Universidad Católica
“Nuestra Señora de la Asunción”

Ingeniería Electrónica

Las consolas de juego del mañana

Dorian Hildebrandt

2005

Index

1. Introducción
2. Un poco de Historia de consolas
3. Sony Play Station 3
4. Microsoft Xbox 30
5. Nintendo Revolution
6. Lanzamiento de las consolas y precios
7. Conclusión
8. Bibliografía

Las consolas del mañana

Las consolas de juegos de la próxima generación prometen un “rendimiento casi sin limites”. En tres consolas de la nueva generación son: La PlayStation 3, Xbox 360 y la Nintendo Revolution.
El sector de los videojuegos es hoy uno de los más rentables de la industria del entretenimiento. Para muchos es considerado un nuevo arte. Pero lo que sin duda ha conseguido es revolucionar el ocio y el entretenimiento en el hogar. Hoy en día esta revolución sigue su curso, y si en su primera etapa se aprovechó del potencial de la televisión para desarrollarse en la actualidad son Internet y las conexiones inalámbricas las que llevarán en voladas el desarrollo del sector.

Un poco de Historia

La historia de los videojuegos se remonta a 1958 cuando Bill Nighinbottham mostró la versión electrónica de un deporte parecido al tenis en una feria tecnológica. El invento no tuvo su reflejo comercial hasta 1971, año en que apareció la Odyssey, sistema que permitía jugar al simulador de Hill en la televisión.
Pero el nacimiento de la industria del videojuego no llegó hasta el año 1972, cuando Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron Atari. Bushnell comprendió que la popularización de los videojuegos llegaría a través de las máquinas recreativas de monedas, y contrató a un programador de Odyssey para desarrollar uno de los juegos más exitosos de la historia, Pong. El éxito de Pong permitió a la compañía lanzar una consola para hogares en 1975, también llamada Pong, de la que creó diferentes versiones.
A finales de los 70 las compañías Magnavox y Atari trabajan en un nuevo sistema que permite jugar a diferentes juegos en un mismo aparato, los resultados fueron la Odyssey 2 y la Atari VCS, posteriormente conocida como Atari 2600. El éxito de Atari con esta nueva consola llegó en los 80 gracias al juego Space Invaders, segundo gran clásico de la historia. El desarrollo de la consola fue magnífico, y con Pac-Man alcanzó su máximo

apogeo. La industria del videojuego prometía, y llegaron nuevos competidores, lo que provocó una gran crisis en el sector, que se prolongó hasta el año 1990. Durante la década de los 80 Atari, Mattel, Nintendo y Sega protagonizaron una guerra que generó consolas como la Mattel Intellivision 1980, la Atari 5200, la Coleco Colecovision, la Sega SG-1000, la Nintendo NES, la Sega Master System, la Atari 7800 y la NEC Turbografx-16. De estas consolas la más exitosa fue la Nintendo Entertainment System de 8 bits, que gracias a su juego Mario Bros. alcanzó el liderazgo.

A finales de los 80 Atari en un último intento y Sega adelantándose una vez más a sus competidores revolucionaron y reactivaron el mercado. Sega lanzó en 1989 la MegaDrive, una consola compatible con los juegos de la Master System, pero mucho más avanzada, ya que doblaba la potencia de NES y su anterior aparato. NES siguió rivalizando con MegaDrive, pero esto permitió a Sega llegar a dominar el mercado hasta 1992, fecha en la que SuperNintendo llega a Europa y frena la escalada de Sega.

Atari compró el desarrollo de la compañía Epyx, Handy, la primera consola portátil del mundo. Atari la rebautizó como Lynx, y la consola suponía una de las piezas más avanzadas en tecnología, muy por encima de la NES, y casi al nivel de MegaDrive. Sin embargo su elevado precio, su gran tamaño y su elevado consumo energético impidieron su difusión. Sega y Nintendo contraatacaron con GameGear y GameBoy, dominando el mercado portátil, sobre todo esta última.

La carrera acabó con las consolas de Mattel y Atari que se resignaron al simple desarrollo de juegos. Así pues la lucha quedaba entre Sega y Nintendo, ya que la consola NeoGeo, emuladora de las máquinas recreativas, un sistema caro y con mayor calidad que solo cuajó en las clases altas.

