

image not found or type unknown



www.juventudrebelde.cu

image not found or type unknown



**Aunque los videojuegos muestran hoy una calidad visual impresionante, la innovación tecnológica ha decaído. Autor: Twitter
Publicado: 11/07/2018 | 08:27 pm**

Videojuegos, ¿al borde del abismo?

Lo acontecido en la última edición de la Electronic Entertainment Expo, la más grande convención de videojuegos y electrónica, muestra el estancamiento de una industria que se había distinguido en las últimas décadas por innovar

Publicado: Miércoles 11 julio 2018 | 09:48:17 pm.

Publicado por: Pablo Antonio González López

Los días 12, 13 y 14 de junio, tuvo lugar en Los Ángeles, Estados Unidos, la Electronic Entertainment Expo (E3, por sus siglas en inglés), la mayor convención de electrónica y videojuegos del mundo.

Si la E3 2017 fue famosa por el alto número de filtraciones de adelantos de videojuegos ocurridas antes de su inicio, esta edición no distó demasiado de su predecesora. Con un marco reducido a la imaginación y las sorpresas, E3 2018 fue, tristemente, solo una confirmación de sospechas y rumores.

Anuncios... y nada más

Antes de mirar al centro de lo que se ha convertido el E3, repasemos los principales adelantos de la convención, dados a conocer por sus protagonistas en las conferencias transmitidas en directo a través de YouTube.

Bethesda «arrancó» con un **Rage 2** lleno de locura, gore (extremadamente sangriento) y destrucción, recreado en un mundo abierto posapocalíptico. Resonaron además en la conferencia **Doom Eternal** y **Wolfenstein Young blood**, secuelas de **Doom** y **Wolfenstein: The New Colossus**, respectivamente, los cuales destacaron

más por sus nuevas ambientaciones e historias, que por su jugabilidad.

Entretanto, el anuncio de **Fallout 76** ocupó casi la mitad de la exposición de esta compañía, en la que explicaron sus características. Sin embargo, lo mostrado fue una réplica de **Fallout 4** más nueva, grande y en línea. Además, para los fans de **The Elder Scrolls**, Bethesda al fin confirmó en un adelanto poco informativo y aún sin fecha de lanzamiento el desarrollo de **The Elder Scrolls VI**.

Ubisoft, por su parte, no estuvo a la altura de otros años. Confirmó la creación de **The Division 2** y **Assassin's Creed Odyssey**, cuyas tramas tienen lugar en Washington y Grecia, respectivamente. Presentaron otro adelanto jugable del título de piratas **Skull and Bones** y anunciaron que seguían trabajando en el esperado **Beyond Good and Evil 2**.

En la conferencia de Square Enix adelantaron **Shadow of the Tomb Raider**, **Kingdom Hearts 3**, **Just Cause 4**, y otro **Nier Automata**. Un sabor amargo quedó en las bocas de los asistentes, pues **Tomb Raider** y **Just Cause 4** no mostraron nada relevante en sus imágenes, por lo que no aparentan diferenciarse de sus predecesores con respecto a su jugabilidad.

Sony avergonzó al mundo con sus propuestas, tanto, que sus acciones bajaron un siete por ciento tras su exposición, lo cual demuestra una obstrucción de ideas y creatividad dentro de la empresa. ¿Títulos destacados? Un esperado **The Last of Us 2**, un llamativo **Ghost of Tsushima** y un todavía incomprensible y sin fecha de lanzamiento **Death Stranding**.

En la conferencia de Microsoft se presentaron versiones más extendidas de juegos anteriormente mostrados. Así, atrajo a muchos **Dying Light 2**, **Metro Exodus**, **Ni-Oh 2** y **Sekiro: Shadows Die Twice** (el que no dista mucho de otro Ni-Oh). La mayor sorpresa de Microsoft (e incluso de la E3), fue el arriesgado **Cyberpunk 2077**, el cual nos brinda un mundo abierto en una ciudad extremadamente digitalizada, donde al parecer se fusionan el hombre y la tecnología.

FIFA 19, **Battlefield V**, **Star Wars: Battlefront II** y **Anthem** constituyen las principales propuestas de Electronic Arts para este año. Muchos de estos títulos aparecieron, sin embargo, con fechas de venta aún pendientes y poca información.

¿Al borde de un colapso?

Desde hace unos años, la industria del videojuego da muestra de un estancamiento tecnológico similar a la crisis de 1983, provocada por **E.T.**, de Atari, el cual provocó el desecho de cientos de miles de unidades y un fuerte descontento por parte de los usuarios.

La razón de este suceso fue el establecimiento de un patrón de malos juegos con una pobre experiencia de entretenimiento. Los creadores creyeron engañar a los jugadores y lo pagaron caro, aunque aquello sirvió de impulso para potenciar la calidad de sus productos. El miedo a que nuevamente los creadores estén acomodándose preocupa a muchos.

Y esta E3 acrecienta esos síntomas. De los 200 juegos expuestos en las conferencias, más de la mitad fueron secuelas de títulos o sagas ya existentes. Al parecer las grandes compañías están conformándose con esta fórmula por sus históricos éxitos.

Los elementos anteriores han provocado el temor de un futuro crash como el de 1983 por la misma causa:

pérdida de la confianza de los jugadores. No se puede tratar a quienes mantienen a flote esta industria como consumidores tontos, pobres de visión crítica. Para ellos los videojuegos son un arte, y si el arte desaparece y no explora nuevos horizontes, dejarán de apreciarlo.

El apartado tecnológico juega un rol muy importante. Los compradores quieren más realidad virtual, más perfeccionamiento de las consolas (no nuevas consolas), mejor optimización de los motores gráficos, más opciones y formas de entretenimiento que impacten y rompan las normas estandarizadas.

En las dos últimas E3 escasean estas novedades, y no es que las empresas no tengan las tecnologías, sino que la creatividad y capacidad de invención necesarias para poder soñar han sido puestas a un lado en nombre de las jugosas ganancias recogidas a base de repetir la misma fórmula. Ejemplos icónicos de E3 2018 están en las presentaciones de Ubisoft y ElectronicArts, plagadas de prolongaciones de sus más conocidas sagas.

Al mismo tiempo, en algunos foros de discusión las personas preguntan cuándo las grandes compañías trabajarán para incrementar la calidad de sus productos en plataformas de ordenadores, pues programan sus modelos de videojuegos solo para consolas. Cuestiones como esta son esperadas por los fans en el E3 cada año, y todavía están pendientes.

Aunque algunos sueños se hicieron realidad en estos días, la mayoría aún aguarda en el baúl de las esperanzas, con ansias y desesperación, al próximo verano, donde quizá podríamos presenciar una mejoría en los proyectos de esta industria del entretenimiento, o una agudización de su crisis.

<http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2018-07-11/videojuegos-al-borde-del-abismo>