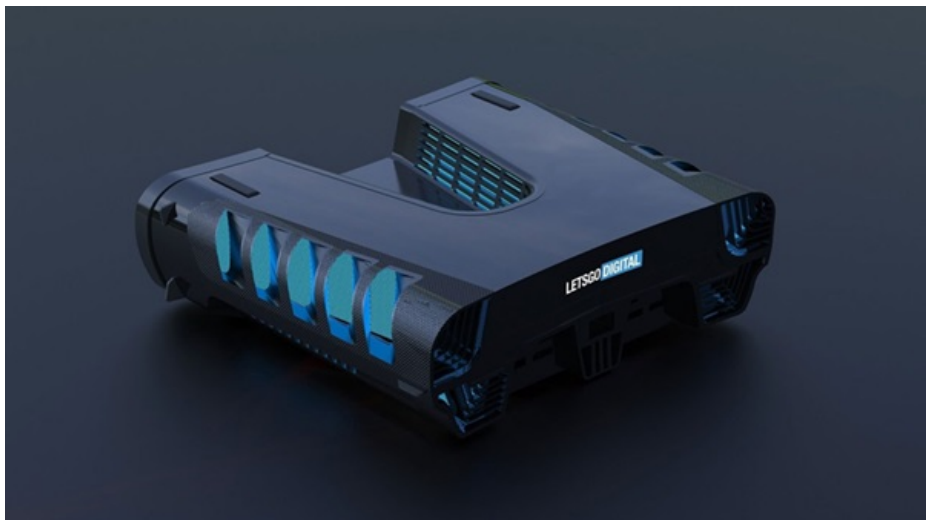


Estas son las 11 mejoras y novedades que le pido a la futura PS5

PlayStation 5 llegará a finales de 2020, ni más ni menos que siete años después de su predecesora.

Ese margen de tiempo es suficiente para mejorar muchos aspectos, y de hecho, Sony ya lo ha intentado con las sucesivas iteraciones de PS4. No obstante, lo que nos espera ahora es un salto generacional en toda regla.

¿Qué sabemos de PS5? Por lo pronto, que la calidad técnica de los juegos va a ser mayor, como viene siendo habitual cada vez que la compañía lanza un nuevo sistema. La



capacidad para la resolución en 8K, la tecnología Ray Tracing y una apuesta por los discos duros SSD que disminuyan notablemente los tiempos de carga son tres de las características confirmadas por Sony que se han erigido como abanderadas de la consola. Sin olvidar la retrocompatibilidad con PS4.

Ayer mismo se confirmaron, aparte del nombre y la fecha estimada de lanzamiento, algunas de las nuevas características del mando. El Dualshock 5 sustituirá la vibración por unos sistemas de estímulos hápticos capaces de ofrecer un feedback más físico al jugador, amén de unos gatillos de resistencia

programable por los desarrolladores según el tipo de juego al que nos enfrentemos.

Son muchos los detalles que conocemos, pero también que se nos escapan de momento. A mí, personalmente, hay unas cuantas cosas que me gustaría ver en la próxima PS5, y son las siguientes.

Gimmicks que se aprovechen de verdad

Es bastante común que en las nuevas consolas se presenten novedades a priori revolucionarias y luego se queden en nada. El 3D de Nintendo 3DS o el panel táctil del Dualshock 4 son solo algunos ejemplos. Estas cosas son un buen marketing de cara a la campaña de lanzamiento, pero lo que importa es que luego sigan siendo relevantes.

PS5 promete, a través de su mando, una mayor conexión con las sensaciones que producen los juegos. Esta nueva y mejorada vibración y los gatillos adaptables deben servir de algo. No pido que lo usen en todos los títulos, solo que se siga aprovechando durante toda la vida útil de la consola para aquellos que sí se beneficiarían de ellos. O al menos, que tengan esto en cuenta más allá del primer año.

