



Sony promete una «experiencia de juego ininterrumpida»

La compañía tecnológica Sony desveló hoy nuevos detalles de su videoconsola de próxima generación, que sucederá a la PlayStation 4 y ofrecerá «una experiencia de juego ininterrumpida» basada en la nube y en un mayor potencial gráfico.

En una rueda de prensa ofrecida en Tokio, el presidente y consejero delegado de Sony, Kenichiro Yoshida, presentó su estrategia corporativa para 2019-2020, tras obtener un beneficio récord en el ejercicio anterior de 916.300 millones de yenes (7.363 millones de euros).

El negocio de videojuegos de Sony ocupó una parte central de la presentación, al tratarse de la rama que más factura del conglomerado y máxima responsable del incremento de los ingresos totales y del beneficio operativo.

El buen rendimiento de este sector «es el modelo a seguir» para la empresa en su conjunto, dijo el CEO de Sony, quien añadió que «ofrecer el mejor

entretenimiento» es el principal objetivo de esta compañía que también tiene negocios de producción y distribución audiovisual, de electrónica de consumo o de semiconductores.

En este sentido, Yoshida confirmó el desarrollo de una nueva videoconsola dotada con un «dramático incremento en su potencial gráfico» y de una «significativa mayor capacidad de procesamiento», características que ofrecerá experiencia de juego «sin interrupciones» y «de inmersión total».

Se trata de la primera vez que Sony desvela detalles de la sucesora de la PlayStation 4 (PS4) al presentar su estrategia corporativa anual, un dispositivo del que se han filtrado algunos detalles técnicos aunque todavía se desconoce con qué nombre saldrá al mercado y cuándo.

La consola de nueva generación también aspira a «aprovechar todo el potencial» de la nube y de las redes 5G para permitir jugar «desde cualquier lugar y en cualquier momento», convirtiéndose en un dispositivo remoto que se podría operar desde un teléfono inteligente o tableta, según Yoshida.

En el mismo contexto, el CEO de Sony subrayó la alianza anunciada la semana pasada con la firma informática estadounidense Microsoft para desarrollar servicios conjuntos de videojuegos en internet, y que empleará como recursos compartidos el hardware de ambas empresas y sus sistemas de inteligencia artificial o de «streaming».

Sony, asimismo, confía en continuar desarrollando títulos y servicios en la red para la PS4 con vistas a alcanzar este año natural la cifra de 100 millones de unidades vendidas en todo el mundo de esta videoconsola lanzada en 2013, según Yoshida.