La llegada de Sony al mercado lo revitalizó, provocando que Sega lanzara la Saturn en 1995, justo antes de la aparición de la PlayStation, ambas consolas de 32 bits. Frente al exitoso comienzo de la Saturn, Sony fue consolidando la posición de PlayStation hasta deshacerse de su competidor Sega. Nintendo

reaccionó un año más tarde con la Nintendo 64, que suponía una mejora del sistema de desarrollo gráfico a 64 bits, pero cometió el grave error de seguir apostando por los cartuchos y no por los CD-ROM.
Sega volvió a adelantarse al mercado lanzando en 1999 la Dreamcast, la consola más avanzada del mercado. Pero los rumores de un nuevo desarrollo de Sony y el fracaso que tuvo la Saturn acabaron por sepultar la nueva innovación de Sega, que anunció, como Atari en su momento, su retirada del mercado de las consolas. Casi dos años tardó Sony en lanzar su PS2, cuyo éxito ha sido notable, pese al lanzamiento en 2001 de Nintendo GameCube y Microsoft Xbox.
La guerra por el mercado de las videoconsolas sigue abierto, y las tres empresas tienen ya preparados sus nuevas consolas, la Xbox 360, la PS3 y la Nintendo Revolution. Casi 40 años de evolución para llegar a estas centrales de entretenimiento digital en las que confluyen el mundo audiovisual, los juegos e Internet.

SONY PS3

Sony transforma la PlayStation en una fuerza de Hardware. También los pocos demos que hay muestran que el mundo de las consolas experimenta una revolución.

La consola lleva en su interior un microchip designado a medida llamado “Cell” (célula) que promete una velocidad de 3.2GHz en una arquitectura basada en los procesadores PowerPC de IBM. Este Cell será el corazón de la futura Playtation 3 de Sony, aunque se prevé que sea utilizado también en televisores de alta definición o estaciones de trabajo orientadas a la animación por ordenador. El Cell será un procesador de 64 bits, contando además con otras 8 unidades de

procesamiento, siguiendo las últimas tendencias “multicore” en el mercado de los procesadores. Sin ebargo, solo una de las 8 unidades controlará todo el sistema, y las otras solo sirven de processamietno. Contendrá 234 millones de transistores en un tamaño similar al de una chincheta, capaz de realizar una potencia de cálculo de 256 gigaflops (256 mil millones de operaciones por segundo). Se promete que a Potencia de calculo total puede llegar a un máximo de 2 TFlops, en dónde ca 1.8 TFlops provienen de la tarjeta de video..

La nueva máquina de videojuegos contará con 256MB de memoria para la placa de video y 256MB para el sistema. El procesador gráfico creado en exclusiva por la firma nVidia, que correrá a 550 MHZ, lo cual en este momento es la placa de video más poderosa que se encuentra dentro de un producto que será de venta masiva en comparación una tarjeta similar para PC rondaría los mil dólares. El procesador gráfico tendrá más de 300 Millones de transistores, el triple de transistores que monta un Pentium IV de ultima generación y de lejos que cualquier procesador gráfico informatico

Dentro de las especificaciones se confirmó que la unidad vendrá equipada con Blu-Ray Disc, la nueva tecnología de DVD capaz de almacenar hasta 50GB de datos en discos de doble capa. Con esta unidad será posible ver las nuevas películas en HighDefinition.

Sony confirmó la compatibilidad hacia atrás de todas las plataformas anteriores (PlayStation, PlayStation 2).

La PlayStation 3 también reproducirá todos los formatos de CD y DVD que hay en el mercado, así que también se podrán ver películas.

En cuanto a conectividad y periféricos las normas que vendrán por defecto serán Bluetooth 2.0, lo cual será utilizado para conectar los controladores, 6 conectores USB 2.0, Wi-Fi, y placa de Red. Los gamepads serán inalámbricos (hasta 7 por Bluetooth) aunque también se podrán usar adaptadores con cables para jugar por los puertos USB.

El almacenamiento de datos recaerá en las famosas Memory Stick standard/Duo y PRO además de SD y CompactFlash. También contará con un disco rígido externo del que todavía no se sabe su capacidad.

La consola también tendrá soporte para HDTV (televisión de alta definición). Aún más, rerá posible conectar 2 dispositivos con capacidad de HDTV, para funcionar como modo Multimonitor.

Será capaz de descoficar sonido Dolby Digital 5.1 y DTS.