Retrocompatibilidad total

De nuevo, sabemos que PS5 va a ser retrocompatible con PS4, ¿pero de qué forma? No hay pocas dudas al respecto. Por mi parte, espero una retrocompatibilidad física (y disponible para todos los juegos desde el lanzamiento) no solo en el caso de PS4, sino también con las anteriores consolas de sobremesa de Sony.



Esto último lo veo poco probable, porque implicaría quitarle una de las ventajas a PS Now (jugar a través de streaming a títulos de otra consola que no han sido porteados), servicio que seguirán expandiendo. Ya que lo de PS4 será seguro, espero que nos dejen mantener nuestras bibliotecas de títulos digitales también en la nueva consola. Es decir, que si tengo Bloodborne comprado en la PS Store, no voy a tener que pasar por caja otra vez para jugarlo en PS5 con la misma cuenta.

Lo que viene siendo un crossbuy de toda la vida, algo que en esta generación ya se ha hecho con algunos títulos, pero no todos. Si esta vez hay retrocompatibilidad real de por medio, qué menos que ofrecer esa posibilidad.

Poder elegir entre resolución y rendimiento

Jugamos en consola por la comodidad, eso desde luego, pero cualquiera con un PC potente sabe de sobra las limitaciones técnicas de estas. En ocasiones, tenemos que tragarnos bajones de framerate o resoluciones algo más toscas como sacrificios

en pos de otros aspectos. ¿No sería genial que pudiéramos elegir?

Esto no es nuevo. Nioh ya lo probó en 2017 con sus dos modalidades: una que garantizaba 60 fps y 720p, y otra con la que el juego funcionaba a 30 fps pero se veía a 1080p. Dado que cada persona tiene sus preferencias según el tipo de juego, no estaría mal que nos dejaran escoger siempre que sea posible en todos los juegos, sobre todo ahora que entran las 8K en escena.

No hace falta que los ajustes gráficos sean tan densos como en ordenador. Después de todo, lo que se prioriza es la comodidad.



Ventiladores silenciosos

Creo que hablo en nombre de todos los usuarios de PS4 cuando digo que me da miedo encender la consola en verano. Y en cualquier otra época, a decir verdad. Es ponerme a jugar a Red Dead Redemption 2 y de repente parece que vivo al lado de un aeropuerto.

El ruido es molesto y tengo que subir el volumen de la televisión, pero lo peor es no tener ni idea de si mi consola está a punto de morir por sobrecalentamiento o no. Nunca lo sé, porque lo habitual es que suene casi todo el rato así de fuerte. El que parece ser el kit de desarrollo de PS5 trae un buen surtido de ventiladores. A ver si sirven de algo esta vez.

Mayor accesibilidad

Hay algo en lo que no solemos pensar demasiado, y es que los mandos de las consolas están diseñados para gente que ya sabe jugar a videojuegos. He intentado enseñar a jugar a personas ajenas al mundillo y casi siempre se hacen un lío con los botones, específicamente cuando hay que controlar al personaje y mover la cámara usando ambos joysticks. Se requiere una coordinación de dedos a la que hay que acostumbrarse poco a poco.

Esto conduce a la frustración, ya que entorpece la experiencia de quien no tiene esos controles tan interiorizados a nivel psicomotriz como nosotros. La tan laureada respuesta háptica podría decirle al usuario de muchas formas cuándo está jugando bien y cuándo lo está haciendo mal, para que pueda reaccionar al momento.



Además, si de verdad incluyen el PlayStation Assist del que os hablamos hace poco, estas personas podrán jugar de forma más llevadera a títulos que quizás sean demasiado complejos para ellas. Algún tipo de asistencia física en los joysticks también sería de agradecer, todo sea dicho.

Almacenamiento fácilmente expandible

Sabemos que PS5 vendrá equipada con un disco duro SSD, que además de reducir cargas, permitirá que los juegos ocupen menos espacio. Ahora bien, no me atrevería a asegurar que con esto se vayan a solucionar los problemas de (limitada) memoria que ya tenemos en las consolas actuales.

