

## **El año 2017 no será tan exitoso para la Xbox One**

### **La gestión del talento y el catálogo de Microsoft son los problemas principales para la reconocida marca de videojuegos**

Tras el mejor año hasta ahora de Xbox One, 2017 está llamado a ser un punto de inflexión dentro de Microsoft y su división de videojuegos.

Es fácil recordar el desastroso inicio de generación de Microsoft: con Don Mattrick a la cabeza, la idea de una Xbox One que pusiera trabas al hecho de compartir juegos, que integrara medidas DRM, que llegaba para ser un centro multimedia, que incluía Kinect de forma obligatoria y, como guinda, que costara 100 dólares más, ofreciendo un hardware algo menos potente, que la competencia directa.

Esos primeros meses llenos de contradicciones e intentos de revertir la situación de un modo u otro fueron suficientes para que Sony y su PlayStation 4 tomaran tal ventaja en su liderazgo de la generación que, a día de hoy, parece imposible que vayan a cambiar las tornas. Pero, pese a ello, Microsoft supo enderezar el rumbo de la mano de Phil Spencer tras la 'marcha', cinco meses después del lanzamiento de Xbox One, de Don Mattrick.

Tras un genial 2016, el presente año se torna complicado para Microsoft

Las medidas y el nuevo rumbo eran evidentes: Kinect pasaba a ese segundo plano del que nunca debió salir, la consola igualaba el precio de la competencia, se trabaja duro en mejorar la experiencia de usuario y el discurso se centrada en juegos, juegos y más juegos.

Desde entonces, se han lanzado grandes videojuegos como Halo 5: Guardians (uno de los juegos con mejor apoyo postlanzamiento de la generación), Gears of War 4 o Forza Horizon 3, la exclusividad en consolas de auténticos bombazos indie como Ori and the Blind Forest, INSIDE o Superhot y la puesta a la venta de uno de las mejores revisiones vistas en una consola, Xbox One S. El problema, pues, parece estar en que Microsoft lleva mucho tiempo trabajando para tener el mejor presente posible, descuidando por el camino el futuro de la generación.

Sí, faltaría más, en el horizonte tenemos Project Scorpio, llamada a ser la "consola más potente jamás creada", como competencia de ese modelo intergeneracional que inauguró PlayStation 4 Pro. Pero ¿de qué vale una consola desbordante de potencia sin videojuegos que saquen provecho de la misma? Al final, como casi siempre, lo que importan son los títulos que aporten valor a una consola. Y ahí, Microsoft está perdiendo fuelle preocupantemente rápido.

Xbox lleva una década viviendo de tres únicas franquicias

La principal y razonable queja que se suele esgrimir es la exagerada dependencia de sagas que llevamos años y años viendo: son todos grandes videojuegos pero no se puede vivir siempre y únicamente de Halo, Gears of War o Forza, sagas con más de diez años a sus espaldas. Cuando se ha salido de las sagas habituales, Microsoft ha solido optar por pagar exclusividades antes que trabajar con estudios propios y, por desgracia, no ha andado con muy bien pie a ese respecto en los últimos años: salvo el divertido e infravalorado Sunset Overdrive y el eficiente Killer Instinct, nos topamos con los mediocres Recore, Dead Rising 3 y 4 o Ryse. El mejor título en este campo, Rise of the Tomb Raider, terminó siendo una exclusiva temporal y ya puede jugarse tanto en PlayStation 4 como en PC.

A eso se le suman ya varios los tropiezos reseñables en lo que llevamos de generación: Project Spark, el título llamado a llevar lo visto en obras como Little Big Planet a un nuevo nivel, terminó cerrando sus servidores de forma prematura debido al fracaso en ventas; tras un larguísimo desarrollo y una potente inversión en Fable Legends, el juego terminó cancelado y Microsoft cerró Lionhead; mientras, Crackdown 3, Sea of Thieves o Phantom Dust son juegos que llevan dos, tres o hasta cuatro años anunciados y parece sumamente difícil que vayamos a poder jugarlos este 2017.

De entre todo el catálogo futuro, Scalebound era ese juego que flotaba en la línea de los triple A, del juego atractivo para el público oriental (siempre ajeno a la marca Xbox) y de las propiedades intelectuales frescas y no explotadas. Y, por suerte, tras ver más gameplay que del resto, era el título más palpable de los posibles lanzamientos de este 2017; por desgracia, Microsoft confirmó su cancelación tras, parece, desavenencias en el desarrollo y complicaciones en el mismo por parte de Platinum Games. Un ejemplo más de que la gestión del talento y su catálogo por parte de Microsoft está siendo el principal problema de Xbox One.

Con todo, la situación de Microsoft y Xbox One, tras un genial 2016 (especialmente su segunda mitad), vuelve a tornarse de lo más complicada. La compatibilidad de la inmensa mayoría de sus videojuegos exclusivos con Windows 10 alejando a posibles compradores de la consola, explotando y dependiendo en exceso de franquicias como Forza Motorsport o Halo (de hecho, 2017 es el año de Halo Wars 2 y, salvo sorpresa, Forza Motorsport 7), errando el tiro con la compra de exclusividades, retrasando indefinidamente o cancelando muchas de sus nuevas propuestas y sin fechas de lanzamiento fijadas para ningún gran exclusivo para este 2017, Microsoft se enfrenta al año más complicado de la división de Xbox. Por el bien de la marca y de la industria del videojuego, esperemos que los de Redmond tengan mucho y muy bueno guardado para el próximo E3 y la recta final del año.

El contenido de este comunicado fue publicado primero en la web de Hipertextual

### **Datos de contacto:**

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Juegos E-Commerce](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>