



# PlayStation 1

*Make Classic Games*

# Índice

1. Introducción
2. PlayStation
  - a. Historia
  - b. Especificaciones Técnicas
  - c. Modelos
  - d. Juegos
  - e. Accesorios
3. Arquitectura
4. Herramientas de Desarrollo para PS
5. Ejemplos de desarrollo para PS
6. Referencias

# 1. Introducción

La Sony PlayStation 1 (o PSX), lanzada en 1994, marcó un hito en la industria de los videojuegos al popularizar los juegos en 3D y el uso de CD-ROM. Fue una plataforma revolucionaria que permitió a los desarrolladores explorar nuevas posibilidades técnicas y narrativas. Esta presentación explora su historia, arquitectura, herramientas de desarrollo y ejemplos destacados.



## 2. Sony PlayStation

Sony PlayStation (o PlayStation 1), fue la primera consola comercial de Sony que lanzó al mercado. Pertenece a la quinta Generación de consolas siendo esta de 32 bits.

Como hemos comentado, una de sus principales características, es el uso de CD-ROM como medio de almacenamiento.



## 2. Sony PlayStation

### Historia

La Sony PlayStation, lanzada en 1994 en Japón y en 1995 en otros mercados, nació tras la fallida colaboración entre Sony y Nintendo para desarrollar un periférico de CD-ROM para la Super Nintendo. Sony decidió convertir este proyecto en una consola independiente, revolucionando la industria al centrarse en el formato de disco compacto, que ofrecía mayor capacidad de almacenamiento y menor costo de producción en comparación con los cartuchos. La consola se destacó por su facilidad de programación, lo que atrajo a numerosos desarrolladores third-party, y por su enfoque en juegos en 3D, como Tekken, Gran Turismo y Final Fantasy VII, que definieron una nueva era de los videojuegos.

En términos de hardware, la PlayStation contaba con un procesador R3000A de 32 bits, 2 MB de RAM, y un GPU capaz de renderizar gráficos en 3D con texturas, sombras y efectos básicos. Su catálogo incluía más de 7,000 títulos y periféricos como el controlador DualShock, que introdujo vibración y sticks analógicos. Sony también lanzó versiones revisadas, como la compacta PS One en el 2000, que modernizó el diseño y extendió la vida útil de la consola. La combinación de accesibilidad, innovación técnica y un catálogo variado ayudó a la PlayStation a superar los 102 millones de unidades vendidas, consolidándola como una de las consolas más influyentes de la historia. En el año 2006, Sony Descatalogó esta consola.



## 2. Sony PlayStation

### Especificaciones Técnicas

<b>CPU</b>	MIPS R3000A de 32 bits a 33.8688 MHz.
<b>Memoria RAM</b>	2 MB RAM, VRAM de 1 MB. 512 KB de sonido, 512KB ROM
<b>GPU</b>	Capaz de renderizar hasta 360,000 polígonos por segundo. Resolución hasta 640x480 (entrelazado); color de 24 bits y hasta 4000 sprites de 8x8 con escalado y rotación.
<b>Almacenamiento</b>	CD-ROM (hasta 700MB) y Memory Card de 1MB.
<b>E/S</b>	2 controladores, puerto serie/paralelo (no en PSOne), 2 ranuras de tarjeta, salida video AV.

## 2. Sony PlayStation

### Modelos

SCPH-1000 (1994)



PSOne (2000)



