



## La E3 abre sus puertas mirando al futuro de los videojuegos

La feria E3, el encuentro de videojuegos más importante del mundo, abrió hoy sus puertas en Los Ángeles (EE.UU.) con la mirada puesta no solo en el presente de esta industria del entretenimiento sino, sobre todo, en las ambiciosas posibilidades y vías de futuro que se abren para el ocio digital.

Las nuevas consolas, el «streaming», la tecnología en la nube, el crecimiento de los juegos para móviles o los deportes electrónicos son temas, algunos ya muy asentados en el sector y otros todavía dando sus primeros pasos, que abundan en las conversaciones estos días en el Centro de Convenciones de la ciudad

californiana.



Con más de 200 expositores y el reto de superar los 69.200 asistentes del E3 del año pasado, Entertainment Software Association (ESA), la organizadora del evento, aprovechó el día inaugural para exhibir la fortaleza de la industria del videojuego.

«La E3 es una increíble celebración del rol central que los videojuegos desempeñan en la cultura estadounidense y en todo el mundo», dijo en un comunicado el consejero delegado de ESA, Stanley Pierre-Louis.

«Esta industria global, que genera 134.900 millones de dólares al año (datos de 2018), está alimentada por 2.600 millones de jugadores que cada día anhelan la increíble creatividad, innovación e ingenio de los desarrolladores, quienes continuamente se esfuerzan para llevar al mercado experiencias entretenidas e

inspiradoras para todos», añadió.

Desde las primeras horas de la E3 se pudieron ver enormes filas en los puestos de «Cyberpunk 2077» o «Borderlands 3», donde los fans podían probar estos esperados juegos antes de que se pongan a la venta.

También en torno a una saga tan longeva como «Pokémon» se formaron inacabables colas capaces de desafiar la paciencia y la pasión de los «gamers» más entusiastas.



El universo de los videojuegos se quitó hace muchos años la etiqueta de «friki» o «solo para cerebritos» y ahora es un descomunal negocio en torno al que giran numerosos medios de comunicación, desde equipos muy grandes de webs y revistas especializadas a los «youtubers» que se graban en primera persona recorriendo los pasillos de la E3.

Además de accesorios indispensables como mandos muy precisos o cascos para tener el mejor sonido, la E3 reúne a un gran conjunto de productos satélite de los videojuegos como, por ejemplo, bebidas energéticas y vitaminas, sillones reclinables o peluches inspirados en personajes.

La E3 de 2019 aterrizó hoy tras las presentaciones previas en las que compañías como Microsoft, Nintendo, Ubisoft, Bethesda o Square Enix dieron algunas pinceladas de su visión para el mañana de los videojuegos.

El anuncio de Project Scarlett, la nueva consola de Microsoft y que será «cuatro veces» más potente que Xbox One X, subió el listón para la inminente batalla por el dominio de la siguiente generación de consolas de gama alta, una disputa en la que se enfrentará a la heredera de PlayStation 4 que prepara Sony.

En este sentido, la ausencia de Sony en la E3 conmocionó de tal manera a la feria este año que prácticamente es como un miembro fantasma tras una amputación: no está físicamente en el evento pero se siente su presencia en muchos corrillos y foros.

El «streaming» es, asimismo, un tema muy recurrente en la E3, donde los gigantes del videojuego llevan ya un tiempo estrujándose los sesos para dar con un modelo Netflix adaptado a su sector: es decir, un servicio de emisión en línea que sea tecnológicamente fiable y de calidad, que tenga una cuota de suscripción asequible y que contenga un catálogo de títulos seductor para el gran público.

Microsoft con el servicio Project xCloud basado en la nube que se las verá con Stadia de Google, Bethesda con las tecnologías Orion para optimizar los juegos para el «streaming», y Ubisoft con la plataforma de suscripción para PC Uplay+ son las últimas que han dado noticias relevantes y recientes al respecto.

En numerosos stands de la E3 hay gafas y accesorios de realidad virtual, una tecnología que sigue tratando de abrirse camino sin, por ahora, haber despegado del todo.

Mucho más consolidado está el campo de los deportes electrónicos, que atrae a millones de fans en todo el mundo y que cuenta con varios escenarios en la E3.

El evento mostrará además las sinergias que la industria está generando en todo tipo de frentes, ya que Netflix tendrá mañana una conferencia especial relacionada con los videojuegos y una personalidad tan singular e inclasificable como el empresario Elon Musk también participará en un debate de la E3.