

Asociación de Internautas



Nueva Xbox: lo que sabemos hasta ahora

Dentro de unas horas conoceremos uno de los secretos mejor guardados de Microsoft. Pero, como todos los secretos, es difícil que no se escape ningún detalle, así que ya os podemos adelantar algunas de las novedades que veremos en la nueva Xbox y otras que seguro que no estarán en la nueva generación.

Guillermo de Palacio en At1040.- Quedan apenas unas horas para que comience el evento de presentación de la nueva Xbox (del cual haremos una [cobertura en directo](#)) y, aunque los detalles se han filtrado y confirmado con cuentagotas, ya conocemos [algunas](#) de las novedades de Xbox. Además, la información aparecida hasta la fecha permite **especular** con algunas de las nuevas características o descartar otros de los rumores que han surgido a lo largo de estos meses.

En cualquier caso, todas las dudas se resolverán cuando empiece el evento de Microsoft, en el que es muy probable que veamos por primera vez la nueva Xbox, especialmente después de que Sony *contraprogramase* y lanzase un teaser en el que por fin se pudo ver (poco y mal, eso sí), su esperada [PlayStation 4](#).

Lo que sabemos

No hará falta estar conectado constantemente a Internet. El que probablemente fue el rumor [más polémico](#) (se le puede culpar hasta de un despido) finalmente no afectará a los usuarios y no será necesaria una conexión permanente. No obstante, sí es muy probable que haya que realizar algún tipo de verificación en línea cuando se adquiera una **copia física** de un juego.

Y es que éste es otro de los puntos de los que seguro oiremos hablar en el evento de presentación: los juegos de segunda mano. Posiblemente se podrá jugar, pero también es muy probable que sea a costa de perder alguna de las funcionalidades, como el juego en línea. Por otro lado, la retrocompatibilidad está casi descartada por el cambio en la arquitectura.

Kinect será un pilar. El control por gestos es el más adecuado para una interfaz que cada vez se acerca más al diseño y a la experiencia Windows (Windows 8 y Windows Phone, al menos), así que entre **Kinect** y **SmartGlass** se ayudará a crear un ecosistema cada vez más homogéneo. Esto no quiere decir que vaya a ser el único método de control, pero sí que cada vez será más importante.

Exclusivas. A Microsoft le gusta **tirar de chequera** y tiene a su favor la ausencia de títulos realmente impactantes en la presentación de Sony (hubo buenos juegos, pero no se explotó el *factor wow*), así que sería raro no ver el anuncio de algún juego propio o ajeno de esos que se convertirán en clásicos instantáneos.

Lo que esperamos

Cambio de diseño. Aquí se juntan dos factores: por un lado, Microsoft ha entrado de lleno en la fabricación de hardware con **Surface**; por otro, quiere convertirse en el centro multimedia del salón. Por lo tanto, es muy probable que desde Redmond apuesten por **algo más sobrio** y, hasta cierto punto, para todos los gustos. La tableta de la compañía tiene un diseño cuidado y elegante y no sorprendería que entre las novedades de Xbox encontremos un cuidado al detalle similar.

Importancia de la nube. Si en la anterior generación la nube ya tenía un papel destacado, no sería descabellado que en ésta pasase a ser uno de los protagonistas. Sus opciones son múltiples y, en general, aportarán comodidad y seguridad a los usuarios.

En este sentido, el ecosistema Windows también podría tener mucho que decir, ya que se podrían crear experiencias más completas o multiplataforma (en la medida de lo posible). Hasta ahora no se ha explotado mucho lo que ofrece SmartGlass, así que puede que haya llegado su momento. De no ser así, lo más probable es que **termine por desaparecer**.

En cuanto al **juego en línea**, no parece que vaya a haber cambios significativos (aunque, sin duda, será más social). Se beneficiará de la nube, pero no va a cambiar el sistema de suscripciones, pues hasta el momento ha funcionado incluso en un mercado en el que el rival apuesta por un modelo gratuito.

Lo que no ocurrirá

Cambios en el mando. Si no está roto, no lo arregles. A Microsoft le costó mucho encontrar el punto con el mando de Xbox (recordemos ese mamotreto con el que lanzó su primera consola), pero ahora tiene un diseño ergonómico, plástico y original. La tentación está ahí y las **pantallas táctiles** parecen la moda (aunque por ahora no se les ha encontrado una utilidad), pero los de Redmond tienen la ventaja de poder hacer los experimentos con gaseosa, que en su caso se llama Kinect y SmartGlass. El mando cambiará en sus líneas, pero poco.

Extravagancias. Como decimos, parece que la empresa ha aprendido la lección, al menos según lo visto en los últimos tiempos, y no va a hacer locuras a nivel de hardware. O, mejor dicho, locuras *permanentes*. Es mejor sacar un periférico como Kinect como algo separado que hacer que venga incluido por defecto. Por lo tanto, las novedades de Xbox serán muchas, pero no habrá nada especialmente diferencial, para bien o para mal.

2019 ©Asociación de Internautas