

Nintendo Wii U y Ouya

Juan Adolfo Galeano

Universidad Católica “Nuestra Señora de la Asunción”



1 Introducción

Wii U, pronunciado Wi yu (“Nosotros tú” traducido literalmente) con nombre en clave Project Café es una futura videoconsola creada por Nintendo, y la directa sucesora de Wii. La consola será lanzada en la temporada navideña de 2012. Se presentó en la conferencia de Nintendo durante el Electronic Entertainment Expo 2011 el 7 de junio de 2011. Esta será la primera consola de sobremesa de la octava generación de consolas.

Wii U es la sexta consola de sobremesa de Nintendo y la primera en producir gráficos en alta definición hasta una resolución de 1080p. Incluye un nuevo mando que incorpora una pantalla táctil igualmente capaz de reproducir gráficos en alta definición que permite seguir jugando con la consola incluso cuando el televisor está apagado, a este nuevo mando se le ha denominado: Wii U GamePad. El sistema será retrocompatible con los juegos de Wii, que soportarán los periféricos de Wii, como el Wiimote o la Wii Balance Board. Sin embargo, no será retrocompatible con los juegos y periféricos de Nintendo GameCube. Además se incorporara la tecnología NFC incluyendo una nueva forma de jugar videojuegos.

En palabras de Nintendo, Wii U competirá en el mercado junto a Wii por un tiempo, estando Wii U enfocada a experiencias más tradicionales popularmente denominadas “hardcore”.

1.1 Nombre

El nombre es continuista con su popular predecesora. Al igual que en la anterior consola de sobremesa, Wii nace de la palabra en inglés we o “nosotros”, haciendo

referencia al juego en grupo o experiencia multijugador y a ser una consola que todo el mundo puede usar. A pesar de su gran éxito, una de las principales críticas que recibió Wii durante su generación fue lo poco que se destacó en el juego en solitario, en comparación a otros sistemas que le hicieron competencia. Debido a esto Nintendo ha querido recalcar su interés por crear una experiencia en solitario más completa esta nueva generación, con un control más capaz y notablemente más completo que el Wiimote, un online más robusto, mayor potencia y capacidad gráfica. Así, la U en el nombre, que se deriva de you, en castellano, “tú” representa el interés de sumar una experiencia en solitario más compleja al ya exitoso juego en grupo.

1.2 Historia

La consola se concibió por primera vez en 2008, después de que Nintendo reconociera múltiples limitaciones con Wii, como que el público en general pensara que la consola estaba dirigida a un jugador “casual”. Con Wii U, Nintendo quiere volver a atraer a los grupos de jugadores que se sintieron desplazados con Wii. El diseñador de juegos Shigeru Miyamoto admitió que la falta de alta definición y la pobre infraestructura en línea también contribuyeron a dejar a Wii en una categoría aparte respecto a sus competidoras, la Xbox 360 y la PlayStation 3. Se decidió que la nueva consola debía cambiar estos detalles completamente.

Dentro de la empresa, hubo un gran debate sobre cómo debía ser la nueva consola, y el proyecto fue desechado y reiniciado varias veces. El concepto de una pantalla táctil en el mando fue inspirado por la luz azul de la Wii que informa de nuevos mensajes. Miyamoto y su equipo quisieron incorporar la pantalla para dar más información a los jugadores (de forma similar a la VMU de la Sega Dreamcast). Cuando el desarrollo se encontraba muy avanzado, éste fue ampliado a una pantalla completa que pudiera mostrar el juego en su totalidad, un concepto que se sugirió, pero no fue financieramente viable anteriormente.

2 Novedades del Wii U

2.1 Descripción de Hardware

La Wii U tiene un diseño similar al de la Wii aunque muestra unos ángulos más redondeados. Sus dimensiones son 26,67 cm x 17,27 cm x 4,57 cm. La versión mostrada en el E3 era de color blanco. Sus discos ópticos se introducen por una ranura situada en la parte frontal de la consola.

Wii U GamePad: El nuevo mando incorpora una pantalla táctil 16:9 de 6,2 pulgadas y botones de control tradicionales, incluyendo dos controles (joysticks) analógicos con almohadillas. El mando es inalámbrico y recargable, incluye un botón de encendido, botón de Inicio (Home), botones de Select / Start (- / +), cruceta digital, los botones A / B / X / Y, botones laterales L / R y gatillos ZL / ZR. Incluye un acelerómetro incorporado y un giroscopio, función

de vibración, cámara, un micrófono, altavoces estéreo, un conector de auriculares, zona inalámbrica, una luz de estado y un lápiz táctil (stylus). Además, cuenta con una cámara digital situada en la parte superior frontal del mando.



