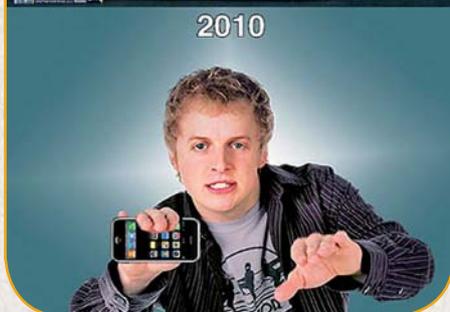


Para «jugones» profesionales



Hace tiempo que los móviles dejaron de ser meros teléfonos para convertirse en dispositivos con decenas de funcionalidades. Supongo que muchos habremos visto esa imagen que compara, medio en serio, medio en broma, el espacio que ocuparía toda esa tecnología en los años 80 (una mesa entera llena de trastos) y en la actualidad (la palma de nuestra mano). Si ya los primeros móviles de consumo tenían más potencia de cálculo que el ordenador de a bordo de la nave que nos llevó a la Luna, los procesadores de doble núcleo actuales compiten en prestaciones con videoconsolas de última generación.

Y aquí es donde yo quería llegar. De todas las funcionalidades comentadas al principio, hay una que casi todo el mundo sabía que terminaría triunfando en el mercado móvil: los videojuegos. Es cierto que tampoco hacía falta ser un gran gurú tecnológico para preverlo después de constatar el gran éxito de videoconsolas portátiles como la PlayStation Portable o la Nintendo DS, pero no es menos cierto que algunos teníamos nuestras dudas en cuanto a las posibilidades de interacción con el dispositivo a la hora de jugar. ¿Son suficientemente precisas las pantallas táctiles como para interpretar correctamente y en tiempo real lo que queremos hacer durante una partida? ¿Son lo bastante grandes esas pantallas como para mostrar al mismo tiempo el propio videojuego y los controles para manejarlo? Quienes han pasado varias horas jugando desde sus móviles saben que jugar así no está nada mal, pero tampoco es lo mismo que jugar a una videoconsola portátil.

Hace poco leí en un foro que los «jugones» profesionales (esos que según apagan la PS3 para ir al instituto, universidad o trabajo, meten su PSP en la mochila para aprovechar el viaje en metro) están un poco hartos de ir como los vaqueros del Oeste, cargando con un ladrillo en cada bolsillo para poder hablar por teléfono y jugar en condiciones. Irónicamente ambos dispositivos son casi idénticos, pero uno no sabe llamar y el otro no tiene los controles necesarios como para lograr una experiencia de juego digna de pasar horas y horas enganchados.

Y en estas llega Sony Ericsson y se saca de la manga el Sony Ericsson Xperia Play, un móvil con Android aparentemente normal que debajo de su pantalla, en lugar de un teclado QWERTY como ofrecen otros modelos, esconde un conjunto de controles que recuerdan enormemente al *pad DualShock* de la PlayStation, con sus típicos botones digitales y un par de *trackpads* circulares que simulan



los controles analógicos. Gracias a esto, el Xperia Play ya tiene ganado al sector más «jugón». Pero Sony no ha concedido la primera certificación PlayStation a un móvil solamente por el *pad* incorporado, sino que se ha esforzado para que los principales proveedores de videojue-

gos desarrollen versiones de los juegos más populares para esta plataforma, que sale a la venta con más de 50 títulos diferentes. Recordemos además que al ser un móvil Android (versión 2.3 Gingerbread), su *pad* de control puede aprovecharse también para juegos de esta plataforma.

El resto de características son normalitas para un móvil de esta gama: un procesador Snapdragon de 1 GHz, una pantalla multitouch LCD de 4" con 854 x 480 píxeles de resolución, una GPU Adreno 205 y 512 MB de RAM. En cuanto a las comunicaciones, es un móvil HSDPA, con conectividad Wi-Fi y Bluetooth. Tiene también una cámara de 5 Mpx con flash LED y todas las aplicaciones básicas de Android. Algunos se han quejado de que dada su fecha de lanzamiento, podrían haberse estirado un poco más e incluir un procesador de doble núcleo o una pantalla AMOLED. Sin embargo, no tiene mucho sentido dudar de la capacidad de este móvil a la hora de mover juegos de la PlayStation, porque estas especificaciones superan a las de otras consolas de videojuegos portátiles. Podría quedar la duda de que la capa de emulación que supone jugar desde An-

droid haga que no vaya todo tan fluido como en una videoconsola, pero desde Sony Ericsson explican que los videojuegos desarrollados explícitamente para esta plataforma funcionan en un modo «nativo» que permite un acceso más directo al *hardware* y hace que todo fluya mejor.

Además de los videojuegos propios de la plataforma, no debemos olvidar que existen multitud de emuladores para Android de las videoconsolas más míticas, lo que puede asegurarnos horas y horas de diversión desde el Xperia Play. El mayor problema será compatibilizar esta tentación constante con el uso del dispositivo como teléfono, ya que su batería de 1500 mAh puede no ser suficiente para «jugones» compulsivos.

Quienes lo han probado dicen que es todo muy cómodo y, sobre todo, muy familiar, ya que el sistema operativo es conocido (Android) y la plataforma de videojuegos que se despliega (PlayStation) también. Quizá sea ése el sello de un buen diseño, ofrecer productos novedosos que no resulten extraños.

Pablo Garaizar