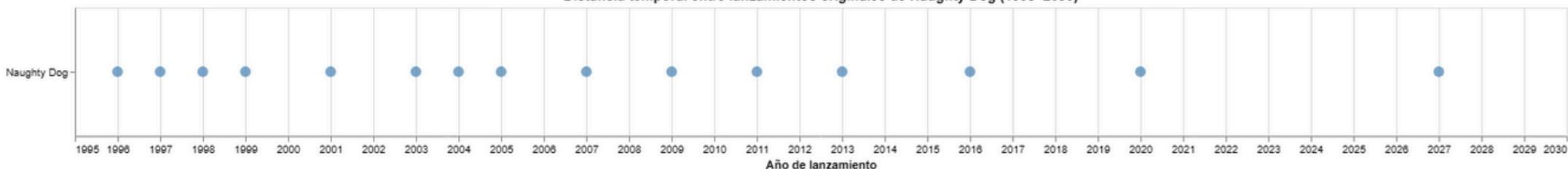


EECHAOE LAZYEMENTOS (WAUGHT)

Distancia temporal entre lanzamientos originales de Naughty Dog (1995–2030)



DENTRO DE LOS VARIOS ESTUDIOS DE SONY PLAYSTATION QUE HAN PRIORIZADO EL CREAR JUEGOS CADA VEZ MÁS COSTOSOS, CON LARGOS TIEMPOS DE DESARROLLO Y CON GRÁFICOS Y FÍSICAS HÍPERREALÍSTAS CADA VEZ MÁS EXCESIVAS, UNO DE LOS MÁS RECONOCIDOS ES NAUGHTY DOG, EMPRESA FAMOSA POR CREAR A CRASH BANDICOOT, LA ACTUALMENTE DESAPARECIDA FRANQUICIA DE JAK, Y LOS HITAZOS ACTUALES QUE SIGUEN SIENDO UNCHARTED Y THE LAST OF US (ESTA ÚLTIMA CON SERIE EN HBO).

EN SUS AÑOS INICIALES TRABAJANDO PARA PLAYSTATION, LA DESARROLLADORA SACABA JUEGOS CASI ANUALMENTE, EN LAS ÉPOCAS DE PS1 Y PS2. EN AQUELLOS TIEMPOS, NO SOLO LA TECNOLOGÍA ERA MÁS SIMPLE, SINO QUE EL ENFOQUE DE LA EMPRESAS ERA ORIENTADO A JUEGOS CON ESTÉTICA CARICATURIZCA, DE CARÁCTER MÁS INFANTIL.

EN JAK II, EMPEZARON A EXPERIMENTAR, MANTENIENDO EL ESTILO VISUAL CARTOON, PERO INTENTANDO APELAR A UN PÚBLICO ADOLESCENTE, CON PERSONAJES MÁS OSCUROS Y UNA TRAMA ALGO SUBIDA DE TONO. PERO NO SERÍA HASTA UNCHARTED QUE SE ENFOCARÍAN MÁS EN BUSCAR EL REALISMO EN LA ÉPOCA DE LA PS3.

AUN CON ESTO, EL LANZAMIENTO DE JUEGOS SEGÚIA SIENDO CONSTANTE, NO CAMBIARON MUCHO SU RITMO. FUE ENTONCES QUE LLEGÓ THE LAST OF US, Y DESDE AQUÍ EN ADELANTE, LOS TIEMPOS DE DESARROLLO SE VOLVIERON MÁS LARGOS, CON CADA VEZ MÁS EMPLEADOS Y CON UN AUMENTO EN EL TAMAÑO DE LOS JUEGOS CONSIDERABLE.

CON PS4 Y PSS, LA TECNOLOGÍA CAMBIÓ, Y LA GENTE EN REDES SOCIALES, TANTO EN X COMO EN YOUTUBE, SE EMPEZARON A FIJAR MUCHO EN LAS FÍSICAS DE LOS JUEGOS, Y EN SI LOS PELOS O HASTA LOS POROS DE LOS PERSONAJES TENÍAN DETALLE. NAUGHTY DOG, PODRÍA DECIRSE, ES UNA DE LAS RESPONSABLES DE ESTE ESTÁNDAR, Y ES QUE ELLOS MUCHAS VECES MOSTRABAN CON ORGULLO ESTOS AVANCES VISUALES, SIENDO CONSIDERADOS DE LOS MÁS GRANDES EN CUANTO A ESTA LABOR.

SIN EMBARGO, LOS COSTOS Y TIEMPOS EXCESIVOS DE DESARROLLO, QUE CADA VEZ SIGUEN AUMENTANDO (SU PRÓXIMO JUEGO SE SUPONE SALDRÁ EN 2027, SI ES QUE NO SE RETRASA) HAN PROVOCADO UNA DISMINUCIÓN CONSIDERABLE DE SUS OBRAS, YA QUE NO HAN QUERIDO EXPERIMENTAR CON JUEGOS MÁS PEQUEÑOS COMO EN EL PASADO. QUEREN IR A MÁS, CADA VEZ MÁS, PERO ESO SE TRADUCE SOLAMENTE EN JUEGOS MÁS HIPERREALISTAS, NO NECESARIAMENTE EN TÍTULOS MÁS VARIADOS EN CUANTO A JUGABILIDAD. SUS FORMULAS JUGABLES DE LA SAGA UNCHARTED Y THE LAST OF US, AUNQUE SEAN BUENAS, YA SE HAN REPETIDO VARIAS VECES DURANTE CASI DOS DÉCADAS, Y RECIENTEMENTE SU FUTURO PROYECTO VA A SER UNA NUEVA PROPIEDAD INTELECTUAL, LA CUAL PUEDE O NO ESTAR ATRASADA EN CUANTO A MECÁNICAS JUGABLES.

PARA COMPENSAR ESTA FALTA DE JUEGOS ORIGINALES, EL ESTUDIO HA SACADO MULTIPLES REMASTERIZACIONES Y COLECCIONES A LO LARGO DEL TIEMPO, PERO LLEGO UN PUNTO EN QUE LOS PROPIOS FANS DE REÍAN DE LA ENORME CANTIDAD DE VECES QUE RELANZABAN LOS DOS JUEGOS DE THE LAST OF US, COMO SI SU CREADOR NEIL DRUCKMANN NO TUVIÉSE NADA MÁS QUE OFRECER. SI SE SIGUIESE EL MODELO DE NINTENDO, DE INTERCALAR ENTRE JUEGOS PEQUEÑOS Y GRANDES, A LO MEJOR TENDRÍAMOS MÁS DIVERSIDAD Y CANTIDAD DE JUEGOS POR PARTE DEL ESTUDIO ESTADOUNIDENSE.