Fig. 1. Wii U GamePad

El mando es capaz de recrear de manera instantánea en su pantalla la imagen que se muestra en el televisor, permitiendo de esta manera autonomizar el mando para que no dependa del televisor conectado a la consola, y poder así llevar el juego consigo como si de una portátil se tratase. De todos modos, el artilugio no ha sido creado para utilizarse como una portátil tradicional, pues tiene ciertos límites de distancia respecto la consola principal, que podrían inhabilitar la función autónoma al salir del hogar.

Wii U Pro Controller: El Wii U Pro Controller es el segundo mando lanzado para la consola, disponible por separado. Al igual que los mandos más tradicionales, incluye palancas deslizantes, botones y gatillos. Nintendo desveló el Pro Controller en un Nintendo Direct previo al E3 2012 con el objetivo de atraer a jugadores más profesionales y experimentados (hardcore) para hacer a Wii U más competitiva en comparación con lo que ofrece Sony y Microsoft. Muchos analistas del videojuego han notado una similitud con el mando de la Xbox 360 de Microsoft; sin embargo, Nintendo aclara que el diseño del Pro Controller

es una “versión mejorada” del mando clásico de Wii y “ofrece una experiencia más rica”.

CPU: La CPU de Wii U está diseñada por IBM. Está descrita por la empresa como “un microprocesador basado en la Arquitectura Power totalmente nuevo”, el procesador es multinúcleo fabricado a 45 nm con una caché de CPU eDRAM. A pesar de que ni Nintendo ni IBM han revelado más especificaciones, como el número de núcleos, la frecuencia de reloj, o el tamaño de la caché, comentarios sobre el chip afirman que tiene “un montón” de eDRAM y “la misma tecnología de procesador encontrada en el ordenador Watson” indicando que el procesador comparte algunas características con el procesador POWER7, que hace funcionar el ordenador Watson. Además incorpora una caché L3 eDRAM cache.

La CPU de Wii U será construida por IBM en su centro de fabricación de semiconductores de 300 mm en East Fishkill, New York.

2.2 Especificaciones técnicas.

Nintendo ha lanzado las especificaciones técnicas del sistema, señalando que están sujetas a cambios.

Procesadores:

- CPU: microprocesador multi-núcleo IBM Power Architecture de 45 nm basado en la arquitectura POWER7 del superordenador Watson.
- GPU: una AMD Radeon HD diseñada en especial para la consola, similar a la arquitectura de la Radeon HD 4800 con core R770.

Almacenamiento:

- Memoria flash interna: la del pack básico será de 8 GB y la del pack premium de 32 GB, ampliable vía tarjetas SD y discos duros externos USB
- Bandeja de carga de discos compatible con discos propietarios de alta densidad de 12 cm (capacidad de 25GB en un disco de una sola capa) y discos de Wii de 12 cm

Puertos y capacidades periféricas:

- Ranura para tarjetas SD y SDHC
- Puertos USB 2.0 (2 en el frontal y 2 en la parte trasera)
- Puerto para la barra de sensores
- Puerto para la señal de vídeo
- Puerto del cable de corriente
- Puerto HDMI 1.4

GamePad:

- Acelerómetro y giroscopio incorporado, ambos de 3 ejes.
- Altavoces y micrófono
- Cámara frontal

- IR Sensor strip
- Pantalla de 15,7 cm 854x480 FWVGA 16:9 resistiva
- Dos sticks analógicos y una cruceta
- Puntero
- Botones Select, Start, Home y de encendido
- Botones A/B/X/Y, gatillos L/R y botones ZL/ZR
- Vibración
- Botón de sincronización
- Bluetooth
- NFC

Nota: Wii U también es compatible con el Wii Remote, el Wii Nunchuk, el Wii Classic Controller y la Wii Balance Board. Se anunció a través de la Nintendo Network que el Wiimote todavía se usará no sólo para los juegos de Wii, sino como una nueva forma de combinarlo con la nueva experiencia de usuario proporcionada por la tableta controladora.

Vídeo:

- 1080p, 1080i, 720p, 480p, o 480i, en 4:3 o 16:9 anamórfico
- Puerto “AV Multi Out”, que soporta vídeo compuesto, vídeo por componentes YPBPR, S-Video (sólo en consolas NTSC), RGB SCART (Sólo consolas PAL) and D-Terminal (sólo Japón)
- HDMI 1.4 con soporte para 3D estereoscópico.

Audio:

- Puerto “AV Multi Out”. Salida de PCM de seis canales vía HDMI



Fig. 2. Wii U Information

3 Funciones.

Además de presentar nuevas formas de jugar, Wii U también ofrece una gran variedad de funciones que mejoran la experiencia global.