Microsoft XBOX 360

La nueva consola de Microsoft se llama Xbox 360. Básicamente se optó por este nombre por razones de marketing. Xbox 2 en comparación con Play Station 3 suena un poco atrasado. Ya que es la primera en salir al mercado, se tiene más información sobre esta consola que sobre las otras.
Se trata de una mezcla entre una consola de videojuegos con una potencia gráfica de alta definición y última generación, con un auténtico dispositivo que centraliza todo el entretenimiento del hogar, según Microsoft.

Técnicamente la Xbox 360 es bastante mas rápida que las PCs que tenemos hoy. El procesador de la Xbox es basado en la PowerPC (similar a la usada en los Macs), con 3 unidades de procesamiento (cores) simétricos, en donde cada una corre a 3.2 GHz y con capacidad de 2 threads al mismo tiempo. La potencia de calculo total será de 1 TFlop. El procesador gráfico proviene de ATI, el cuál corre a 500 MHz, y tiene 48 pipelines de punto flotante en paralelo. Contará con 10 MB embedded DRAM, con un ancho de banda de 256 GB/s. El sistema será capaz manejar imágenes HDTV.
La memoria total será de 512 MB, a 700 MHz, llegando a un ancho de banda 22.4 GB/s al bus. Esta memoria será compartida entre la tarjeta de video y el Procesador.
La salida de audio será surround multicanal de 320 canales independientes de descompresión.
En cuanto a conectividad y periféricos las normas que vendrán por defecto serán 3 puertos USB 2.0 y soporte para 4 controladores gíreles. Para almacenamiento de datos saldrá una versión con un disco duro de 20 GB plug&play. Además será fácilmente extraíble, lo cual tiene la ventaja de llevarlo a conectar a otra consola o incluso cambiarlo sin problema.

En el punto de almacenamiento óptico las Xbox 360 usará el formato “viejo” DVD. Será un lector DVD del tipo Dual-Layer. Sin embargo se diseñó un nuevo método de compresión, con el cuál se podrá construir Sonidos y Gráficos mucho mejores, sin incrementar mucho el espacio de almacenamiento. Básicamente el problema, por el cual la Xbox 360 no incluye un lector HD-DVD o Blu-ray es la dificultad de conseguir suficientes unidades hasta la fecha de lanzamiento, y también el precio. Sin embargo, el presidente de Microsoft ha confirmado que la compañía ya está pensando en futuras revisiones de la Xbox 360, y que podría incorporar una unidad de HD DVD en algún momento.

El tema de la conectividad también es muy interesante. El Xbox 360 puede accesar al Xbox Live apenas lo sacas de su caja siempre y cuando tengas servicio de banda ancha (ADSL o Cable). Tendrá integrado un puerto ethernet y ser “WiFi Ready”. Un adaptador WiFi se podrá conectar al puerto USB.

Para la conexión entre la Consola y el Controlador Microsoft eleigió igual que Sony la forma inalámbrica.

Una idea fuerte de Microsoft es que la Xbox se convierta en una Consola Multimedia, similar a la PC Media Center. Por ejemplo tendrá la capacidad de conectarse a través de una conexión de red o wifi, a Windows-Xp y mostrar imágenes o video en el tele. Además será fácil conectar Cámaras digitales, reproductores mp3 o Webcams al puerto USB. Tendrá también la opción de cambiar la carcasa frontal, para lo cual Microsoft ofrecerá varios diseños.

El Xbox 360 está sumamente enfocado en juegos en línea y contenidos descarcables: habrá un plan gratuito para el Xbox Live que te permitirá chatear, y accesar al Xbox Live Marketplace donde puedes bajar demos, nuevos niveles o nuevas características para juegos que ya tienes. El plan pagado te permite jugar con otras personas. Además, en el futuro se podrá comprar juegos online y bajarlos directamente a la consola.

La música, películas, video y fotos juegan un papel importante en el nuevo Xbox: se podrá ver DVDs, copiar CDs a la consola, compartir fotos en el Xbox Live, o escuchar música en línea.

En lo respectivo al software Microsoft ha dado a conocer que trabajara basada en los mismos API´s de Microsoft en que se basa el actual X-Box (DirectX, PIX, XACT) además incorporara la tecnologia de Microsoft XN

A Studio.

