

¿Por qué elegir Xbox One en la nueva generación de consolas?



Estamos a las puertas del lanzamiento a nivel mundial de la nueva generación de consolas: **Xbox One** y **PS4**. Para iluminar el camino de miles de usuarios llenos de dudas por no saber qué consola es mejor para ellos, hoy vamos a dar una serie de razones por las que elegir la Xbox One y

mañana realizaremos lo mismo pero para la elección de la PS4. Veremos como ambos productos, aunque parecidos, están claramente enfocados en diferentes tipos de consumidores.

Microsoft escucha al consumidor

Mucho ha cambiado la Xbox One desde su presentación hasta su pronta salida al mercado global. En un primer momento la consola de Microsoft iba a llegar al mercado llena de restricciones o barreras para los consumidores, desde la necesidad de conectarse a internet cada **24 horas de forma obligatoria**, pasando por el bloqueo en el uso de **juegos de segunda mano**, hasta llegar a la inseguridad en cuanto a **privacidad** en nuestro hogar que ofrecía el sistema Kinect. Todas estas restricciones han sido eliminadas de raíz por Microsoft gracias al *feedback* negativo mandado por millones de consumidores alrededor del mundo que no entendían como podía suceder esto.

Si bien esto puede parecer un punto negativo, una vez solucionado el problema podemos extraer un pequeño pero

importante matiz positivo, y es que se ha demostrado que Microsoft escucha al consumidor. Más allá del beneficio económico, que se sigue buscando por supuesto, Microsoft apostó por cambiar algunos de los pilares más principales de su nueva generación debido al rechazo de los consumidores, lo que nos permite creer que si en algún momento se toma alguna decisión impopular, los usuarios de Xbox One tendrán mucho que decir.

Centro de entretenimiento, no consola

Nos referimos a la Xbox One como la próxima generación de consolas de Microsoft, pero esto no es cierto. Desde el primer momento Microsoft ha intentado no usar esta palabra sustituyéndola por **centro de entretenimiento**. Aquí nos encontramos la mayor diferencia entre ambas consolas, todo el ecosistema que rodea a la Xbox One (videojuegos, accesorios, aplicaciones, dashboard, compatibilidad o diseño) están enfocados en el entretenimiento y no en el puro *gaming* como en la PS4.



Es posible que Microsoft haya decidido no hablar de la Xbox One como una consola porque una de las primeras cosas que nos vienen a la cabeza comparando este término con el de la PS4 son las especificaciones

técnicas, algo en donde Microsoft no gana a Sony. La Xbox One es un centro de entretenimiento, la opción ideal para las personas que quieren tener un completo equipo multimedia todo en uno en su salón, no una consola donde prácticamente sólo jugar durante horas.

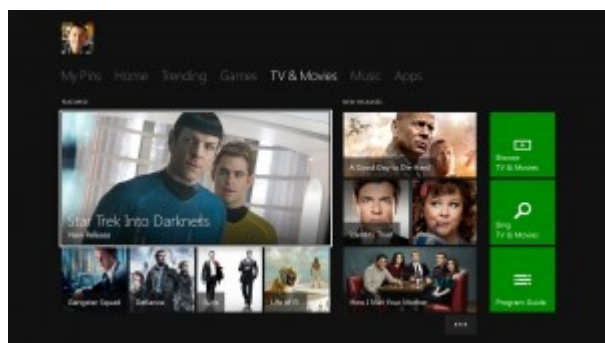
Un centro multimedia enfocado en la sala principal de nuestros hogares, conectado por lo general en pantallas grandes de alta

resolución a través de las que podremos realizar llamadas por **Skype**, navegar por Internet, utilizar aplicaciones de terceros, comprar películas o música e interconectar nuestros dispositivos con **Windows 8.1** o **Windows Phone 8**.

El conjunto de los productos de Microsoft es ahora más importante que nunca para la elección de la Xbox One, los consumidores que utilicen equipos con el último sistema operativo del gigante informático tendrán muchas más ventajas a la hora de utilizar la consola que los usuarios de **Apple** o **Google**. Una de las principales ventajas en este campo es la utilización de una cuenta de Microsoft única que nos interconectará todos nuestros perfiles, gustos o documentos en distintos tipos de dispositivos, incluida la Xbox One.

