

La Nueva Tendencia en la Consola de Videojuegos

Cumbicus Juan¹; Santy Galo²

¹ Universidad Tecnológica Israel-Departamento de Ciencias de la Ingeniería –Carrera de Sistemas, Quito, Ecuador, jcumbicus@uisrael.edu.ec

² Universidad Tecnológica Israel-Departamento de Ciencias de la Ingeniería –Carrera de Sistemas, Quito, Ecuador, gsanty@uisrael.edu.ec

Resumen: La nueva generación ya es una realidad. Aún no tiene fecha, ni precio, pero PlayStation 5 ya luce tipín y diseño final. Su nuevo y revolucionario mando, el DualSense, más de lo mismo. Hasta hemos tenido una primera conferencia cargada de anuncios y juegos para la consola. Definitivamente, está a la vuelta de la esquina. La próxima generación de Sony no arriesgará con su nomenclatura, PS5; los grandes cambios y saltos se producirán en el interior de una consola que aspirará a competir una vez más por el dominio en el mercado a partir de Navidades de 2020. Lo crucial, por encima de todo, serán sus videojuegos. Y es eso de lo que vamos a hablar en este artículo, de todos los videojuegos confirmados hasta la fecha de hoy para PS5.

Sin duda alguna si hubo un género que cambió la forma de jugar para siempre, ese fue el género de Mundo Abierto, en el cual en cualquier juego de este género nos ofrecen un mundo entero para ser recorrido por nuestro personaje a su antojo. Se hicieron intentos en la era de PS original con los 2 primero GTA y otros juegos menos recordados, pero cuando llegó la PS2 con el exclusivo GTA III, ya nada fue lo mismo.

Palabras clave: Consola, PlayStation, Videojuegos, Generación.

The New Trend in the Video Game Console

Abstract: The new generation is already a reality. It's still undated and priceless, but the PlayStation 5 already has a tip and a final design. Its revolutionary new controller, the DualSense, is more of the same. We've even had a first lecture full of commercials and games for the console. It's definitely around the corner. The next generation of Sony won't be taking any chances with its nomenclature, PS5; the big changes and jumps will be inside a console that will aspire to compete once again for market dominance from Christmas 2020. The crucial thing, above all, will be its video games. And that's what we're going to talk about in this article, all the video games confirmed to date for PS5.

Without a doubt, if there was one genre that changed the way we play forever, it was the Open World genre, in which any game in this genre offers us a whole world to be traveled through by our character at will. Attempts were made in the original PS era with the first 2 GTA and other less remembered games, but when PS2 came along with the exclusive GTA III, nothing was the same anymore.

Keywords: Console, PlayStation, Video Games, Generation.

1. INTRODUCCIÓN



Gráfico 1: Sello de PlayStation 5 (PS5). Tomado de hipertextual, 2020

Según Martín, A. (2020). “El 2020 es un año para incursionar en el mundo de los videojuegos, se pretende cambiar la generación de las consolas existentes, mejorando la interacción gráfica de los juegos, la jugabilidad será mucho mejor gracias al uso de memorias de estado sólido y un mayor énfasis en la nube”. Los modelos mejoran tanto en

1. Estudiante de la Carrera de Sistemas en Información, jcumbicus@uisrael.edu.ec
2. Estudiante de la Carrera de Sistemas en Información, gsanty@uisrael.edu.ec

software como en hardware para brindar un servicio de calidad al usuario, la parte gráfica mejorada permite que los juegos sean cada vez más reales.