Los siguientes accesorios se podrán comprar al lanzar la Xbox 360:

- Caratulas: El Xbox 360 puede usar carátulas intercambiables, Microsoft ha anunciado que lanzaran varios modelos de estas para poder personalizar la consola.
- Memory Unit: Este aditamento es una tarjeta de memoria para poder transportar achivos de una consola a otra estas estaran disponibles apartir de los 64MB.
- Universal Media Remote: Este es un control remoto universal iluminado para poder aceder a todas las funciones de la consola incluyendo las de reproductor de DVD y multimedia además puede funcionar como control remoto universal para televisores.
- Xbox Live Camera: Esta es una cámara USB diseñada especificamente para la consola.
- Xbox 360 Wireless Network Adapter: Este es adaptador para redes inalambricas WiFi.
- Xbox 360 Headset: una diadema con microfono y adifonos para ser conectada al control.

Nintendo Revolution

Hasta el momento hay relativamente poca información confirmada para esta consola.

Nintendo ha mantenido la mayor parte de las alianzas estratégicas que tuvo para Project Dolphin (Nintendo GameCube). Estas alianzas incluyen a IBM quien está desarrollando el CPU (Broadway) basado en su familia de procesadores POWER5, ATI se encuentra desarrollando el GPU de la consola y NEC Corporation el LSI y también Nintendo comunicó que éste proyecto tiene su punto clave en el mando de la consola del que dicen será una "revolución" en la forma de jugar videojuegos, pero aclararon que no está basado en Nintendo DS. El sistema será compatible con GameCube y tendrá un lector

basado en la tecnología de DVD con plato para discos de 8 cm y 12 cm, que podrá realizar lecturas tanto en posición vertical como en horizontal.
Lo más relvolucionario de esta consola es su tamaño: en un comunicado de prensa Nintendo dio a conocer que su nueva consola tendría un tamaño similar al de tres cajas de DVD apiladas.
Hay muchos rumores que apuntan lo siguiente:
El sistema tendrá como unidad de procesamiento dos CPU IBM Broadway (basado en POWER 5) a 1.8GHz. La tarjeta gráfica sera una ATI, corriendo a 600 MHz, con una memoria de 12MB embedded 1T SRAM. 128 MB memoria , con una frecuencia de 600 MHz, que funcionará como Caché L3 entre CPU y la tarjeta grafica. Además tendrá 256 MB de memoria corriendo a 400 MHz. Como almacenamiento interno usará una memoria Flash ROM de 512 MB. El chip de sonido tendrá salida 7.1. Podrá leer los disco de 8 cm del Gamecube y los Discos de Revolution de 12 cm. Además será capaz de mostrar DVD-Video.
La comunicación de red será compatible con redes WiFI. Ademas tendrá 2 puertos USB 2 y una ranura para tarjetas SD.
Nintendo anunción que la Revolution tendrá la opcion para descargar de un servicio en línea juegos de NES, Super NES y Nintendo 64.

Lanzamiento de las consolas al mercado y sus precios

La Xbox 360 será la primera que será vendido en el mercado. Su lanzamiento está previsto para las próximas navidades, momento en el cual quienes estén interesados en catar el sabor de la próxima generación podrán hacerlo de primera mano gracias a esta nueva máquina. Para que nadie se quede sin disfrutar de Xbox 360 desde sus primeras semanas de vida, Microsoft pondrá a la venta dos modelos diferentes, el básico por 299,99 euros, y uno más completo por 399,99 euros, en el cual se incluirán numerosos accesorios. La salida de Xbox 360 se realizará de forma simultánea en las tres zonas principales del mercado: Europa, Estados Unidos y Japón. De esta manera los usuarios de todo el mundo tendrán la oportunidad de comenzar a disfrutar con la máquina desde el mismo día, algo que todos los seguidores del mundillo de las consolas agradecerán de forma importante. En América Latina el lanzamiento va ser 8 días después.

Se nota que MS quiere salir rápido y en todas partes. No quiere repetir los errores que hizo al lanzar su Xbox 1. Tenía un precio demasiado elevado (479 Euro), y se lanzó mucho después de la PlayStation 2. Por otra parte la Xbox era una consola desconocida, en cambio la PlayStation ya se conocía por su antecesor.
La Play Station 3 será lanzado recién a mediados del próximo año. El precio oficial todavía no se ha anunciado. Sin embargo se espera que el precio será similar, o un poco mayor al de la Xbox 360.
La comercialización de la Nintendo Revolution está prevista a partir del día 15 de junio del año próximo. El precio no se lanzó oficialmente todavía. Sin embargo se cree que su precio será debajo de las otras 2 consolas.

