muy locas en los noventa. El autoproclamado «cerebro de la bestia» no era, ni de lejos, la bestia que pintaba la gran N.

Es cierto que tenía algunas mejoras claras frente a Mega Drive, entre las que destacan su capacidad para manejar efectos y rotaciones (el conocido Modo 7), su mayor cantidad de memoria y su paleta capaz de mostrar hasta 256 colores a la vez en pantalla, pero su procesador era un vetusto Ricoh a 3,6 MHz.

En realidad, esas maravillas que vimos en los juegos más espectaculares de Super Nintendo se consiguieron utilizando chips de apoyo que eran los que realmente se encargaban de todo el trabajo pesado. La lista de chips de apoyo que utilizó Super Nintendo es muy larga, y va más allá de los conocidos Super FX de primera y segunda generación.

Os pongo algunos ejemplos de juegos que fueron posibles en Super Nintendo no porque esta tuviese una potencia mágica,

sino porque los cartuchos tenían chips de apoyo en el PCB:

- Street Fighter Alpha 2 y Star Ocean montaban el S-DD1, un chip fundamental para trabajar con datos comprimidos sin que esto afecte al rendimiento de la CPU.
- DOOM utilizaba el Super FX de segunda generación, un co-procesador RISC de 16 bits que era capaz de trabajar a 21 MHz, y que tenía capacidad de renderizado 3D. Podía direccionar ROMs de más de 8 Mb.

4.- Atari Jaguar y sus 64 bits

Seguimos con la «guerra de los bits», y lo hacemos a lo grande. Atari Jaguar fue una de las peores consolas de toda la historia, y también estuvo rodeada de una de las mayores campañas de humo a nivel de marketing durante la etapa previa a su lanzamiento.

Atari decía que era una consola de 64 bits, un calificativo que buscaba llenar la cabeza del jugador de la época con la idea de que más bits era mejor, y convencerlo de que habían logrado superar a PlayStation y Saturn, dos consolas que ya «eran obsoletas» porque eran sistemas de 32 bits.

La Jaguar de Atari fue una consola inferior técnicamente a PlayStation y Saturn en todos los niveles, y no, no era una consola de 64 bits de verdad. Su base era un procesador Motorola 68000 a 13,29 MHz de 16 bits con registros de 32 bits, el mismo que vimos en Neo Geo.

Entonces, ¿de dónde venía el mito de que era una consola de 64 bits? Pues muy sencillo, de uno de sus chips de apoyo. Esta consola tenía un coprocesador RISC llamado TOM a 26,59 MHz de 32 bits que contaba con un procesador de objetos que trabajaba con registros de 64 bits, y un bloque lógico de 64 bits para operaciones de buffering Z y sombreado Gouraud.

Su controladora de DRAM podía hacer gestiones de 8 bits, 16 bits, 32 bits y 64 bits, pero su otro co-procesador, Jerry,

era un chip RISC de 32 bits que trabajaba como DSP (procesador de señal digital). Queda claro que no, que esta consola no era un sistema de 64 bits de verdad.

5.- SEGA Saturn y su tremendo fracaso

Es una de las cosas que más escucho todavía hoy en día, que Saturn fue un fracaso enorme, y que estuvo a punto de llevar a SEGA a la quiebra. Esto no es verdad, y es una mentira que es muy fácil de aclarar si miramos las ventas que tuvo esta consola en diferentes mercados, y la enorme cantidad de juegos que recibió.

En total, se estima que SEGA Saturn vendió 9,26 millones de unidades en todo el mundo, un poco menos que PS Vita y que Sega Master System. La mayoría de esas ventas se registraron en Japón un mercado en el que vendió unos 5,75 millones de unidades, mientras que en Europa se estima que vendió 1 millón de consolas, y en Estados Unidos alrededor de 1,8 millones de consolas.

No obstante, hay disparidades en las estimaciones de venta, ya que algunas fuentes dicen que al final de su ciclo de vida pudo llegar a vender un total de 17 millones de unidades. Esos datos no están corroborados.

Si comparamos con las ventas de PS1 sí, está claro que a nivel global la consola de SEGA no estuvo a la altura, pero en Japón sí tuvo éxito, gozó de una larga vida útil y recibió una gran cantidad de juegos exclusivos que por desgracia no vimos en Europa.

En total Saturn recibió 1.028 juegos, según las fuentes más fiables que he podido consultar, una cifra que es muy elevada y que confirma que esta consola no fue el tremendo fracaso que nos han pintando.

6.- Nintendo 64 era inferior a PlayStation 1

Fue una mentira que nació como consecuencia del fanatismo temprano que empezó a surgir cuando PS1 se convirtió en un éxito. Siendo justos, es cierto que en algunas cosas PlayStation 1 era superior a Nintendo 64, como por ejemplo en el formato de los juegos, ya que los CDs tenían mayor capacidad de almacenamiento de datos, pero en potencia bruta era inferior.

Nintendo 64 podría haber sido mucho mejor consola de lo que fue de no haber estado lastrada por las malas decisiones de Nintendo. Usar cartuchos evitaba la piratería y nos liberaba de los largos tiempos de carga de los CDs, pero su capacidad de almacenamiento era mucho menor (650 MB del CD frente a los 64 MB del cartucho), y obligaba a los desarrolladores a tener que hacer malabares y a comprimir prácticamente todo.

No obstante, esto no cambia el hecho de que en potencia bruta Nintendo 64 era superior a PlayStation 1, solo tenemos que ver sus especificaciones y la calidad de sus juegos en 3D comparados con los de la consola de Sony.