3.1 Miiverse.

Miiverse es un nuevo sistema de comunicación online que permite compartir experiencias entre jugadores, charlar sobre videojuegos y descubrir nuevos contenidos.

Representados por sus personajes Mii, los jugadores entran en Miiverse para ver juegos, aplicaciones u otros contenidos que han usado recientemente, en los

que han expresado interés por recibir información en el futuro, que sus amigos están usando o de los que sus amigos están hablando.

Desde ahí pueden comenzar partidas multijugador con sus amigos, hacer preguntas sobre niveles difíciles o descubrir cosas de sus juegos favoritos que no sabían que existiesen. Tras un logro notable o cualquier otro momento digno de mención, el jugador puede pausar el juego o aplicación y pasar directamente a la comunidad Miiverse para escribir un mensaje.

3.2 Entretenimiento en vídeo.

Nintendo está trabajando con otros socios para traer experiencias en vídeo a Wii U que aprovechen la segunda pantalla integrada. Más adelante se anunciarán los detalles.

3.3 Chat de vídeo.

La cámara incorporada en el Wii U GamePad permite la comunicación con otros propietarios de Wii U en tiempo real.

3.4 Navegador de internet.

Wii U viene con un navegador que permite disfrutar de una conexión a internet sin cables desde el confort del sofá. Gracias a los sencillos controles que ofrece el Wii U GamePad, es posible visitar páginas web en el televisor para que toda la familia pueda acceder a sus contenidos. También podrás navegar por la red en el propio GamePad, sin utilizar la televisión. Hasta es posible utilizar el navegador durante una partida!

3.5 Mando del televisor.

El Wii U GamePad también puede funcionar como mando del televisor, ya se esté viendo la televisión o jugando a un juego.

3.6 Near Field Communication (NFC).

El Wii U GamePad puede comunicarse inalámbricamente con objetos depositados encima de él. Esto permite un montón de nuevas posibilidades para juegos y actividades.

3.7 Compatibilidad con los juegos de Wii.

Además de poder jugar a prácticamente todos los juegos de Wii que ya posees, también podrás seguir utilizando tus mandos y otros accesorios, tales como los mandos de Wii Plus (y mandos de Wii) y los Nunchuks.

Nota: esto no es válido para algunos juegos y accesorios.

3.8 Nintendo eShop.

La tienda digital de Wii U estará disponible desde el lanzamiento de la consola y ofrecerá gran variedad de contenido para descargar y disfrutar. El consumidor también podrá comprar y descargar ciertos juegos que también están disponibles en tiendas.

Hay muchas formas de descubrir nuevos juegos en Nintendo eShop: puedes ver los vídeos sobre nuevos títulos, comprobar las clasificaciones según la popularidad de los juegos ya a la venta o buscar títulos concretos utilizando los distintos filtros disponibles.



Fig. 3. Wii U Premium



Fig. 4. Wii U Básico

4 Tiempo Perdido por Nintendo.

4.1 Situación y Pensamiento en Setiembre del 2011.

En el día de hoy Nintendo ha dado más alegrías a los jugadores que a sus inversores. Y es que, al parecer, la conferencia que la compañía ha realizado antes del Tokyo Game Show no ha convencido demasiado a estos últimos. Las acciones de Nintendo han bajado un cinco por ciento hoy martes, lo que denota el pesimismo que fluye entre los inversores que creen que ni los nuevos productos ni el plan de rescate de 3DS son los refuerzos necesarios para competir contra la amenaza de smartphones y tablets.

Pero el presidente Satoru Iwata no se da por vencido, como ha dejado claro hablando con Reuters. “Desde finales de este año hasta el inicio del siguiente tenemos un plan de lanzamientos que probablemente no se ha visto nunca en la historia de los videojuegos. Haremos todo el esfuerzo que sea necesario que 3DS venda lo bastante como para convertirse en la sucesora de DS.”

Aun así analistas e inversores coinciden en que el factor sorpresa ha brillado por su ausencia en la conferencia de esta madrugada. Y es que un modelo color rosa de 3DS no es que resulte una noticia bomba, precisamente. El fundador de Ichivoshi Investment, Mitsuhige Akino, asegura que tampoco cree que los nuevos juegos “marquen ninguna diferencia”.

“La compañía tuvo éxito atrayendo a la gente que nunca había jugado y sus necesidades ya no están cubiertas por Nintendo, ahora son felices jugando a juegos en sus teléfonos móviles.” Por su parte, para Makoto Kikuchi, CEO de Myojo Asset Management, la única posibilidad de que Nintendo recupere el tiempo perdido es “dejar de concentrarse en juegos móviles y cambiar hacia juegos tipo Wii para toda la familia. No obstante”, continúa, “de momento no veo que ese cambio vaya a llegar.”