Conclusión

No queda duda que la nueva generación de consolar marcará un paso en la historia de las consolas, y se espera también en la historia de la computadora. Tienen un potencia de calculo muy superior a las PC que tenemos hoy, sin embargo no evolucionan tan rápido como las últimas. Es decir, los componentes de la computadoras cambian o aumentan en velocidad (casi) cada día. La consola, en cambio, cambia cada 2 o más años el hardware, o parte de él. Lo que es una gran ventaja para las consolas es que no tienen que traer toda la compatitibilidad hacia atrás, como el tema de los procesadores de PC, las cuales siempre tienen que ser compatibles a los viejos X86. Aún así, las tres nuevas consolas traerán la posibilidad de jugar los juegos anteriores de la misma empresa.
Una pregunta interesante es: Cuál consola es mejor y cuál es la más rápida?
En respecto a velocidad no queda duda que la lucha está entre la PS3 y la Xbox 360. El limite de cálculos flotantes por segundos sin duda lo pone Sony, con su arquitectura de procesador cell. Sin embargo, en procesamiento general, la Xbox toma ventaja importante, ya que tiene tres procesadores de propósito general, en comparación de la PS3 que tiene uno. Otro punto es que la Xbox tiene un caché Level 2 de 1MB, y la PS no lo trae. Para que la PS3 llegue a su máxima velocidad, alrededor de 12.5 % deberían ser utilizadas en procesamiento general y el 87.5 % en cálculos de procesamiento digital de señal. Sin embargo, en los juegos es imposible

alcanzar este porcentaje. Pero igualmente para la Xbox será posible explotar toda su potencia (1 Tflop) al mismo tiempo.
Aparte de las posibilidades que brindan las consolas (teóricamente), lo importante es que hacen los programadores de los juegos para explotar al máximo posible el hardware. Es justo ahí donde se va a ver cuál consola brinda los mejores gráficos, y sobre todo el gusto de jugar. En este punto también la Nintendo tiene gran posibilidad de combatir contra las otras 2 consolas.
Sin embargo algunos analistas prognostican que a la Revolution podría pasar lo mismo que a la Gamecube, un fracaso. Un problema importante en la GameCube fue que no habia forma de conseguir juegos pirateados, mientras que para la PS2 y la X-BOX si, y por encima de tener que comprar juegos originales, vastante caros (2 costaban mas que la consola), resulta que casi todos eras vastante infantiles.
Lo que queda claro es que si bien la Game Cube fue una decepción comercial, su base hardware no lo fue, sino porque las 3 futuras sucesoras de las actuales utilizan la misma base tecnologica (el cell no es mas que un PPC con esteroides), por ejemplo, microsoft con su X-BOX 360 copia a machada el hardware del la Game Cube (desde el procesador hasta la GPU), con la salvedad de que utilizan los modelos actuales (el GC utilizaba un procesador PPC de 3ª generación y la nueva x-box con un PPC de 5ª generación por ejemplo).

Bibliografía

http://funversion.universia.es/juegos/30anyosconsolas.htm
http://www.ciao.es/
http://xataka.com/
http://www.pcpyme.es/Actualidad/Análisis/Juegos_y_ocio/Consolas/
http://www.alt1040.com/archivo/2005
http://news.teamxbox.com/
http://www.hispamp3.com/
http://www.chip.de/
http://en.wikipedia.org/wiki/

Anexo – Otros usos de las Consolas de Juego

Tres consolas en una

La nueva consola de juegos propuesta por la empresa Infinium Labs, de Tampa, Florida, puede convertirse en una verdadera solución para los adictos al juego, pues al integrar las tres tecnologías dominantes en este segmento, ganarían en espacio, en comodidad y sobre todo en precio.

Pero el objetivo de Infinium Labs no sólo es vender la consola para que sus usuarios puedan jugar cualquier tipo de juego que se ofrece en la actualidad, sino que también esta empresa tiene un modelo de negocios que permitiría mantener conectada la consola a través de Internet por medio de servicios de banda ancha con el fin de mercadear nuevas opciones de juego para sus usuarios.