Potencia no es sinónimo de mejor experiencia

Tenemos que ser inteligentes a la hora de comprar un producto y no dejarnos llevar únicamente por los números porque no siempre es oro todo lo que reluce. Es verdad que la PS4 de Sony es algo más potente de forma técnica que la Xbox One, especialmente cuando nos centramos en la **memoria RAM**. Por lo demás a nivel general, procesador, memoria interna, tiempo de reloj (actualizado antes del lanzamiento general de la Xbox One) o núcleos son bastante parecidos o iguales entre ambas, por lo que la diferencia de cara al consumidor es inexistente.



Más importante que las parecidas especificaciones técnicas es el comportamiento de la consola, algo en lo que Microsoft se ha centrado bastante más como hizo con la actual Xbox 360. Podríamos hacer un símil con el

mundo de la telefonía móvil donde los teléfonos de Windows Phone 8 tienen un mejor rendimiento y corren de una manera

mucho más fluida que otros con las mismas especificaciones técnicas pero que monten **Android**. Esto es algo que está a ojos de cualquier consumidor en la calle, simplemente unos sistemas necesitan más especificaciones para funcionar de una manera correcta que otros.

Kinect 2.0

Kinect 2.0 es una de las partes fundamentales de la nueva Xbox One, un dispositivo exclusivo de la nueva generación de entretenimiento de Microsoft que llegará al mercado para marcar la diferencia con la competencia. Kinect 2.0 ha sido rediseñado de arriba a abajo como podemos ver en las siguientes mejoras para que podamos disfrutar de una mejor experiencia con los videojuegos especialmente diseñados para el dispositivo:

- El nuevo Kinect 2 podrá seguir a los jugadores con una altura desde un metro.
- Introducción de un nuevo modo para detectar a los jugadores sentados y de pie.
- Detección de los estados de la mano, por ejemplo, conocer si las tenemos abiertas o cerradas.
- Detección de las rotaciones de las articulaciones.
- Seguimiento de hasta 6 jugadores de forma simultánea en lugar de los dos jugadores actuales. Además de las mejoras en el nuevo sistema de seguimiento en el nuevo Kinect 2.0 se han corregido dos de los problemas más importantes de la anterior generación: la distancia y la luz.

El campo de visión vertical y horizontal más amplio permite a los usuarios colocar al sensor en un área típica sin las limitaciones tan restrictivas de altura o lejanía actuales. El sensor sería capaz de detectar a las personas perfectamente a una distancia de tan sólo 1,50 metros, lo que nos eliminará el problema de los espacios al realizar movimientos en las salas con pocos espacios libres de gran tamaño.

En cuanto a la luz, la actual cámara de Kinect necesita que los cuerpos estén correctamente iluminados desde el frente, es más, cuando la luz proviene de la parte trasera del cuerpo tiene dificultades. Pues bien, el nuevo Kinect 2.0 es capaz de recoger el movimiento de los cuerpos de una forma óptima literalmente a oscuras, sin necesidad de una fuente de luz específica.

Los videojuegos exclusivos serán pieza clave

Microsoft lo tiene claro, sin videojuegos las consolas no tienen sentido, al igual que Sony, la compañía estadounidense ha estado intentado cerrar todos los acuerdos de exclusividad posibles con los diferentes desarrolladores, y parece que han hecho un buen trabajo. Estos son sus resultados:

El **38%** de los nuevos títulos para la próxima generación de consolas son exclusivos para la Xbox One. Teniendo en cuenta que poco más de la mitad del total estarán disponibles en ambas plataformas, el resultado cosechado por Microsoft es más que bueno.

Entre los juegos exclusivos tanto de forma atemporal como temporal nos encontramos con:

- **Below – Crimson Dragon – D4 – Dead Rising 3 – Forza Motorsport 5 – Halo Xbox One – Killer Instinct – Kinect Sports Rivals – LocoCycle – Minecraft – Plants vs. Zombies: Garden Warfare – Powerstar Golf – Project Spark – Quantum Brak – Ryse: Son of Rome – Sunset Overdrive – Zoo Tycoon – Titanfall.**

Este último, el Titanfall, ha sido el videojuego más premiado con diferencia durante la última edición del **E3 2013**.

La batalla en el mercado de la próxima generación de consolas está a punto de comenzar, la Xbox One llegará a **España o México** el 22 de noviembre, y al resto de países de **Latinoamérica** a principios del **2014**. veremos las razones por las que elegir la PS4 de Sony, pero la rivalidad en este momento es máxima.