

PS4 y Xbox One S: ¿merece la pena comprarlas?



PS4 y Xbox One S llevan ya un tiempo en el mercado. La primera llegó a finales de **2013** y la segunda llegó en junio de **2016**. A pesar de esa diferencia temporal el hardware de Xbox One S es a grandes rasgos el mismo que monta Xbox One.

Esto quiere decir que en términos de potencia y rendimiento en juegos las dos **están prácticamente al mismo nivel**, como podemos ver en la comparativa de especificaciones que os dejamos justo debajo.

Xbox One S:

- APU AMD con CPU Jaguar de bajo consumo y ocho núcleos a 1,75 GHz.
- 8 GB de DDR3 compartida con un ancho de banda de 68,26 GB/s.
- 32 MB de eSRAM que apoyan a la RAM principal con un ancho de banda de 219 GB/s.

- GPU AMD Radeon derivada de Bonaire con **768 shaders a 914 MHz.**
- Disco duro de 500 GB en el modelo base.
- Lector de Blu-ray UHD.
- Soporte de reescalado 4K y HDR.
- Compatible con juegos de Xbox 360 y Xbox.

Xbox One:

- APU AMD con CPU Jaguar de bajo consumo y ocho núcleos a 1,75 GHz.
- 8 GB de DDR3 compartida con un ancho de banda de 68,26 GB/s.
- 32 MB de eSRAM que apoyan a la RAM principal con un ancho de banda de 204 GB/s.
- GPU AMD Radeon derivada de Bonaire con **768 shaders a 853 MHz.**
- Disco duro de 500 GB en el modelo base.
- Compatible con juegos de Xbox 360 y Xbox.

No hay diferencias importantes más allá del reescalado 4K, del Blu-ray UHD y de la tecnología **HDR**, mejoras que para los grandes devoradores de contenidos multimedia pueden marcar un salto de interés, pero que son casi “irrelevantes” para el grueso de usuarios.

Por su parte PS4 no ha recibido cambios en sus posteriores revisiones “Slim” más allá de la reducción de tamaño y de pequeños ajustes internos, como el salto a una **APU de 16 nm** para reducir el consumo y las temperaturas de trabajo. Esto significa que dicha consola mantiene la configuración que trajo en 2013.

PS4:

- APU AMD con CPU Jaguar de bajo consumo y ocho núcleos a 1,66 GHz.
- 8 GB de GDDR5 compartida con un ancho de banda de 176 GB/s.

- GPU AMD Radeon derivada de Pitcairn con **1.152 shaders a 800 MHz.**
- Disco duro de 500 GB en el modelo base.

¿Qué significa esto aplicado a juegos?

Pues muy sencillo. PS4 y Xbox One S pueden mover juegos actuales a pesar de su antigüedad sin demasiados problemas gracias al milagro de la optimización. Los desarrollos se centran en ambas consolas y parten de sus limitaciones, lo que significa que siempre tienen un nivel del que no pueden pasar, y éste **queda fijado en su concepción inicial.**

Para entenderlo mejor basta con un ejemplo sencillo. La práctica totalidad de los juegos actuales tienen un marcado enfoque **sandbox y unas animaciones bastante pobres** en comparación con su apartado gráfico en general. Esto es consecuencia directa de esas limitaciones iniciales a las que hicimos referencia, que en este caso vienen dadas por la memoria disponible utilizada como RAM y por el procesador.

PS4 y Xbox One S tocaron techo hace años, pero se mantienen en el mercado y todavía tienen por delante un ciclo de vida relativamente largo gracias a la llegada de PS4 Pro y Xbox One X, dos consolas que han representado una renovación intergeneracional y que **han extendido de forma “indirecta” la vida útil** de las anteriores. Cuando se produzca la llegada de PS5 y Xbox Two esas cuatro consolas seguirán recibiendo juegos, es decir, no serán abandonadas de forma súbita, y todo apunta a que podrían convertirse en la generación más longeva de la historia.

Volviendo a los juegos el hardware de ambas consolas delimita sus posibilidades reales. Aunque PS4 y Xbox One S son capaces de mover juegos actuales no lo hacen en las mismas condiciones. La primera es capaz de trabajar con resoluciones **1080p** en la mayoría de los casos, mientras que la segunda se limita en la mayoría de los casos a resoluciones **720p**, aunque

en algunos casos la resolución dinámica le ayuda a alcanzar los 1080p (Halo 5 Guardians es un excelente ejemplo).

Bien, puesto en perspectiva podríamos decir que PS4 y Xbox One S pueden mover **juegos actuales en 1080p y 720p** respectivamente manteniendo un nivel de calidad medio-bajo y 30 FPS en la mayoría de los casos, lo que equivale a un PC gaming de gama baja. Sin embargo, no debemos olvidarnos del valor que ofrecen por su simpleza de uso y por ese soporte y esa optimización a la que hicimos referencia.

¿Vale la pena entonces comprar una PS4 o una Xbox One S?

Es una pregunta complicada, ya que ambas se encuentran en su etapa final, pero no os preocupéis, podemos daros una respuesta bien fundamentada. Ambas consolas tienen un excelente catálogo de juegos, su precio es razonable para el rendimiento y las posibilidades que ofrecen y tienen por delante **al menos dos años** más de grandes lanzamientos, así que sí, todavía merece la pena hacerse con una de ellas.

También debemos tener en cuenta que muchos de los juegos triple A y de los exclusivos más importantes que han llegado a PS4 y Xbox One S se encuentran ya **a precios muy bajos**, lo que significa que no tendréis que hacer una gran inversión para conseguir una buena colección de juegos en cualquiera de ambas plataformas.

Las consolas son las que marcan el desarrollo de todos los juegos actuales, así que la tendencia no va a cambiar, ni siquiera a largo plazo. Los exclusivos triple A en PC son prácticamente una especie en extinción, y las mejoras en términos de calidad gráfica se limitan a resolución, texturas, sombras y algunos efectos. El juego que disfrutamos en PC y en PS4 y Xbox One S **es, en definitiva, el mismo**.

Es obvio que existen diferencias más allá del plano técnico

entre el PC y las consolas, ya hemos hablado sobre ello largo y tendido, y cada plataforma tiene **sus ventajas y sus desventajas**, pero el sector del videojuego se ha “rendido a las consolas”, y esto ha contribuido en gran medida a reforzar el valor que ofrecen.

Fuente: muycomputer.