Entre estos nuevos servicios, se pueden contar descargas de juegos, el uso de juegos desde el servidor de Infinium Labs que se pagarán de acuerdo con el tiempo de uso y como era de esperarse, la posibilidad de jugar con múltiples usuarios conectados directamente o a través de
Internet o a través de conexión inalámbrica.

Nokia N-Gage™

La consola de juegos móvil Nokia N-Gage también es un reproductor de música digital MP3, radio estéreo FM, y un teléfono móvil tribanda GSM 900/1800/1900.

El dispositivo móvil para videojuegos *Nokia N-Gage* enriquece la experiencia del usuario, al introducir una innovadora plataforma inalámbrica multijugador tanto para jugar a distancia como localmente.

Nokia *N-Gage* permite que los usuarios disfruten de los últimos videojuegos de una nueva forma: mediante partidas multijugador vía Bluetooth o usando las redes de telefonía móvil.

Al permitir nuevos modelos de negocio, Nokia *N-Gage* es también una plataforma única que genera nuevas oportunidades de ingresos adicionales para: operadores de redes, desarrolladores de juegos y otros proveedores de servicios.

Banda dual

A Teléfono móvil que puede funcionar en dos bandas de frecuencia diferentes, por ejemplo GSM 900 y GSM 1800, lo que significa que puedes utilizarlo en los países y regiones donde funcionen estas redes. La consola de juegos N-Gage QD™ es un teléfono de banda dual.

GSM
La consola de juegos N-Gage es un teléfono de triple banda, lo que significa que puede conectarse a través de bandas de frecuencia de 900 MHz, 1800 MHz y 1900 MHz, que, en la práctica, abarcan los cinco continentes del mundo. La consola de juegos N-Gage QD es un teléfono de banda dual EGSM 900/GSM1800.

Hot Swap
Nueva función de diseño de la consola de juegos N-Gage QD™ que te permite cambiar de juegos o tarjetas de memoria sin necesidad de retirar la carcasa trasera. Sólo tienes que introducir un juego y se iniciará automáticamente. Luego sácalo de nuevo cuando estés listo para pasar a otra cosa.

Java™
Ambas consolas de juegos permiten la descarga y el uso de aplicaciones Java™, disponibles tanto en Nokia como en terceros proveedores. Algunas de las aplicaciones más populares son los juegos, guías de viaje y conversación, y convertidores.

Mensaje multimedia (MMS)

Un mensaje multimedia puede incluir texto, una imagen o secuencia de vídeo y/o una secuencia de sonido. Selecciona imágenes preestablecidas o recibidas o crea tus propias imágenes para enviarlas. Luego sólo tienes que añadir un texto y enviarlo igual que un mensaje de texto. Recuerda que sólo puedes enviar y recibir mensajes multimedia con teléfonos que admitan el servicio de mensajes multimedia (MMS). También es posible que debas solicitar la activación del servicio a tu operador.

N-Gage™ Arena N-Gage Arena es una comunidad móvil online para jugadores a la que se puede acceder desde una consola de juegos o a través de Internet. Lo más emocionante de N-Gage Arena es que abre las puertas a los juegos móviles masivamente multijugador con miles de jugadores, sin que se vean afectados los gráficos o el sonido. Algunos juegos cuentan con funciones integradas de N-Gage Arena, para que puedas chatear mientras juegas, retar a otro jugador, descargar atajos y mucho más. La consola de juegos N-Gage QD incluye el N-Gage Arena Launcher preinstalado, para hacer más sencillo su acceso. Visita la sección N-Gage Arena para más información.

Tecnología OTA (inalámbrica)

Tal y como sugiere su nombre, la tecnología inalámbrica permite a los operadores transmitir datos de forma inalámbrica a terminales y lugares a distancia. Cuando envías un mensaje a tu operador y él te envía de vuelta la configuración de tu consola de juegos, eso es OTA. Cuando solicitas un tono de llamada o un juego a través de tu teléfono móvil, la transmisión se realiza con la tecnología OTA. Realmente sencillo.