Aunque es cierto que se está hablando de que podremos realizar instalaciones modulares para que el espacio sea más gestionable, lo realmente idóneo sería que se nos permitiera añadir un nuevo SSD sin retirar el que ya hay. Se pueden utilizar del tipo M.2 que ocupan muy poco espacio físico y no

comprometerían el tamaño de la consola.

Capturar todo el vídeo que queramos

PS4 puede grabar los últimos 15 minutos de juego. Si quieres una mayor extensión, lo normal es que tengas que hacerte con una capturadora de vídeo aparte. Dado que en esta última generación se ha puesto mucho énfasis en la posibilidad de compartir lo que jugamos a través de internet, cabe esperar que la siguiente vaya a más.

La nueva consola de Sony debería dejarnos grabar todo el contenido que nos plazca, en la mayor calidad posible, y sin necesidad de cacharros extra. Más allá, claro está, de un disco duro adicional externo o interno (esto viene a colación del anterior punto) para cuando capturemos demasiado material. Igual que en el PC, vaya.

Nuevas fórmulas de diseño sin tiempos de carga

Esta puede ser un poco rebuscada, pero creo que podemos beneficiarnos del SSD de más formas aparte de tener que esperar menos. Si es cierto que los tiempos de carga van a ser mínimos, o casi nulos, entonces podremos ver juegos que aprovechen eso para presentar sus entornos de otra manera y eso se traslade a lo jugable.

Ya hay muchos trucos con los que los desarrolladores intentan evitar las pantallas de carga mientras el juego en realidad sí que está cargando (los famosos pasillos de God of War, por ejemplo), ¿pero qué podrían hacer si todos los escenarios estuvieran al alcance?

Se me ocurren mundos que cambian dinámicamente delante de nuestros ojos en cuestión de segundos, o diseños más abiertos y enrevesados. Tal vez se podrían lograr transiciones entre

cinemáticas y gameplay cien por cien fluidas esta vez en todos los juegos. Son sueños húmedos, pero son sueños al fin y al cabo.

Juegos importantes de lanzamiento

Ni PS3 ni PS4 destacaron por ofrecer un catálogo de salida que animara a pagar el desembolso inicial. ¿Alguien se acuerda de Killzone: Shadowfall y Knack? Esos eran los buques insignia de Sony para su última consola en 2013. Les acompañaban un puñado de juegos intergeneracionales que tampoco decían mucho.

No me extrañaría seguir viendo estos últimos en PS5, especialmente para dar vida al catálogo hasta que salgan los pesos pesados. Estando la retrocompatibilidad ahí, habrá que ver primero cómo lo gestionan, eso sí. Pero todo eso nos va a dar igual mientras tengamos desde el mismo día de lanzamiento un bombazo de la talla de Zelda: Breath of the Wild en Nintendo Switch.

