



Durante muchos meses, los gigantes Sega y Nintendo mostraron indiferencia ante el anuncio por parte de Sony del desarrollo de una nueva consola de 32 bits, bautizada con el nombre de PlayStation. Esa indiferencia, filtrada a través de los medios de prensa especializados del sector, era ficticia. Nadie en su sano juicio —y Sega y Nintendo lo tienen—, puede subestimar a una compañía de la magnitud de la japonesa. El escepticismo ante la nueva máquina de Sony atendía a dos razones fundamentales: el desconocimiento de un sector que le maltrató cuando rechazó sin paleativos su primer proyecto lúdico, el MSX; y el fracaso de otros estándares de Sony que no fueron apoyados por grandes compañías, quizá por el temor a su potencial.

Sony es una de las empresas con mayor presencia en el mercado Japonés y, por extensión, el mundial. Conocida internacionalmente por su producción, de aparatos domésticos, son los creadores de magníficos estándares a los que el mercado ha tratado, en algunos casos, con demasiada dureza. Un ejemplo claro lo encontramos en su

El enemigo a batir



Ya no hay indiferencia en los pasillos de Sega y Nintendo. La Sony PlayStation se ha ganado el respeto de sus competidores.

sistema de vídeo BETA, un formato de vídeo compacto que se vió superado por el VHS, infinitamente inferior en calidad de imagen y con unas dimensiones exageradas, por el apoyo interesado del sector al estándar de JVC.

Han sido muchas las ocasiones en las que el mercado japonés ha tentado al gigante Sony para adentrarse en el sector lúdico-informático, al que, excepto con su serie Hit-Bit (MSX), nunca ha hecho excesivo caso. Ahora, con la llegada de PlayStation, Sony ha puesto fin a su pereza y ha asestado un duro golpe a Sega y Nintendo que, por mucho que quieran dar síntomas

de indiferencia, saben que la nueva máquina posee una potencia difícil de superar.

MSX: el fracaso

Sony prefiere crear un nuevo estándar a potenciar uno ya existente. Cuando en la década de los 80 lanzó al mercado —junto a Toshiba, Sharp, Panasonic y Philips— el sistema MSX, creó una máquina que funcionaba como ordenador personal y, a su vez, como consola de videojuegos.

Sony no quiso dejar nada a la siempre traicionera improvisación y se rodeó, incluso, de compañías del prestigio de Konami, que se



La PlayStation presenta unas reducidas dimensiones. Sony ha anunciado nuevas versiones de su consola. La primera de ellas está anunciada para antes del año 2.000.

al MSX en un fracaso que no pudo competir en la carrera iniciada por Commodore 64 y Spectrum, máquinas con gula que coparon el mercado de ordenadores personales y las máquinas de juegos.

PlayStation: el reto

El fracaso del MSX provocó que los directivos de importantes compañías de desarrollo de software dudaran a priori de la viabilidad del sistema Playstation. Efectivamente, las críticas hacia la poca experiencia de Sony en el mundo de los videojuegos llegaron, incluso, a que se cuestionase la adquisición en 1993 por parte del gigante japonés de la compañía de programación Psygnosys, por la friolera de seis mil millones de pesetas. Una auténtica barbaridad para muchos si tenemos en



convertiría, poco tiempo después, en su mayor aliada para desarrollar buenos títulos para el nuevo soporte.

La máquina era tecnológicamente vanguardista para los tiempos que corrían. El MSX incorporaba los más importantes avances en el campo informático, contando con 128K de memoria (256K en la versión MSX 2), una importante paleta de colores y unas magníficas cualidades para la realización de sonidos y músicas. Todo ello aderezado con un potentísimo BASIC desarrollado por la compañía norteamericana Microsoft. Un sistema, en pocas palabras, que se había diseñado a conciencia y en el que Sony tenía puestas fuertes esperanzas. Por desgracia, el soporte no fue bien recibido en Japón. Aunque las publicaciones especializadas alabaron sus características técnicas y se aventuraron a predecirle un futuro esperanzador, lo cierto es que el mercado no respondió de la forma deseada. La apatía de los usuarios del Viejo Continente terminó por convertir



El diseño del pad es el más sobresaliente de cuantos podemos encontrar en el mercado. Sus 14 botones se hacen, en todo momento, manejables.