Archivos de sonido (AAC, MP3, MIDI, WAV)

La consola de juegos N-Gage utiliza muchos formatos de archivos de sonido diferentes. Cuando quieras escuchar música, probablemente utilizarás MP3. Cuando utilices la grabadora, tus archivos se guardarán como archivos AAC, que ofrecen básicamente la misma calidad de sonido que MP3 utilizando una velocidad de transmisión inferior. Los archivos MIDI y WAV se utilizan para los tonos de llamada (aunque también puedes utilizar archivos MP3 o AAC para los tonos de llamada en la consola de juegos N-Gage). El sufijo que aparece en el nombre del archivo (.mp3 o .aac) te indica el tipo de archivo del que se trata.

Teléfono de triple banda
Teléfono que funciona a través de tres bandas de frecuencia, por ejemplo GSM 900, GSM 1800 y GSM 1900. Un teléfono de triple banda GSM puede utilizarse ampliamente en Europa, África, Asia, América del Norte y Australia, ya que es posible usar el mismo teléfono en diferentes redes utilizando diferentes bandas de frecuencia. La consola de juegos N-Gage es un teléfono de triple banda.

WAP
Protocolo de aplicación inalámbrica: norma internacional abierta para aplicaciones que utilizan la comunicación inalámbrica. La principal aplicación basada en WAP es el acceso a Internet desde un dispositivo móvil, que sirve para cosas como operaciones bancarias, intercambio de correo electrónico, compra de entradas y servicios de noticias. Consulta su disponibilidad con tu operador local.

Navegador XHTML
XHTML consta de elementos HTML combinados con la sintaxis de XML, por lo que resulta mejor para compartir información a través de teléfonos móviles, agendas electrónicas, ordenadores de sobremesa, televisores y buscapersonas. ¿Quieres verlo en acción? ¡Dirige el navegador de tu consola de juegos a mobile.n-gage.com y visita nuestro sitio móvil!

GP32

Pero detrás de estas características técnicas hay algo que le hace tener un potencial enorme y a la vez convertirla en el "bicho raro" del mundo de los videojuegos: es la única consola hoy por hoy 100% **OpenSource**.
Esto significa que, descargándote un *devkit* -un programa para desarrollar juegos- desde la web de sus creadores, totalmente gratis, puedes programar tus propios juegos, programas y lo que se te ocurra para tu consola, bajo SDK.

Dicha característica, impulsada con inteligencia desde la propia compañía, ha derivado en la aparición, desde su salida en Korea, de múltiples programas para cambiar el firmware de la consola, añadiendo respecto a la "original" nuevas mejoras, emuladores de sistemas variados, como por ejemplo de ordenadores "antiguos" como el Spectrum o el MSX o consolas como la Famicom / NES, GameBoy, GameBoy Color, Master System, Game Gear, Atari Lynx, WonderSwan, y un largo etcétera.

También se han portado adaptaciones de famosos juegos como el **Doom** o el **Wolfenstein 3D**, con espectaculares resultados, donde sobresale una gran jugabilidad. Gracias a este "afán" por programar y/o adapatar, ya podemos volver a disfrutar de esas maravillosas aventuras gráficas de hace unos años, como The Secret of Monkey Island, por citar un ejemplo, gracias a la adaptación del **gpSCUMM** para esta consola. Pero además de los diversos emuladores, adaptaciones y conversiones a la consola, es justo recordar el trabajo de algunos de estos programadores "amateur", que han trabajado para crear sus propios firmwares, a destacar uno que imita el escritorio de Windows, llamado **Windups** (creado por un español), que cuenta con visor propio de imágenes JPEG entre otras muchas características, que la convierten en una de los mejores firmwares "no oficiales".

Otra característica de la GP32 es que, por medio de un programa gratuito descargable desde su **WEB**, puedes conectar tu consola al ordenador y descargar todos esos juegos freeware, emuladores, demos, software e incluso actualizar o si quieres cambiar el firmware de tu consola, con los firmwares citados u otros y almacenarlos en la tarjeta SMC, y acceder a ellos desde tu consola.

Anexo – Otras consolas de Juego

• Lanzamiento de una consola XaviXPORT de la compañía SSD, un nuevo juego de golf interactivo.

