

Las PS VR2 no se venden tanto y Sony ha tenido que pausar su fabricación

La realidad virtual es alucinante y ofrece experiencias que a día de hoy es imposible conseguir con otro tipo de tecnología, sin embargo, el precio de los dispositivos es elevado, y la adaptación no suele ser igual para todos los usuarios, existiendo una gran cantidad que decide no volver a usarla debido a mareo y fatiga visual.

Estas complicaciones hacen que la tecnología siga siendo muy de nicho, produciendo una barrera que impide que llegue a convertirse en un producto para las masas. Y es lo que le ha ocurrido a las PS VR2.

Muchas gafas para pocos jugadores

El famoso “para vosotros jugadores” que citaba el lema de PlayStation parece haberse pasado de generoso, ya que parece que el fabricante ha fabricado más gafas de realidad virtual de las que ha vendido. Eso es lo que indican en Bloomberg, donde fuentes cercanas a la compañía aseguran que Sony ha pausado la fabricación de las PS VR2 debido a que no se venden tantas como esperaban, hasta tal punto de estar acumulándose en las estanterías.

El hardware implementado en las PS VR2 es fantástico. En nuestro análisis pudimos comprobar como las gafas ofrecen tecnología muy interesante con la que conseguir una experiencia virtual muy real, sin embargo, las limitaciones siguen existiendo, y no todos los usuarios podrán ser capaces de aguantar horas de juego con el visor.



Un precio muy elevado

A eso hay que sumar lo que cuesta. A los 599 euros que cuesta el visor hay que sumar la necesidad de tener una PS5 para poder usarlas, lo que hace un total de casi 1.200 euros por el set al completo. La oferta de juegos es completa, con títulos de renombre reconvertidos al formato de manera muy satisfactoria, y un compromiso por parte de Sony bastante notable en eso de dar protagonismo y prestar atención a la realidad virtual. Pero ni por esas.

Desde el departamento de prensa de PlayStation llevaban meses enviando newsletters sobre PSVR2 informando sobre juegos y próximos lanzamientos con el fin de aumentar el interés por el producto, pero queda claro que la barrera del precio y la usabilidad siguen pesando demasiado.

La realidad es que las gafas cuestan más que la propia PS5, y por ese precio, aunque el catálogo contenga juegos AAA, se sigue sintiendo escaso para lo que cuesta el producto. Parece que Microsoft tenía razón cuando dijeron que no se sentían interesados en la realidad virtual ya que la tecnología actual

no cubre las verdaderas necesidades de la experiencia del usuario.

Fuente: Bloomberg.