Fueron casi dos horas de conferencia. Con ellas, en plena antesala del E3 de Los Ángeles, la feria de videojuegos más importante del mundo, Microsoft quiso dejar claro que aún no ha dado por perdida la batalla -a la compañía de Redmond esta generación de consolas se le ha atragantado, quedando muy por debajo de sus rivales en cuanto a ventas y beneficios- y que sigue en la partida. La confirmación llegó al final, cuando Phil Spencer, máximo responsable de Xbox, reconoció que la división de hardware de la firma se encuentra ya trabajando en una nueva consola, sin dar más detalles. La cosa tiene miga porque hace siete meses lanzaba su última máquina al mercado, Xbox One X, una versión de Xbox One tan vitaminada que se ha convertido en la consola más potente del mercado. ¿El problema? Apenas llegaron juegos exclusivos para ella y era lógico que muchos se cuestionaran qué sentido tenía comprarla.

Parece que ahora se ha puesto en marcha la segunda fase en ese camino hacia la reconstrucción de una división de videojuegos que antaño rivalizó sin problemas con Nintendo y Sony. Hacia la mitad de la conferencia, Spencer anunció la adquisición de cinco estudios que a partir de ahora desarrollarán en exclusiva para la consola de Microsoft. A saber, The Initiative, un estudio nuevo de Santa Monica; Undead Labs, creadores de la saga 'State of Decay'; Compulsion Games, artífices de 'We Happy Few', y dos pesos pesados, Ninja Theory -suyos son juegos como 'Heavenly Sword', 'Enslaved' o 'Hellblade: Senua's Sacrifice'- y PlayGround Games, responsables de las distintas entregas de 'Forza Horizon'. De hecho, uno de sus responsables, Ralph Fulton, fue el encargado de presentar la cuarta iteración. Ambientado en Gran Bretaña, el título de carreras y coches deportivos luce tan espectacular como siempre pero Fulton destacó que el juego contará con las cuatro estaciones del año y que tanto el mundo abierto como los vehículos sufrirán las inclemencias del tiempo con nevadas y diluvios de infarto.

Pero que no se han dado por vencidos se fue constatando a lo largo de toda la presentación. La conferencia comenzó con un pequeño tráiler de 'Halo Infinite', la continuación de 'Halo 5: Guardians' desarrollada por 343 Industries bajo un nuevo motor gráfico SlipSpace Engine. Según ha explicado el estudio, el juego se centrará en el personaje original de la saga, Master Chief, y lo que se pudo ver sobre el escenario no fue más que una demo preparada para la ocasión que buscaba acercarse al espíritu de los 'Halo' originales.

Y finalizó con otra de esas sagas que a los jugadores más 'hardcore' les apasiona: 'Gears 5'. En esta ocasión Kait Díaz será su protagonista. Según ha explicado Aaron Greenberg, responsable de Marketing de Microsoft, el juego contará con más exploración y mundos algo más abiertos. Además su diseño será algo más arriesgado, quizá eliminando la oscura paleta de colores de los anteriores.

No fue tan novedosa, sin embargo, la aparición de 'Crackdown 3' en la conferencia. El inicio de su desarrollo se anunció en 2014, pero el título saldrá finalmente en febrero de 2019. Se ha hecho esperar pero lo cierto es que el último tráiler presentado ha dejado un buen sabor de boca entre los jugadores. Se trata de un juego de acción en tercera persona con una estética alocada y futurista diseñado para que el jugador pueda poner en marcha cualquiera de las locuras que se plantee.

'Ori and The Will of The Wisps', la segunda entrega de un juego de plataformas y exploración en dos dimensiones que los jugadores de Xbox y PC celebraron por todo lo alto hace unos años, encandiló a los presentes.

Juegos multiplataforma

Más allá de los juegos exclusivos, Microsoft estuvo muy acertado a la hora de presentar títulos multiplataforma -que saldrán también en PlayStation 4 o en Nintendo Switch- durante su presentación. Dejó para el final Cyberpunk 2077, lo último de CD Projekt, ambientando en un futuro distópico lleno de neones. Pero antes llegó 'Sekiro: Shadows Die Twice', una producción de From Software -responsables de los 'Dark Souls'- junto a Activision, que puso al Microsoft Theatre casi en pie con su apuesta por los samurais y los espadazos. 'Fallout 76', una precuela de la saga, apostará por una ambientación algo más original al ser anterior al páramo que suele dominar la franquicia. Según explicó el responsable de Bethesda, la compañía que lo desarrolla, su mapa será cuatro veces más grande que el del 'Fallout 4'. Microsoft también aprovechó para dar una sorpresa: 'The Awesome Adventures of Captain Spirit', un juego ambientado en el mundo de 'Life is Strange' y protagonizado por un niño con mucha imaginación, se podrá bajar gratis el próximo 26 de junio.

Espectacular fue también el tráiler 'Shadow of the Tomb Raider', que llegará el 14 de septiembre a las tiendas. O el anuncio por sorpresa de 'The Division 2'. Ubisoft ha decidido ambientar esta vez la acción en Washington y parece que el motor gráfico, llamado SnowDrop, ha dado un paso más que importante. Así parece haberlo hecho también el de 'Dying Light' que

afronta ahora su segunda entrega. Uno de los aspectos más interesantes de la segunda parte será el hecho de que las decisiones del jugador irán cambiando el aspecto del mundo y la interacción con los personajes y enemigos del juego.

Hubo espacio también para títulos de corte japonés. Así, por primera vez en una conferencia de Microsoft, apareció 'Kingdom Hearts 3', previsto para enero, el remaster de 'The Tales of Vesperia', 'Jump Force' y un 'Devil May Cry 5' que entusiasmó a los fans de los combos.

Con este plantel de títulos, sorprende que Phil Spencer acabara la conferencia anunciando el desarrollo de una nueva consola. Quizá solo trataba de contrarrestar las palabras que John Kodera, presidente de Sony Interactive Entertainment, pronunció hace unas semanas cuando dijo que PlayStation 4 estaba entrando en la fase final de su ciclo vital. O puede que simplemente haya querido dejar claro que siguen aquí y que no se van a ningun lado.

Fuente: http://www.hoy.es/