

La PS6 no podrá aprovechar bien su mejor hardware de inicio por culpa de los juegos

Sony ha tenido mucho éxito en el mundo de las videoconsolas, pues ya con su primera PlayStation vendió decenas de millones de unidades y con la PlayStation 2 logró conseguir el mayor número de ventas hasta la fecha. Con la PS3 empezamos a ver que las ventas no eran tan buenas y precisamente es cuando se inició esa época donde los juegos exclusivos cada vez eran menos habituales.

Con la PS4 y actualmente con la PS5, apenas hay exclusividad y casi todo llega a PC y Xbox. Con la siguiente PS6 parece ser que seguiremos con esta tendencia y no solo eso, sino que el periodo de juegos Cross-Gen será largo y tendrán que pasar varios años hasta que veamos juegos que aprovechen el hardware de la PS6.



Cuando la PS5 se lanzó hace casi 4 años, vimos que la consola tenía una potencia mucho mayor que la PlayStation 4, pero a pesar de ello apenas llegaban juegos exclusivos que nos permitieran ver de lo que era capaz esta consola. Estuvimos durante años viendo como la gran mayoría de los juegos eran Cross-Gen, es decir, podían jugarse en varias generaciones de consola. Esto implica que los juegos que salían para PS5 también se podían jugar en PS4 y lo mismo para las consolas de Microsoft si este también llegaba ahí.

La PS6 no aprovechará su hardware hasta años después, el periodo de juegos Cross-Gen será largo

No fue hasta prácticamente el año pasado cuando empezamos a ver que ya salían juegos exclusivos para la nueva generación, tanto PS5 como Xbox Series X/S. Previamente a esto habíamos visto lanzamientos donde las versiones de las consolas ofrecían el mismo apartado gráfico que estaba limitado por la

generación previa, aunque en este caso se mejoraba la resolución o se añadían tecnologías como Ray Tracing. Ya cuando vimos juegos que llegaban de forma exclusiva a las nuevas consolas es cuando empezamos a ver que estos ofrecían una calidad gráfica superior.

Aunque la PS5 y la Xbox Series X fuesen más potentes que las anteriores, pronto vimos que su hardware ya había sido exprimido al máximo. Juegos que funcionaban a 30 FPS (a veces no estables) y que llevaban las consolas al límite era algo habitual. Al parecer esto será algo distinto con la PS6, pues según Digital Foundry vamos a tener que esperar durante años para poder ver juegos que lleguen a aprovechar su potencial. Esto se debe a que se seguirán lanzando durante años juegos que funcionarán en la PS5 y como no, la PlayStation 6 se verá limitada por esto y no se aprovechará su hardware al máximo.

La PS6 podría acabar lanzándose en 2027 con una GPU RDNA 5

Aunque la PS5 solo tiene 4 años, ya hemos visto que Sony ha aceptado que esta consola se está quedando limitada, pues ya tenemos el anuncio y lanzamiento próximo de la PlayStation 5 Pro. Esta consola traerá una gráfica con un 45% más de rendimiento, aunque llegaremos a ver una mejora del 100% de los FPS si añadimos el reescalado PSSR. Esta es una consola de mitad de generación que ya hemos visto que recibirá los mismos juegos, pero con mejoras a nivel gráfico. Hemos visto así como los juegos que antes funcionaban a 30 FPS pueden llegar a 60 FPS en PS5 Pro con una resolución mucho mayor.

Podemos entender que lanzar juegos exclusivos para las consolas recién lanzadas no tiene mucho sentido desde el punto de vista económico. Hablamos de juegos que pueden llegar a costar cientos de millones de dólares en su desarrollo y que acaban vendiendo muy poco en el primer año de lanzamiento de la consola. Sobre la PS6 no tenemos claro el hardware que

empleará, aunque se espera que utilice una GPU RDNA 5 con memoria GDDR7 y caché unificado. Esta consola se centrará en la IA y el Ray Tracing aprovechando estas tecnologías para mejorar el rendimiento y la calidad gráfica de los juegos.

Fuente: [elchapuzasinformatico](#).