

## Apple iPad, ventajas e inconvenientes del tablet como consola de videojuegos

Cuando los ansiosos consumidores se interesan por el iPad de Apple y se les explica que una de sus funciones es la de servir como plataforma para videojuegos, cambian radicalmente la expresión hacia un rictus de extrañeza y desconfianza que, no en vano, en parte está justificado.

Hemos visto a Steve Jobs leyendo libros en el iPad; le hemos observado ojeando ediciones digitales de periódicos en Internet; incluso viendo vídeos en alta definición desde la función iPod. Y también jugando a N.O.V.A. o Need for Speed, las grandes apuestas de Gameloft y Electronic Arts, respectivamente, para el mercado de aplicaciones de Apple. No obstante, ¿es realmente funcional el iPad como consola portátil? Muchos recelan de los controles táctiles, que aunque en principio se antojan muy golosos y atractivos, a la larga pueden causar algo de incomodidad para algunos usuarios. Por otro lado, como plataforma portátil, el iPad de Apple es el dispositivo con la pantalla más amplia del mercado (casi diez pulgadas) y dispone de un procesador, el A4, que entre sus misiones específicas está garantizar el rendimiento de los juegos que corran en su sistema operativo (encargado, además, de interporlar los gráficos sin pérdida de calidad). Entonces, ¿es o no es apropiado este iPad como consola? Veamos los pros y contras. A favor Como decimos, el iPad cuenta entre sus aliados para seducir a los jugones de todo el mundo el tener la pantalla más grande que puede encontrarse. Bien es cierto que los juegos de que dispone han sido diseñados para una pantalla casi tres veces menor (la del iPhone e iPod Touch es de 3,5 pulgadas), pero los ingenieros de Apple se han cuidado de desarrollar un sistema que redimensione los gráficos con una pérdida de calidad mínima. Por otro lado, el catálogo de juegos del iPad es, con mucho, el más amplio del mercado de los dispositivos portátiles (si lo comparamos con los teléfonos móviles, claro). Hay multitud de géneros preparados para todos los gustos, y de hecho el citado N.O.V.A. ya ha sido catalogado como una versión ligera y muy digna del Halo que tan popular es entre los amantes de los juegos de disparos. Además, ha sido precisamente este juego el que ha tapado la boca de quienes se mostraban detractores de los juegos basados en controles táctiles, desarrollando un manejo que para muchos marca el inicio de una nueva generación de shooters para móviles. En contra La espada de Damócles del catálogo de juegos del iPad es que está condenado a verse suministrado única y exclusivamente de la App Store. Dada la política de Apple, no puede instalarse nada en el iPad si no pasa por el canal de iTunes, de modo que por muy optimizados que estén los juegos para el iPad, no tendrás la posibilidad de salirte de la tangente con juegos diseñados para PC. En este sentido, cuesta encontrar juegos con historias que duren muchas horas, y en su mayoría son aplicaciones de usar y tirar. Eso, siempre y cuando, desarrolles una sana adicción a algún título, ya que está muy extendida la tendencia de descargar juegos que usas una vez y los abandonas para no volver a abrir de nuevo. Es decir: el iPad podría heredar una tendencia que ya es habitual en los móviles. Harina de otro costal es la naturaleza del iPad dentro del mercado de plataformas de juegos. Si lo comparamos con la Xbox 360, la PlayStation 3 o el PC, es incapaz de competir con la calidad de imagen y sonido del catálogo de juegos de nueva generación. Y por supuesto, en la arena de la profundidad de juego no puede sino bajar la cabeza ante las complejas propuestas de esas plataformas. En ordenador, además, existen muchísimas más formulas para acceder a los juegos, que van desde la compra de títulos oficiales hasta la instalación de emuladores de plataformas que han pasado a abrir el código de sus juegos. Quizás estaría de igual a igual comparando con PSP o Nintendo DS. No obstante, el iPad resulta mucho menos portátil que las consolas de Sony y Nintendo. Para empezar, resulta demasiado grande, y además, los controles no son tan accesibles. Y por si fuera poco, la versión más barata del iPad es más cara que cualquiera de las anteriores (aunque los juegos sean más baratos). Además, aunque existan defensores de los controles sobre pantalla táctil, la verdad es que sostener el iPad con dos manos al mismo tiempo que accionamos los comandos para avanzar, saltar, disparar o explorar se antoja como una tarea muy incómoda. El uso de un teclado inalámbrico (una de las opciones con las que Apple se ha guardado la espaldas ante posibles críticas de accesibilidad) podría resultar apropiado, pero anularía dos de las ventajas del iPad: reduciría la portabilidad del aparato y daría al traste con los controles heredados en las aplicaciones que, en principio, fueron diseñadas para iPhone e iPod Touch.

Conclusión Tras esto, volvemos a la cuestión principal. ¿Es o no es apropiado este iPad como consola? La respuesta emula a la de otras preguntas generadas ante la presentación del tablet de Apple. En principio, el iPad como plataforma de juegos es una apuesta por parte de Apple de crear un mercado que, hoy por hoy, es emergente en el mejor de los casos. Además, algunos de los principales fabricantes y editores no acaban de sentirse cómodos ante el iPad. Sony y Nintendo, empresas propietarias de las dos consolas portátiles que copan el mercado le dan la espalda al tablet de Apple. De cualquier modo, los grandes editores, como Electronic Arts, Ubisoft, Activision o 2K, respaldan esta plataforma, aunque en ocasiones las razones está más relacionadas con motivos promocionales que por darle una verdadera importancia a este soporte. Y es que la presencia de juegos como Call of Duty: World at War, Assassin's Creed, FIFA o Grand Theft Auto en iPad responde más a la creación de artículos satélite que promocionen los productos destinados a las consolas de sobremesa que a la intención de desarrollar juegos con proyección comercial y con la calidad que puede exigir el usuario final. FUENTE: tuexperto.com / FOTO: tuexperto.com