Características del nuevo PlayStation 5



Gráfico2: Especificaciones de PlayStation 5. Tomado de Eurogamer, 2020

Según Tapsell, C. (2020). “Gracias a una entrevista con Mark Cerny en la revista Wired y a un segundo artículo de la misma publicación, ya sabemos algunos detalles y especificaciones técnicas de PS5:

- ✚ **CPU:** Se basa en la tercera generación de procesadores Ryzen; ocho núcleos Zen 2 a 7nm.
- ✚ **GPU y ray tracing:** Se basa en la arquitectura Navi y tiene como principal novedad la implementación de raytracing en tiempo real (tenéis más detalles en el análisis de Digital Foundry).
- ✚ **Sonido:** PS5 contará con procesador de sonido 3D que según Mark Cerny será "dramáticamente distinto" al de PS4.
- ✚ **Almacenamiento:** - PS5 incluirá un SSD (disco duro de estado sólido) que usará el nuevo estándar PCIe 4.0. Cerny probó Marvel's Spider-Man en una PS4 Pro actual y en la supuesta PS5: la primera tardó 15 segundos en cargar un viaje rápido; la segunda, 0,8 segundos.
- ✚ **Resolución:** - PS5 será compatible con el 8K, y se supone que incluirá 4K nativo.
- ✚ Habrá un **reproductor de Blu-Ray 4K** disponible que podrá leer discos ópticos de hasta 100 GB”.

Con un diseño único y futurista, los amantes de los videojuegos estarán muy satisfechos con las características que ofrece la nueva consola PS5. El poder contar con gráficas de calidad, velocidad del equipo para cargar los juegos y sonido envolvente son unas de las tantas características que permiten al jugador tener experiencias únicas al momento de interactuar con el juego de su elección.

Según Ramos, A. (2020). “Los videojuegos confirmados para la PS5. Los títulos en negritas serán aquellos que estarán disponibles poco después del lanzamiento:”

Grand Theft Auto V (expanded and enhanced version)
Hitman 3
Horizon Forbidden West (sequel to Horizon Zero Dawn)
Marvel's Avengers
NBA 2K21
Oddworld: Soulstorm
Pragmata
Rainbow Six Siege
Ratchet & Clank: Rift Apart
Resident Evil 8: Village
Spider-Man: Miles Morales

Dentro de los videojuegos también están incluidos los de PS4, esto es algo bueno lo cual permitirá seguir usándolos sin tener la necesidad de deshacerse de ellos. Con el uso de las gafas de realidad virtual se tendrá una experiencia inexplicable al momento de la jugabilidad.

2. METODOLOGÍA

Según Kate, L. (2020). "Si bien todavía hay muchas preguntas sin respuesta sobre la PS5, a saber, el precio y la fecha de lanzamiento, con el evento de demostración realizado por Sony se obtuvo más detalles de la nueva generación de consola PS5". En la planta de ensamblaje se tiene todo preparado para la fabricación del PS5. Un proceso minucioso al igual que cuando se diseño el PS4.



Gráfico3: Planta de Kisarazu. Tomado de MuyComputer, 2020

Según Ranchal, J. (2020). “La planta de Kisarazu es operada por Sony Global Manufacturing & Operations, o SGMO, el brazo de fabricación del grupo”. Todo debidamente preparado por un grupo de personas que se encuentran trabajando con la unidad de videojuegos Sony Interactive Entertainment para llevar tecnologías de vanguardia a las instalaciones.



Gráfico4: Ensamblaje de los PS. Tomado de MuyComputer, 2020

Según Ranchal, J. (2020). “La marca PlayStation ha sumado cientos de millones de seguidores en todo el mundo desde el lanzamiento de la consola original en 1994. La última actualización se completó en 2018 y la zona principal es una línea de montaje de 31 metros donde trabajan 32 robots suministrados por Mitsubishi Electric”. Desde el lanzamiento de la consola de PlayStation esta tuvo gran éxito dentro de los millones de seguidores, con las características expuestas se puede afirmar que la nueva consola será un bum para todos los amantes de los videojuegos.



Gráfico5: Robots uniendo partes sensibles de la consola. Tomado de MuyComputer, 2020

Según Ranchal, J. (2020). “La tarea puede parecer simple para un ser humano, pero es una maniobra extremadamente compleja para un robot”. La complejidad y tino para manipular cada una de las partes es una tarea para los robots, la combinación de mano de obra robótica y humana está minuciosamente optimizada con una prioridad en el retorno de la inversión.