5 Situación y pérdidas económicas de Nintendo

Después de muchos años de estabilidad económica, Nintendo presentó pérdidas en su pasado año fiscal totalizando 43,2 billones de yen (unos \$ 531,1 billones), una cifra menor a la esperada en previos reportes, algo que atribuyen a las muy buenas ventas que esta teniendo la Nintendo 3DS. Las ventas totalizaron 647 billones de yenes (\$ 7,97 billones), y comparado con el año fiscal 2011 las ventas cayeron en un 36,2 %.

Por otro lado, Nintendo ofreció datos de ventas para cada una de sus actuales plataformas, como la Nintendo 3DS que durante el año fiscal 2012 vendió 13,53 millones de unidades, con el software alcanzando las 36 millones de copias. La portátil ha vendido desde su salida nada menos que 17,13 millones de unidades (en Japón ya supero los 5 millones de consolas), y en cuanto a software esa cifra asciende a 45,4 millones. Sobre la Nintendo DS y sus distintos modelos, la misma vendió 5,1 millones de unidades y 60,82 millones de copias de software durante el año fiscal. Desde su lanzamiento, la portátil alcanzo nada menos que 151,52 millones de unidades combinadas con 900,31 millones de copias en cuanto a software. Wii vendió 9,84 millones de unidades de hardware y 102,37 millones en cuanto a software, llegando a la fecha a un total de 95,85 millones de consolas vendidas y 818,46 millones de unidades de software.

5.1 Beneficios en un año

En cuanto a sus previsiones para el ejercicio 2012, que en Japón concluirá el 31 de marzo de 2013, Nintendo prevé salir de pérdidas y obtener un beneficio neto de unos 20.000 millones de yenes (unos 185 millones de euros), según un comunicado de la compañía. Nintendo tiene en carpeta varios lanzamientos importantes para

ayudar a mantener e incrementar las ventas de 3DS, entre ellos New Super Mario Bros 2 en agosto, Animal Crossing 3DS a fin de año y Brain Age 3DS en invierno en Japón. Claro que juegos como Mario Kart 7 y Super Mario 3D Land seguirán siendo impulsados por la compañía. Por último, hay que recordar que a fines de este año llegará Wii U, la próxima consola hogareña de la empresa, con la cual espera unas ventas durante el actual ejercicio de 820.000 millones de yenes (7.622 millones de euros), un 26,6% más que lo cosechado este año.

5.2 Iwata explica las pérdidas de Nintendo a comienzos de año

En una entrevista reciente, el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, explicó los factores que llevaron a Nintendo sufrir pérdidas por primera vez en mucho tiempo a principios de este año. Entre las razones que ha dado es que están preparando el lanzamiento de una nueva consola la Wii U, es normal experimentar pérdidas durante un período de transición. Además los errores cometidos con Nintendo 3DS sumado a la crisis mundial que afecta a todos.



Fig. 5. Satoru Iwata

“Es muy lamentable que hemos tenido que registrar una pérdida y me siento personalmente responsable de ello. Mi objetivo es que esta será la única vez que registre una pérdida. Hay tres factores que llevaron a esta pérdida. En primer lugar, hemos sido, en términos del ciclo de vida de la consola, en una fase de transición de la consola, de modo que el hecho de que las ventas se redujo durante este período es bastante normal. El siguiente factor es que cuando se lanzó la Nintendo 3DS el año pasado perdió impulso después del lanzamiento, así que tuvimos que tomar medidas y reducir el precio a fin de evitar un fracaso hacia el final del año, lo que significaba que estaban vendiendo Nintendo 3DS unidades a la pérdida de estos dos problemas, vamos a resolver este año. El tercer factor, que está fuera de nuestro ámbito de influencia, es que la situación de la economía mundial es inestable y el tipo de cambio es muy desfavorable para nosotros, con el Yen ser tan fuerte. Obviamente, no tenemos ninguna influencia sobre esto, así que tenemos que encontrar una puesta a punto por nuestra parte que todavía nos va a permitir obtener beneficios.”

6 Conclusión

Como conclusión, entre equivocaciones y desaciertos en los últimos años, Nintendo espera recuperar terreno con su nueva consola de la octava generación de consolas, la Wii U. En general el hardware que tiene Wii U parece mejor que X360 y PS3, aunque eso no es mucho mérito, no es tan difícil superar a un hardware de hace 6 años. La Wii U trata de encarar más los juegos individuales, y está enfocada a experiencias más tradicionales popularmente denominadas “hardcore”.