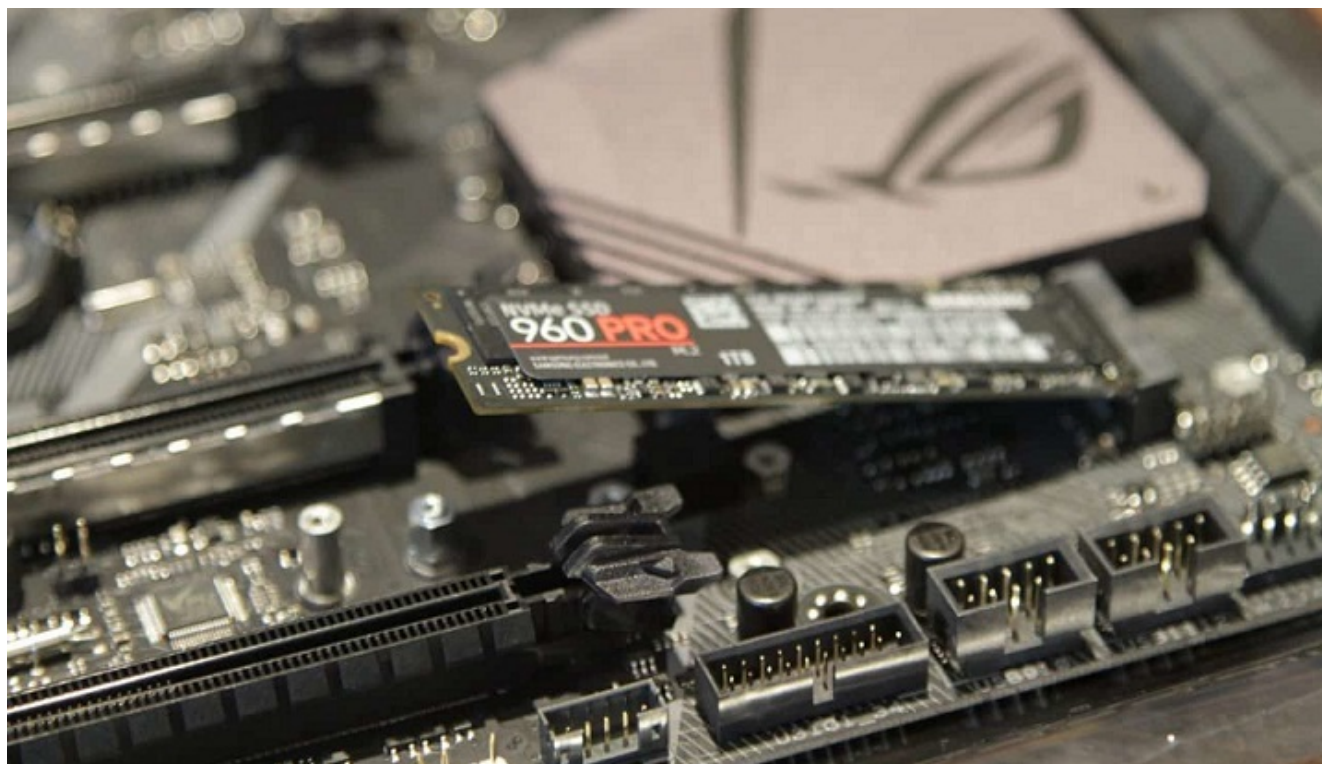
Ni siquiera tiene por qué ser exclusivo. Solo le pido que sea nuevo y relevante. De hecho, si son más de uno, mejor.

Online gratis, o todos los servicios unificados

La verdad es que se echa de menos cuando uno no tenía que pagar por jugar online en consola. Microsoft ya lo hacía, Sony se subió al carro en cuanto vio la oportunidad, y Nintendo igual. Quizás sea mucho pedir que vuelva a ser gratis en PS5, a la vista de que todos hemos pasado por caja, pero tenemos ya tantos servicios de juegos por suscripción que no merece la pena pagar más mensualidades por funcionalidades necesarias como el multijugador.

Sony podría dejar el online gratuito y darnos los beneficios de PS Plus al suscribirnos a PS Now. Y si no está dispuesta,

que al menos todo eso forme parte de un servicio único y más económico. Lo mismo que está haciendo Microsoft con Xbox Game Pass Ultimate, que permite pagar una cuota más económica por Gold y Game Pass.



Y por último, que no se vaya de precio

Teniendo en cuenta que una PS4 Pro cuesta casi 400 euros, yo no esperaría que el precio de PS5 bajara de los 500. Tampoco me gustaría que la cifra fuera mayor, ya que entonces se escaparía del poder adquisitivo de muchísimas personas.

De momento es una lotería, así que por pedir que no quede. Aunque también es cierto que, si quiero que tenga todo lo que he mencionado en este artículo, no puedo esperar que la consola sea barata.

Fuente: vidaextra.