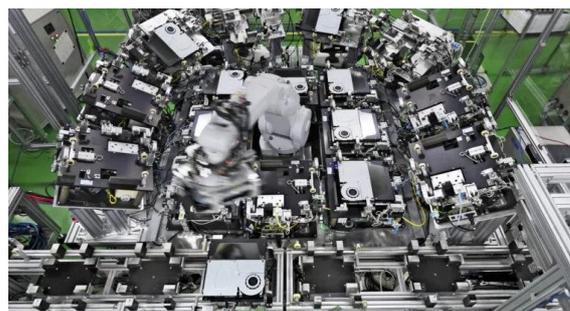


Gráfico5: Producción de la consola. Tomado de MuyComputer, 2020

Según Ranchal, J. (2020). “La PlayStation 4, comercializada en noviembre de 2013, ha vendido más de 100 millones de unidades hasta el momento y ha liderado -a mucha distancia- las ventas de la actual generación de consolas. Sony tiene el objetivo de repetir éxitos con la próxima. La fabricación de PS5 está próxima a comenzar, se realizará en esta fábrica y por lo que cuentan en la visita Sony tiene perfectamente controlado el apartado de la producción”. Los consumidores y amantes de los videojuegos quedaran impresionados por todo lo que puede ofrecer el PlayStation 5, la compatibilidad de los videojuegos con el PS4 es un punto más a favor. Se necesita experimentar para entender todo lo que nos ofrece la nueva generación de consola. Es la hora de disfrutar de algo diferente.

3. RESULTADOS

- Sus principales credenciales son un procesador AMD Zen 2 con arquitectura RDNA cuatro veces más potente que el modelo Xbox One X y trazado de rayos acelerado por el propio hardware. Aseguraron que la resolución 4K con 60 FPS está garantizada gracias a su memoria RAM GDDR 6, aunque se atrevieron a decir que se podrá jugar incluso en resolución 8K en un futuro con hasta 120 FPS. Además, la novedosa tecnología VRS, una técnica de sombreado de velocidad variable para que los desarrolladores puedan sacar todo el partido posible de la potencia del hardware. También una memoria SSD para “eliminar prácticamente los tiempos de carga”.
- Microsoft cree que no es el momento para la realidad virtual en Xbox, no al menos a corto plazo. Según Phil Spencer, máximo

responsable del departamento de videojuegos de Microsoft, en declaraciones a *Stevivor*, la VR “te aísla, y creo que los videojuegos son una experiencia que se debe compartir”.

- No sorprendería decir que se está pasando por una época donde la tecnología y la innovación son factores primordiales en muchos negocios, siendo incluso la principal ventaja competitiva de muchas empresas, ya sean por sacar nuevos modelos de producción o por innovar en los productos que se desarrollan. Todo gracias a la evolución tan rápida que tienen las tecnologías en la actualidad, donde en muchos sectores, un producto puede quedar desfasado en menos de un año.
- En el sector de los videojuegos se está poniendo de moda realizar videojuegos únicamente para una plataforma, es decir, videojuegos exclusivos de una marca de videoconsolas. Para poner un ejemplo, el juego “Uncharted 4” es exclusivo de la plataforma Play Station 4 y no está disponible en otras consolas. Ocurre lo mismo con la Xbox One con su saga de juegos “Halo”. Por lo tanto, puede llegar a existir una diferenciación de los productos, ya que muchos jugadores son amantes de sagas de videojuegos que salen únicamente en una plataforma.