Para muestra un botón, su chip MIPS VR4300 podría trabajar con precisión de 64 bits y alcanzaba una velocidad de 93,75 MHz, mientras que PS1 tenía un chip RISC R3000A de 32 bits a 33,86 MHz.

7.- PlayStation 2 fue la consola más potente de su generación

Esta mentira fue una continuación del fanatismo a favor de Sony que nació en la generación anterior, y del que desgraciadamente se hicieron eco también algunos medios escritos de la época. De nuevo, no voy a dar nombres, pero era de traca leer que «este juego se ve igual en PS2 que en Xbox»,

y que un profesional de la época no se molestase en decir «por qué».

Tranquilos, ya os digo yo el por qué, porque fue la consola más vendida de la época, y los juegos multiplataforma se desarrollaban sobre su base técnica, así que no estaban optimizados para aprovechar la mayor potencia de otras consolas, como Xbox y GameCube.

Muchos desarrolladores de aquella etapa eran tan vagos que solo lanzaban una versión de sus juegos optimizada para PS2, y la vendían como multiplataforma para el resto de consolas, lo que beneficiaba a la consola de Sony y perjudicaba a las otras dos.

La realidad era muy distinta. PS2 fue, si obviamos a Dreamcast, la consola menos potente de su generación, y Xbox fue la más potente. Las diferencias entre ambas eran gigantescas, tanto que Xbox fue capaz de mover versiones de DOOM III y de Half-Life 2, algo imposible en PS2.

8.- PlayStation 3 fue la consola más avanzada de su generación

Seguimos con la bola de mentiras consecuencia de ese fanatismo ciego hacia una marca, aunque en este caso Sony y los medios hicieron más méritos con campañas de marketing y análisis técnicos exagerados y equivocados.

Recuerdo haber leído auténticos disparates, como por ejemplo que PS3 tenía un procesador de 8 núcleos, y que este era muy superior al de Xbox 360, que tenía una CPU de solo 3 núcleos, que su memoria ultra rápida no tenía rival y que su núcleo gráfico era mucho mejor que el de Xbox 360.

La verdad es que Xbox 360 era superior, y más avanzada, que PS3. La CPU Cell de PS3 no tenía ocho núcleos, tenía un núcleo PowerPC a 3,2 GHz de 64 bits y siete Elementos de

Procesamiento Sinérgico, que carecían de predictor de saltos y estaban diseñados para paralelizar pequeños hilos de trabajo utilizando registros de 128 bits.

Xbox 360 sí tenía tres núcleos reales, y fue la primera consola en contar con una GPU cuya arquitectura utilizaba shaders unificados, un diseño que en su momento todavía no había llegado a PC. PS3, por contra, tuvo una GPU que todavía recurría la división entre sombreado de píxeles y de vértices.

9.- PlayStation 4 Pro es una consola 4K

Con la octava generación de consolas la mentira de los bits dejó paso a la mentira de la resolución, un problema que todavía tenemos hoy en día y que no es más que la consecuencia de la mala praxis de las compañías a la hora de promocionar sus consolas, siendo Sony la principal culpable.

PS4 fue lanzada como una consola 1080p, y en general cumplió bastante bien con lo que se esperaba de ella a nivel de rendimiento. El problema llegó con PS4 Pro, una consola que Sony promocionó como un sistema 4K que, en realidad, no tenía potencia suficiente para cumplir de verdad con esa promesa.

Con esto no quiero decir que PS4 Pro fuese una mala consola. No estoy valorando si fue buena o mala, lo que estoy haciendo es desmentir la idea de que era una consola 4K. En realidad esta consola solo podía llegar a 4K nativo (real) en juegos indie y en títulos de generaciones anteriores.

Por ejemplo, The Last of Us Remastered, una remasterización del juego de PS3, funcionaba en 4K a 30 FPS en PS4 Pro, y The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition, otro juego de la era de PS3, que se movía a 30 FPS en 4K.

En realidad lo que hacía PS4 Pro era renderizar juegos a un mínimo de 2.560 x 1.440 píxeles (QHD), y aplicar la tecnología de reescalado checkerboard para generar una resolución de salida de 3.840 x 2.160 píxeles (4K).

10.- PlayStation 5 y la resolución 8K

El último movimiento de Sony con PS5 dejó clara la impunidad que se creen que tienen algunas empresas a la hora de promocionar sus consolas. En esta ocasión a la compañía japonesa no le bastó con decir que su por entonces nueva consola era un sistema 4K, sino que habló de 8K y colocó un distintivo en la caja que indicaba el soporte de esta resolución.

Fue una jugada maestra para la compañía, porque al hablar de 8K de forma genérica no se pillaban los dedos y podían justificarse diciendo que PS5 soporta esa resolución en contenidos multimedia, y también en juegos muy poco exigentes, pero en realidad esa jugada era un insulto para los jugadores, y un engaño para aquellos con menos conocimientos.

¿Entonces PS5 no es una consola 8K? Soporta esta resolución, y tiene algunos juegos que funcionan en 8K, pero son juegos muy simples y con un nivel técnico que está varias generaciones por detrás de la actual, así que en sentido estricto no es una consola 8K, porque no puede mover juegos de su generación a esa resolución.

Siendo justos PS5 tampoco es una consola 4K, porque en cuanto tiene que trabajar con juegos exigentes se ve obligada a bajar la resolución de forma notable y a recurrir al reescalado. Os pongo un ejemplo, Alan Wake 2 funciona a 60 FPS en modo rendimiento con resolución 847p y reescala a 1440p. En modo calidad, ese juego renderiza a 1270p y reescala a 4K, pero su rendimiento cae a 30 FPS.

Fuente: muycomputer.