## 2. Sony PlayStation

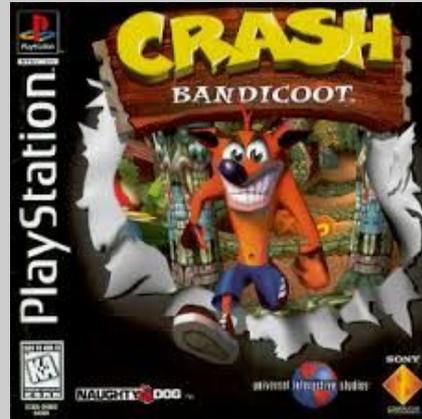
### Juegos

Tekken

Crash Bandicoot

Metal Gear Solid

Siphon Filter

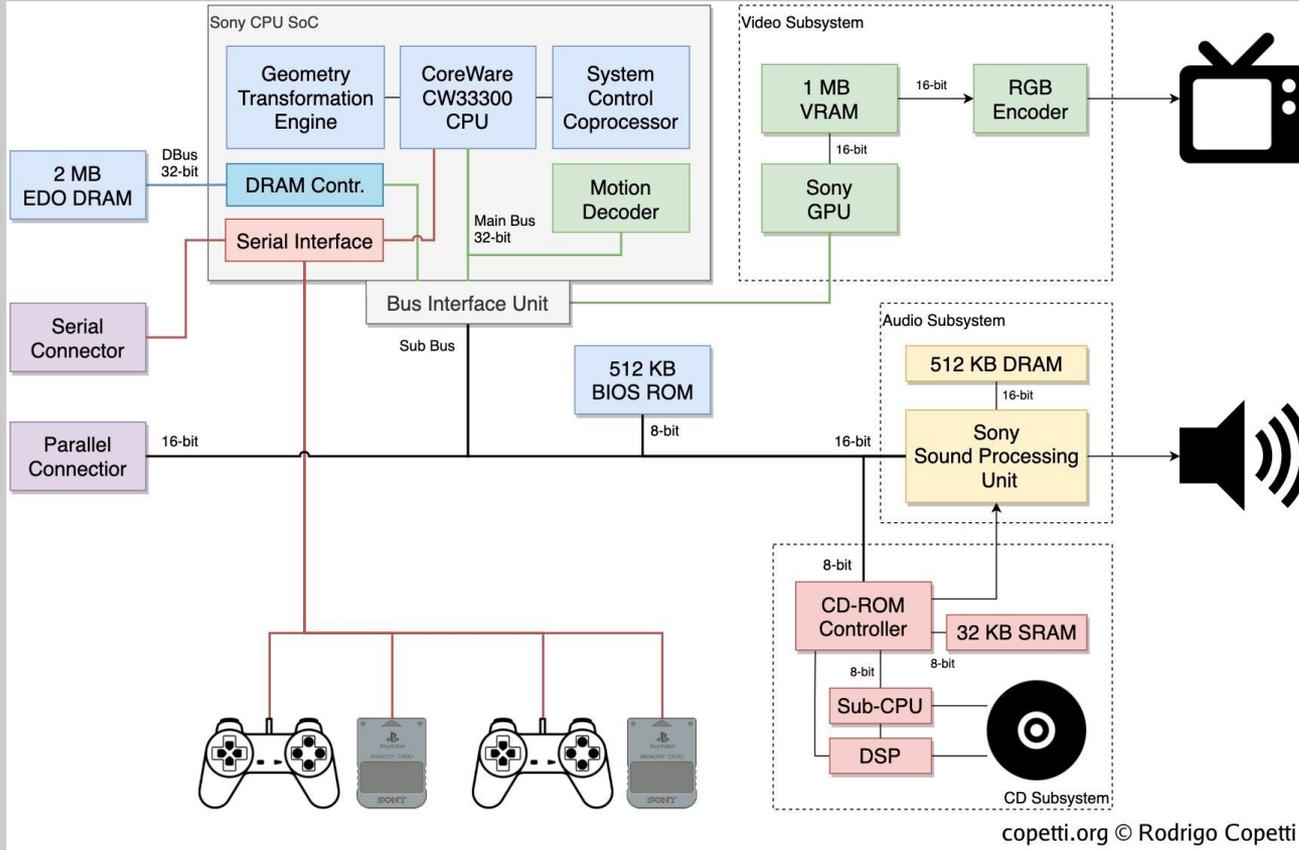


## 2. Sony PlayStation

### Accesorios



# 3. Arquitectura



## 4. Herramientas de Desarrollo para PS1

Puedes encontrar información en la página de PSXDEV: <https://www.psxdev.net/>

Herramientas disponibles de PS1:

- Psy-Q: El kit oficial de desarrollo proporcionado por Sony era conocido como Psy-Q, desarrollado por SN Systems. [http://www.psxdev.net/help/psyq\\_install.htm](http://www.psxdev.net/help/psyq_install.htm)
- Net Yaroze: era una versión especial de la PlayStation 1 diseñada para entusiastas y desarrolladores independientes. Tenía un kit de desarrollo y soporte limitado de Sony.
- PsNooBSDK: Kit de desarrollo libre pensado en utilizar las capacidades de la PS1. <https://github.com/Lameguy64/PSn00bSDK>

## 4. Herramientas de Desarrollo para PS1

Net Yaroze Kit



# 4. Herramientas de Desarrollo para PS1

Herramientas disponibles de PS1:

- Emuladores
  - ePSXe: emulador Freeware que permite ejecutar desde imágenes de disco o desde el propio CD del juego. <https://www.epsxe.com/>
  - PCSX Reloaded: Emulador Open source que permite ejecutar juegos con diferentes configuraciones y con algunas herramientas adicionales. <https://ps1emulator.com/>

## 5. Ejemplos de desarrollo para PS1

Podemos encontrar diferentes ejemplos en los diferentes SDK; por ejemplo:

<https://github.com/Lameguy64/PSn00bSDK/tree/master/examples>

## 6. Referencias

- PlayStation (wikipedia): [https://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_\(consola\)](https://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation_(consola))
- Rodrigo Copetti (Arquitectura):  
<https://www.copetti.org/writings/consoles/playstation/>
- Net yaroze (Wikipedia): [https://en.wikipedia.org/wiki/Net\\_Yaroze](https://en.wikipedia.org/wiki/Net_Yaroze)
- PSXDEV: <https://www.psxdev.net/>