Wii U tendrá dos años de ventaja y si para entonces Sony y Microsoft no salen con una consola notablemente más poderosa como para volver a dejar en el camino a Nintendo entonces a Iwata le saldrá bien su jugada, e incluso Wii U sobrevivirá tal como lo hizo Wii siendo menos potente, sin juegos multijugador ni capacidades multimedia.

Tendremos que esperar a que la consola salga, saber con certeza los detalles y entonces que cada quien la pruebe y decida

7 Anexo: Un poco sobre el Proyecto Ouya



Fig. 6. Ouya, consola y control

Ouya (escrito frecuentemente como OUYA y pronunciado UUU-yah) es la próxima consola de videojuegos de código abierto que se ejecutará con el sistema Android 4.0, pensado originalmente para teléfonos móviles. Jhulie Uhrman es la persona que fundó el proyecto del Ouya, Jhulie trajo al diseñador Yves Behar para que trabajase en la empresa.

7.1 Historia

Ouya se anunció oficialmente el 10 de julio 2012, la empresa pidió en Kickstarter 950.000\$ como meta para que pudieran desarrollar la videoconsola. En sus primeras 24 horas ya habían recaudado más de 2.000.000\$. La financiación acabó el 9 de agosto con más de 8.500.000\$ recaudados. Ya se puede reservar la consola de la web oficial.

7.2 Características

La videoconsola costará 99\$ (80,94 euros) y los videojuegos serán totalmente gratuitos, tanto las demos como los juegos en sí, aunque algunos ítems u otros objetos tendrán un coste, al igual que un DLC. A cambio de juegos gratuitos, los juegos tendrán publicidad. La consola será totalmente 'hackeable' y cualquier usuario podrá desarrollar o modificar su propio juego. Algunos de los que donaron dinero en Kickstarter recibirán un mando con botones especiales. El tamaño será parecido al de un cubo de Rubik.

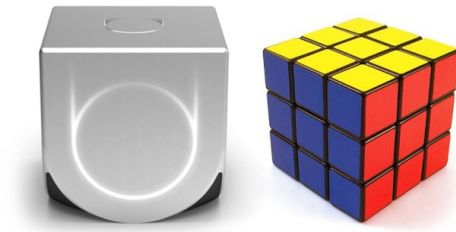


Fig. 7. Ouya:Tamaño de un cubo de Rubik

7.3 Especificaciones

- Procesador Nvidia Tegra 3 T33
- 1GB de ram
- 8GB de almacenamiento interno (Expandible mediante Micro SD)
- Conexión HDMI1.4a
- WiFi 802.11 b/g/n
- Puerto Ethernet
- Bluetooth LE 4.0
- USB 2.0 (uno)
- Controlador wireless (2 pilas AA) con controles estándar con un panel táctil
- Sistema operativo Android 4.0
- Cupo para cuatro mandos.

Nota: Algunas de las especificaciones citadas podría variar.

7.4 Juegos

Algunos de los juegos citados a continuación están disponibles para Android pero serán optimizados para Ouya. AR-K: A Dark Acid Adventure Comedy, Armored Tank Assault 2, Aura Tactics, Auro, Castle Conflict 2, Echoes of Eternea, Final Fantasy III , Gish, Gravestompers, Gunblitz, Heroes Call and Ski Safari,

Little Dew, Kaiju Combat, Kitaru, Legends of Aethereus, MANOS: The Hands of Fate, Megatroid, Mutant Mudds, Orbital Blaster, Quest for Infamy, Reincarnation: The Root of All Evil, Rival Threads, Rush Bros, Saturday Morning RPG, Spinferno, Super Retro Squad, Volgarr the Viking, Xenonauts.

En su página de Kickstarter anunciaron que estaban trabajando con Namco Bandai para publicar juegos como Pac-man, Galaga, Tekken y Ridge Racer .

8 Bibliografía

Referencias:

- <http://www.nintendo.es/>
- <http://www.leveleando.com/2012/06/14/iwata-los-desarrolladores-solo-pueden-usar-el-50-del-potencial-de-wii-u/>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Wii_U
- <http://alt1040.com/2012/06/primer-contacto-wii-u>
- <http://gnoblis.ingamevg.com/2012/09/opinando-sobre-wii-u-datos-tecnicos/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Ouya>
- <http://www.nintenderos.com/2012/07/iwata-explica-las-perdidas-de-nintendo-a-comienzos-de-ano/>
- <http://zelda.foroactivo.com.es/t535-ano-de-perdidas-economicas-para-nintendo>