4. CONCLUSIONES

- La revolución de las nuevas tecnologías está teniendo un fuerte impacto sobre la sociedad y la economía dando lugar a modificaciones en los distintos modelos de negocio tradicionales así como la aparición de nuevas industrias, como es el caso de la industria de los videojuegos. Este sector cada vez tiene mayor potencial industrial, decisivo para el crecimiento económico y capaz de generar un empleo de calidad.
- En cuanto a los factores legales, la industria de los videojuegos se caracteriza por ser una de las industrias que menos legislación tiene.

Pero, por otro lado, debido a la gran importancia que está consiguiendo en los últimos años y al alto desarrollo de mercado, las administraciones públicas y privadas están aplicando más leyes para regular un mercado que está creciendo a pasos agigantados.

- En cuanto a la industria de los videojuegos, estos factores económicos han sido muy determinantes para el desarrollo de la misma. Se considera que el mercado de los videojuegos ha pasado por una etapa de crecimiento muy reducido en época de crisis pero que desde hace pocos años hacia la actualidad, ha conseguido pisar el acelerador y llegar a unos niveles de crecimiento muy positivos.
- Los factores político-legales no son determinantes ya que no tienen unas leyes estrictas en la mayoría de las regiones. Esto permite que muchas empresas puedan realizar su trabajo con gran libertad. Por lo tanto, las empresas gozan de un mercado de libre elección, lo que suponen grandes oportunidades en próximos desarrollos de productos.
- Al tratarse de un videojuego free-to-play y con unos gráficos bajos que permiten reproducir el título en casi cualquier ordenador, las personas pueden jugar a este videojuego de manera muy sencilla y sin realizar ningún gasto. Por otro lado, al obtener tantos usuarios, una vez lleven tiempo en el juego, la mayoría realiza micro pagos para obtener contenido exclusivo produciendo unos grandes ingresos para la empresa. Como se comentó anteriormente, la empresa obtiene sus ingresos principalmente de estos micro-pagos, lo que da lugar a que está realizando una estrategia muy eficiente para la empresa, siendo esta una fortaleza primordial.

REFERENCIAS

- Domínguez , E. J., & Ferrer, J. (12 de 03 de 2012). *Sistemas de transmisión y frenado*.

