

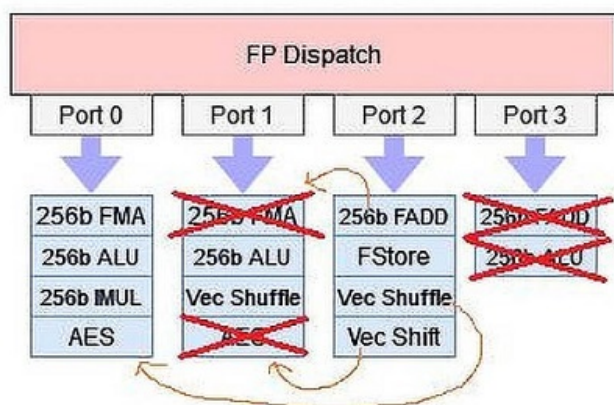
La CPU de la PS5 es mucho más pequeña que el Ryzen 7 3800X o Steam Deck, pero rinde igual en juegos



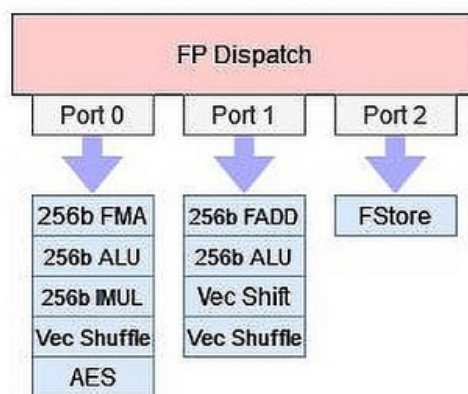
Con las consolas de actual generación, tenemos un hardware bastante competente que se acerca a un PC de gama media por una fracción de su precio.

Es muy complicado o casi imposible hacernos un ordenador que rinda como una PS5 o Xbox Series X, salvo que usemos componentes de segunda mano. De hecho, sorprende ver que la **CPU Zen 2 de la PS5 que era su punto más débil**, rinde como un procesador **Ryzen 7 3800X** incluso siendo más pequeña que este.

Normal Zen 2 FPU



PS5 Zen 2 FPU



Con cada nueva generación de consolas, podemos ver un salto gráfico y/o de rendimiento frente a la anterior. Para muchos, cada vez estos saltos son menores, pero lo cierto es que aunque no lo parezca, estamos hablando de diferencias de hardware bastante importantes. Podemos ver como la **PS5** es prácticamente 5 veces más potente sobre el papel que la **PS4**, logrando **10,3 TFLOPs vs 1,84 TFLOPs**. Aun así, hay quienes ven que los juegos que llegan a PS5 parecen de PS4 pero con un aumento de resolución.

La PS5 usa una CPU Zen 2 recortada, lo que le permite ser más pequeña que otras

La optimización por parte de los desarrolladores es algo que hay que tener muy en cuenta y por ello no todos los juegos son iguales. Ya vimos títulos como **El Señor de los Anillos: Gollum** que a pesar de tener gráficos de pasada generación iba bastante mal. Pero quizá el ejemplo más representativo de una falta de optimización, es el recién lanzado **Dragons Dogma 2** que funciona mal incluso a bajas resoluciones con gráficas de gama alta. Este último juego tampoco destaca por su rendimiento en consolas, pues en la **PS5 se queda a unos 30 FPS que varían con caídas y subidas** dependiendo de la zona y

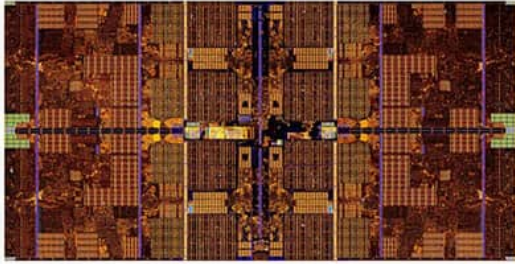
situación.

La **CPU de la PS5** se ha considerado su punto más débil y es que se trata de un procesador que funciona a **3,5 GHz** como máximo con una arquitectura algo antigua, Zen 2 de AMD. Esta estaba presente en procesadores del año 2019 como los Ryzen 3000.

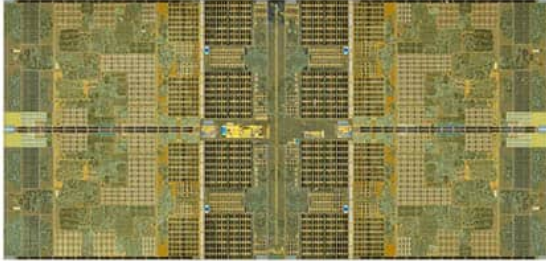
Ahora es cuando desde Chip and Cheese han decidido **comparar el procesador de la PS5** con otros de esa misma arquitectura y número de núcleos, como el Ryzen 7 3700X y 3800X. Estos han analizado con detalle el procesador custom de la consola para descubrir que tiene una FPU recortada, eliminando algunas **unidades de FMA y AES**. Podemos ver en la comparativa como se han **eliminado duplicados** y el puerto 2 se encarga solo de manejar el FStore. Esto le ha permitido **reducir su tamaño en un 35%** respecto a un Ryzen 7 3800X.

Es incluso más pequeña que la de la Steam Deck 2 y no sufre pérdidas de rendimiento en juegos

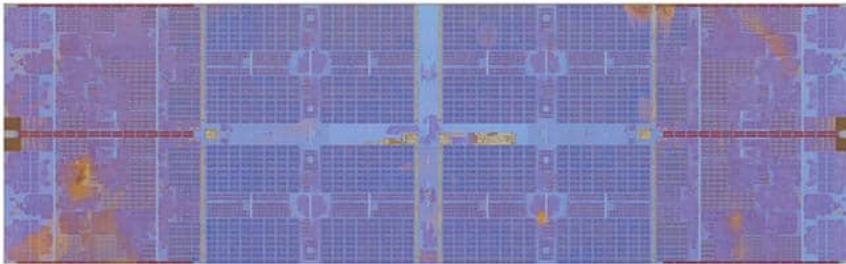
Con esta reducción de tamaño significativa, en términos de rendimiento en aplicaciones y benchmarks a empezado a sufrir. Podemos ver que en algunas pruebas de cálculo la PS5 no destaca, pues hasta la APU de la Steam Deck es más rápida. Vemos una diferencia del **15%** en pruebas de **codificación de vídeo con libx264 Encode** y valores similares en pruebas de cálculo con **Y-Cruncher**. Aunque la **Steam Deck la supere**, esto poco importa, pues recordemos que se trata de un procesador de consola, por lo que toca ver el rendimiento en **juegos**.



Playstation 5 / BC-250 Zen 2 Cluster
18.93 mm²



Steam Deck APU Zen 2 Cluster
20.1 mm²



Desktop / Server Zen 2 Cluster
31.4 mm²

Aquí es donde está la sorpresa y es que, la pequeña CPU de la PS5 es capaz de **igualar en rendimiento** al resto de chips con arquitectura Zen 2. Esto no solo incluye al de la Steam Deck, sino también a procesadores como el Ryzen 7 3800X. Esta prueba se realizó con el juego Call of Duty: Cold War Zombies, donde se veía que ninguna de las unidades FPU se sobrecargaba más allá del 20-22%. En juegos se ha demostrado así, que la decisión de **recortar el tamaño de la CPU en la PS5 tenía sentido**, pues no se llegaban a aprovechar todas las características del chip.

Fuente: [elchapuzasinformatico](#).