

MC opina: Os contamos qué nos ha parecido Xbox One X de Microsoft



Xbox One X de Microsoft ha sido anunciada oficialmente hace apenas unos días y ya hemos podido aclarar buena parte de las dudas que teníamos tras aquél primer vistazo oficial de DigitalFoundry. Todavía nos quedan algunas preguntas, pero las más importantes (precio, fecha de lanzamiento y especificaciones) ya han sido respondidas.

Como no podía ser de otra forma dicha consola ha sido uno de los anuncios más importantes de este año en el mundo del videojuego, aunque ha generado sensaciones contrapuestas entre usuarios y medios, así que hemos querido hacer un artículo especial dedicado a Xbox One X de Microsoft con la opinión de todos los que escribimos regularmente en MC.

A continuación reproducimos directa y literalmente las opiniones de cada uno de los autores de MC y os invitamos a

que nos dejéis las vuestras en los comentarios.

Tomás:

Creo que el lanzamiento de Xbox One X confirma que el salto de las consolas hacia la arquitectura PC no tiene vuelta atrás. En el futuro, Sony, Microsoft o cualquier otra solo tienen que limitarse a mejorar el procesador, la tarjeta gráfica y añadir más memoria a la plataforma. Frente al antiguo modelo de desarrollos casi personalizados que hacían que una consola durara años vamos a un escenario donde tendrás que cambiar de máquina cada dos años y medio (casi al mismo tiempo que cuando la PC Master Race compra una nueva GPU).

Xbox One X es una maravilla desde el punto de vista técnico pero quitando vacas sagradas, como Halo o Forza, no tiene los exclusivos de Sony o Nintendo. Microsoft parece haber entendido que una consola es, por encima de todo, una máquina para jugar, pero le falta la pata del software.

Finalmente, el tiempo juego en contra de la nueva Xbox One X de Microsoft. Todo apunta a que la siguiente generación de consolas (esta vez la de verdad, y no el "update" que han supuesto PS4 Pro y One X) se anunciará en 2019 y podría estar en tiendas durante la primera mitad del año siguiente.

¿Vale la pena gastar 500 euros para dos años de consola? Creo que el camino pasa por rebajas y planes renove, aunque es justo reconocer el mérito de Microsoft a nivel de hardware y prestaciones.

Eduardo:

¿Qué puedo opinar sobre Xbox One X? Sinceramente, creo que es la carta de defunción de Microsoft en el mercado de las consolas, el último clavo en el ataúd, y no, no me estoy dejando llevar por mis inclinaciones linuxeras ni soy fan de Sony, ya que llevo sin comprar una consola de videojuegos

desde 2002 (Game Cube fue la última).

No tengo dudas de que Xbox One X, una vez los desarrolladores tengan dominada la plataforma, dejará en evidencia al PC de la misma forma en que lo ha hecho Horizon: Zero Dawn de PlayStation 4, pero Microsoft tropieza en la misma piedra que Sony cuando lanzó PlayStation 4 Pro, porque visto está que los usuarios no están demandando esta escalada sin control en la potencia del hardware. Por otro lado, con el paso de los meses se está viendo que Xbox One (la original) está vendiendo cada vez menos frente a PlayStation 4.

Si nos atenemos a los dos puntos expuestos en el párrafo anterior, está claro que el problema de la nueva Xbox One X de Microsoft no es la falta de potencia, sino la falta de catálogo, y el gigante de Redmond no ha hecho nada para corregir esto. Cuando compartes casi todo tu catálogo (con especial mención a los AAA) con PC y tu rival directo (PlayStation) das muy pocos motivos para comprar tu producto. A día hoy Halo es la única exclusiva potente que le queda a Xbox, ya que Forza tiene ahora versión para Windows y Gears of War (disponible también para Windows 10) es una licencia claramente devaluada.

Este panorama, lejos de cambiar, podría ir a peor ante el más que posible salto de Halo a Windows 10 para PC, lo que dejaría a la consola de Microsoft casi sin exclusivos y posiblemente ninguno que sea AAA.

Mientras que Sony tiene una gran cantidad de licencias exclusivas que le dan bastante valor a PlayStation como plataforma, Xbox se ve cada vez con menos exclusivos. Posiblemente Xbox One X arranque con fuerza por la novedad y su potencia, pero como Microsoft no haga algo para dar valor añadido al catálogo de juegos, pasará lo mismo que con la One original, que las ventas empezarán a ser claramente inferiores a las de PlayStation tras pasar un tiempo ante la falta de exclusivos potentes.

Microsoft no parece enterarse por dónde le está entrando el agua.

Juan:

Xbox One X de Microsoft ha sido la gran estrella mediática hardware de la gran feria del entretenimiento que se ha celebrado en Los Ángeles. Y eso es algo que -para empezar- se lleva en la mochila el gigante de Redmond.

