

Las consolas están llegando a su límite y se acercan a sus «especificaciones finales»

Los saltos generaciones entre consolas son cada vez más **pequeños**. Solo tenemos que mirar la evolución gráfica que se produjo entre PS1 y PS2, o incluso la que hubo entre PS2 y PS3 y compararla con la mejora que logró PS5 frente a PS4 para darnos cuenta de ello.

Al jugador medio cada vez le resulta más difícil apreciar diferencias sustanciales entre distintas generaciones de consolas, y la cosa **no hará más que ir a peor**. [En una reciente entrevista](#) el ex-CEO de Sony Interactive Entertainment (SIE), Shawn Layden, ha dado su visión sobre este tema, y ha realizado unos comentarios muy interesantes.

Layden cree que **nunca más volveremos a ver un salto generacional tan grande** como los que se vivieron en generaciones anteriores, porque las mejoras que quedan pendientes en juegos son cada vez más pequeñas y por tanto más difíciles de apreciar y de valorar. En este sentido destaca que una de las últimas evoluciones que tenemos pendientes es la creación de modelos humanos perfectos en juegos, una meta que acabaremos cruzando tarde o temprano.

Estancamiento y homogenización del hardware

La innovación a nivel de hardware y las mejoras a nivel de potencia están empezando a estancarse en el mundo de las consolas, y el hecho de que tanto PlayStation como Xbox utilicen CPU y GPU de AMD crea **un escenario homogéneo** que complica la introducción de funciones y características diferenciadoras, según Layden.

Esto no quiere decir que no vayamos a seguir viendo mejoras a nivel de hardware en consolas de próxima generación, pero sí que estas serán más pequeñas, y que cada vez estaremos más cerca de lo que Layden considera como las «especificaciones finales» de una consola, es decir, **una especie de techo de hardware que no sería posible superar** sin introducir cambios profundos a nivel interno.

¿Adiós a la guerra de consolas?



Horizon Forbidden West luce muy bien en PS4, tanto que para un usuario normal es complicado ver las diferencias frente a la versión de PS5.

En esa fase Layden cree que podría producirse el final de la guerra de las consolas, al menos a nivel de hardware. La idea que defiende es que debido a ese estancamiento y a la homogenización del hardware llegará un punto en el que PlayStation y Xbox **adopten un estándar unificado**, una configuración concreta que facilitaría y economizaría los desarrollos.

La única diferencia entre ambas plataformas **pasaría a estar en el contenido, es decir, en los juegos exclusivos** que ofrezcan ambas consolas. Los juegos multiplataforma ofrecerían el mismo rendimiento y la misma experiencia en ambas consolas, algo que ya ocurre actualmente en la mayoría de los casos.

Tiene sentido, pero Layden **ha dejado fuera de la ecuación a Nintendo Switch**, y no ha tenido en cuenta algunas posibilidades interesantes, como por ejemplo el salto a nuevos diseños y **la vuelta a una configuración de CPU y GPU separadas** para crear consolas más potentes y marcar la diferencia. Sé que esto incrementaría los costes y complicaría los desarrollos, pero no deja de ser una posibilidad llena de potencial.

¿Cómo podría afectar esto al gaming en PC?

La verdad es que esta «profecía» resulta preocupante para el gaming en PC, porque una unificación y un estancamiento de este tipo afectaría a los desarrollos de videojuegos, que tienen como base a las consolas, y **podría perjudicar mucho a la innovación** técnica y jugable.

Si miramos la evolución que han experimentado los juegos en las dos últimas generaciones de consolas y las comparamos con el gaming en PC nos daremos cuenta de algo muy interesante, y es que de no ser por el empuje de NVIDIA con el [trazado de rayos](#) y otras tecnologías importantes las diferencias entre los juegos de consola y los de PC **serían mínimas a nivel técnico**.

No han sido los desarrolladores los que han intentado innovar a lo grande, **han sido los fabricantes de hardware los que han buscado dar ese impulso** que realmente justifique la existencia del PC como una plataforma más potente para jugar, y mucho me temo que la situación no va a cambiar, de hecho las palabras de Layden auguran todo lo contrario.

Veremos qué ocurre cuando Sony y Microsoft lancen [PS6](#) y Xbox Next, dos consolas de próxima generación que repetirán el mismo diseño de la generación actual y que **volverán a contar con hardware AMD.**

Con información de Muy Computer