SSD COMPANY LIMITADA LANZA XAVIXGOLF

El uso interactivo más actual de los deportes para el sistema ahora disponible en San Diego (de junio 22 2005) – **SSD COMPANY de XaviXPORT LIMITADA**, una corporación japonesa privada se ha convertido en el más popular entre 100 productos de consumo populares en los ESTADOS UNIDOS y el Japón, hoy anunciamos que XaviXGolf(TM), el más actual de los deportes para el sistema de XaviXPORT, está disponible ahora para los consumidores. XaviXGolf permite que los usuarios experimenten la acción realista del golf en el país. Los jugadores hacen pivotar un XaviXGolf sin hilos Putter o el conductor de XaviXGolf para jugar un curso nueve o hoyo -18, mientras que los sensores encajados en el sensor sin hilos del oscilación de XaviX detectan la velocidad y la dirección de la pelota para determinar la acción en la pantalla, Katsuya Nakagawa, presidente y CEO de SSD COMPANY LIMITADO. Comentó que XaviXGolf es el título último diseñado para el sistema de XaviXPORT, el cual es el primer mundo y solamente la experiencia de la realidad virtual para el hogar, que no le prohibe una manera revolucionaria de obrar recíprocamente con su TV. Como introducción de los productos anteriores, el nuevo uso del golf combina tecnología del interfaz humano, incluyendo los sensores ópticos e infrarrojo, para permitir que cualquier televisión responda directamente a las acciones de un usuario. "el número de golfistas ha aumentado a un colmo absoluto, y XaviXGolf se aprovecha de esta tendencia cada vez mayor, permitiendo que los entusiastas experimenten la derecha realista de la acción del golf en sus cuartos vivos," agrega Rachel, director del SSD de la división de comercialización y de comunicaciones. "nuestro sensor de oscilación de XaviX detecta la velocidad y la dirección de la pelota para determinarse si su oscilación está adentro, hacia fuera o afuera adentro, y en última instancia de ayudas usted se puede alinear para el tiro perfecto." El uso interactivo de XaviXGolf ofrece modos individual y jugador-múltiple así como una opción de la exposición, de torneos o los modos de 10-Shot, que se pueden personalizar por el jugador. Los jugadores pueden también comprobar tarjetas o gota de la cuenta en el clubhouse para tomar algunas extremidades que juegan provechosas. Limitado pre-lance las cantidades de XaviXGolf (MSRP para $79,99) puede ser comprado en línea con un Website, un www.xavixstore.com, o un www.hsn.com al por menor nuevo. El uso ofrece un paquete completo del hardware incluyendo un conductor, un putter, un sensor del oscilación y un cartucho del sistema (XaviXPORT vendido por separado). El único requisito adicional del sistema es una TV con la entrada disponible del sistema de pesos americano. Para más información sobre XaviX, visita www.xavix.com.

Sobre XaviX/SSD COMPANY LIMITADA

Fundada en 1995 con una visión de traer innovación, los productos de la nuevo-generación en el mundo, **SSD COMPANY LIMITADA** es una compañía privada basada en la tecnología de Kusatsu, Japón. Los miembros fundadores del SSD incluyen a contribuidores dominantes del desarrollo para algunos de los sistemas caseros principales de la hospitalidad de la industria. Además de títulos de los deportes de XaviX, el SSD está mirando adelante al lanzamiento de los usos adicionales de la forma de vida para su tecnología. Para más información sobre la compañía, la visita www.xavix.com o el http://www.shinsedai.co.jp (Website japonés). (nota del redactor - para obtener imágenes de producto de XaviX o más información, entre en contacto con por favor con Rachel Kay en 619/234-0345 o kay@formulapr.com.)

- **Características de las consolas de Gizmondo, esta es una empresa europea dependiente de Tiger Telematics en su totalidad.**

En la lista de las características de estas consolas se puede observar que apuntan especialmente a la parte multimedia y a la comunicación por Internet, además ya casi no existen diferencias entre las PC`s y estas consolas.

Gizmondo Console.

- **Play graphically rich games in full 3D, watch and listen to high quality audio and video, send text and picture messages, includes a built-in digital camera.**
- **Satellite based GPS.**
- **Features:**
- **Microsoft Windows CE operating system.**
- **Samsung ARM9 400MHz processor.**
- **128-bit nVidia GeForce 3D 4500 graphics accelerator.**
- **2.8in full colour LCD screen.**
- **Console quality gaming.**
- **MP3 and MPEG4 music and movie playback via Windows Media Player.**
- **Picture and text messaging.**
- **Connectivity via USB, Bluetooth, tri-band GSM and GPRS.**
- **On board and 3rd party mapping and location based services.**
- **Extensive library of compelling games titles.**

Please note that the Gizmondo SIM card is for UK use only, and the warranty is only valid in the UK