La consola de videojuegos “más potente jamás creada”, será capaz de ejecutar videojuegos nativos con resolución 4K a 60 FPS, lo que es un salto respecto al resto de consolas, siempre que las promesas se conviertan en una realidad efectiva porque ya tenemos malas experiencias después de las promesas de Sony con PS4 Pro.

Xbox One X no solo es potencia. La consola mejorará la calidad de imagen con el soporte para alto rango dinámico HDR, el sonido con la tecnología de audio Dolby Atmos 7.1, la conectividad con el añadido del Bluetooth 4.2 o la refrigeración con un sistema de refrigeración líquida. Además, es -para mi gusto- atractiva en su diseño externo en un formato de tamaño muy contenido para su rendimiento y características.

Eso sí, confirmando lo que ya vimos en la Xbox One o PS4 originales, las máquinas de juego de Microsoft o Sony son claramente “PCs”, personalizados y optimizados para juego en el salón, pero PCs en su arquitectura y alejados de diseños anteriores del mundo consolero. Ello no es malo necesariamente porque favorece enormemente el desarrollo de juegos multiplataforma, pero terminará cambiado el ciclo de vida de las consolas y la respuesta del consumidor ante ellas.

Si en el apartado hardware pocas pegas se le pueden poner a esta Xbox One X, el del software (más importante en una consola) es diferente. Aunque se han prometido 22 juegos

exclusivos para la consola y el catálogo de Microsoft es notable apoyado en un gran servicio de juego on-line, Sony está muy por delante en calidad y cantidad de juegos exclusivos para su consola, un dato fundamental para muchos compradores.

Además, Microsoft no ha presentado como se rumoreaba un casco de realidad virtual dedicado para la consola y competir con el PSVR de Sony. Y es raro que la consola más potente del mercado se quede fuera del VR teniendo en cuenta el trabajo y tecnología acumulada por Microsoft con los HoloLens y los dispositivos de realidad mixta para PC surgidos de ella bajo la plataforma Windows Mixed Reality.

No es un componente esencial -todavía- en una consola, pero hay que notar que Sony ha vendido más de un millón de unidades de PSVR y ha presentado 6 nuevos títulos exclusivos VR en el E3.

Finalmente, toca hablar de precio. 499 dólares es un rango muy alto para una consola. Personalmente y al igual que no compraría una PS4 Pro, tampoco lo haré con la nueva de Microsoft. Xbox One S ofrece -en mi opinión- por la mitad de precio, mucho más valor que la Xbox One X. Y más pensando que en breve (1 o 2 años) tendremos nuevos modelos de Sony y seguramente de la misma Microsoft por la arquitectura PC que ya domina el segmento de consolas.

Isidro:

Los de Redmond han hecho muchas cosas bien con su nueva consola, pero no sólo por el tema del hardware y del incremento de potencia sino también por las posibilidades multimedia y la retrocompatibilidad.

Xbox One X de Microsoft no sólo será la consola más potente del momento, también cuenta con un lector de Blu-ray UHD y soporte de juegos de dos generaciones anteriores (Xbox y Xbox

360), una clave esta última que supone una gran ventaja frente a fabricantes como Sony o Nintendo, que siguen apostando por las reediciones para hacer que el usuario pague dos o hasta tres veces por el mismo juego.

A nivel de hardware creo que Xbox One X es una consola potente que ofrece un buen valor calidad-precio, pero estoy convencido de que el procesador va a ser una limitación importante y que la promesa del 4K nativo a 60 FPS acabará quedando en agua de borrajas en la mayoría de los casos, más que nada porque Jaguar de AMD es una arquitectura de bajo consumo que no tiene la potencia suficiente como para mover juegos exigentes con una gran cantidad de NPCs, una IA compleja y mantener una media de fotogramas por segundo tan elevada.

Más allá del hardware, de la retrocompatibilidad y de las posibilidades multimedia la Xbox One X de Microsoft va a necesitar grandes juegos exclusivos que demuestren de verdad su potencial, que enseñen al consumidor la diferencia que marca frente a las consolas actuales y sobre todo que justifiquen lo que ofrece el gigante de Redmond con esta renovación intergeneracional, que es más propia del mundo del PC y que podría tener una vida útil bastante corta.

Antes de terminar quiero profundizar en uno de los puntos más polémicos, el precio. He dicho que Xbox One X de Microsoft ofrece un buen valor calidad-precio y es cierto, es más potente que PS4 Pro, monta un lector de Blu-Ray UHD y sólo costará 100 dólares-euros más.

No entiendo las quejas de aquellos que aseguran que se trata de una consola muy cara (basta recordar que la primera PlayStation costaba 600 euros en su lanzamiento), aunque es cierto como dije más arriba que al tratarse de una renovación intergeneracional Microsoft tiene que demostrar al usuario porqué debería comprar una Xbox One X, y para ello necesita mejorar cuanto antes su oferta de juegos exclusivos triple A.

Fuente: muycomputer.