- Recuperado el 27 de 03 de 2017, de EDITEX:
<http://www.editex.es/RecuperarFichero.aspx?Id=21319>
- Alonso, J. M. (2014). *Sistema de Transmisión y frenado*. Madrid, España: PARANINFO.
- Anónimo. (12 de junio de 2020). *Conclusion*. Obtenido de <https://www.conclusion.com.ar/internet/todos-los-juegos-presentados-para-5/06/2020/>
- Cascajosa, M. (2005). *Ingeniería de Vehículos Sistemas y Cálculos*. México: Alfaomega.
- Castiglione, J., Bradley, M., & Gliebe, J. (2015). *Activity-Based Travel Demand Models: A Primer*. Washington: TRB.
- Dalkmann, H., & Sakamoto, K. (2011). Transport: Investing in energy and resource efficiency. *United Nations Environment Programme (UNEP)*, 375-411.
- Dominguez, P. (2015). *Un nuevo modelo continuo de asignación de tráfico para el diseño óptimo de redes de transporte urbano (tesis doctoral)*. Universidad Nacional del Sur: Bahía Blanca.
- El Telégrafo. (9 de Enero de 2014). Ambato planea un transporte integrado para 2016. *El Telégrafo*.
- Fernández, C. (5 de Julio de 2016). *Universidad de León*. Obtenido de https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/5541/44434086H_GADE_julio16.pdf?sequence=
- Frenos y embragues*. (14 de 09 de 2004). Recuperado el 15 de 04 de 2017, de Universidad de navara: <http://www1.ceit.es/asignaturas/elemaqui/cap6.pdf>
- Gil Martínez, D. H. (2003). *Manual del Automóvil Reparación y Mantenimiento (Electricidad, accesorios y transmisión)*. Madrid, España: CULTURAL, S.A.
- González, S. (4 de Enero de 2020). *El País*. Obtenido de https://elpais.com/tecnologia/2020/01/03/actualidad/1578057267_390316.html
- Guzman, M. R. (05 de junio de 2014). Metodo para seleccionar el tren motriz de vehiculos de transporte pesado con uso optimo de combustible. *Researchgate*. Recuperado el 19 de 03 de 2017, de Metodo para
- Seleccionar el tren motriz de vehiculos de transporte pesado con uso optimo de combustible:
https://www.researchgate.net/publication/237577535_METODO_PARA_SELECCIONAR_EL_TREN_MOTRIZ_DE_VEHICULOS_DE_TRANSPORTE_PESADO_CON_USO_OPTIMO_DE_COMBUSTIBLE
- He, Y., Zhou, X., Du, S., & Ran, M. (2015). Traffic Influence of Road Traffic Fire based on VISSIM. *Intelligent Transportation, Big Data and Smart City (ICITBS), 2015 International Conference* (págs. 951-95). IEEE.
- Hormaeche de Lucas, A. (30 de 09 de 2015). *Diseño de la transmisión de un automóvil*. Recuperado el 18 de 02 de 2017, de Universidad del País Vasco: <http://hdl.handle.net/10810/15715>
- Ingeniería FUA. (28 de 07 de 2015). *Embragues*. Recuperado el 15 de 04 de 2017, de slideshare: <https://es.slideshare.net/IngenieriaFUA/embragues-50997259>
- Jirón, P. (2013). Sustainable urban mobility in Latin America and the Caribbean. En Taylor, & Francis, *Planning and Design for Sustainable Urban Mobility: Global Report on Human Settlements 2013*. New York: UN- HABITAT.
- Martín, A. (12 de mayo de 2020). Obtenido de <https://www.elcorteingles.es/ideas-y-consejos/tecnologia/como-seran-videoconsolas-2020/>
- Meganoticias. (04 de Diciembre de 2019). *Meganoticias*. Obtenido de <https://www.meganoticias.cl/tendencias/284107-videojuegos-consolas-2020-xbox-playstation-nintendo.html>
- Mezquita, J., & Dols, J. (2001). *Tratado sobre Automóviles*. México: Alfaomega. Recuperado el 20 de 04 de 2017
- Pojani, D., & Stead, D. (2015). Sustainable urban transport in the Developing World: Beyond Megacities. *Sustainability*, 7, 7784-7805.
- Rafael, M., & Zavala, A. (1999). *Selección del Tren Motriz de Vehículos Pesados (carga y pasajeros) destinados al servicio público federal*. Recuperado el 26 de 03 de 2017, de

Instituto Mexicano de Transporte:
<http://imt.mx/archivos/Publicaciones/PublicacionTecnica/pt128.pdf>

- Reyes, C. (2006). *Microcontroladores PIC Programación en BASIC* (2 ed.). Quito, Ecuador: RISPGRAF.
- Rodríguez, E. (4 de Enero de 2020). *Xataka*. Obtenido de <https://www.xataka.com/seleccion/comprar-no-comprar-videoconsola-2020-opinion-expertos-xataka>
- Selección del Tren Motorizado de Vehículos Pesados (carga y pasajeros) destinados al servicio público federal*. (s.f.).
- URBS. (2015). *Avaliação Comparativa de Novas Tecnologias para Operação no Transporte Coletivo de Curitiba*. Curitiba: URBS.
- Xiaodan, W., & Junhao, H. (2014). Traffic Simulation Modeling and Analysis of BRT Based on Vissim. *Intelligent Computation Technology and Automation (ICICTA), 2014 7th International Conference* (págs. 879-882). IEEE.
- ZF Friedrichshafen AG. (2015). *Embragues para vehículos de pasajeros y comerciales ligeros*. Recuperado el 12 de 04 de 2017, de Autorrepuestos: http://www.autorrepuestos.com/catalogos/2015/SACHS_CLUTCHS_2015.pdf