

GTA VI está disparando las expectativas, y esto podría ser un problema

Aprovechando los The Golden Joystick Awards Rockstar ha vuelto a dar otro empujoncito a las expectativas que tenemos alrededor de GTA VI, diciendo que este juego tendrá cosas que «**nos harán explotar la cabeza**». La desarrolladora no ha concretado nada, así que no sabemos a qué se refiere, y tendremos que esperar muchos meses para tener al menos una pista sólida, ya que su lanzamiento no se producirá hasta finales de 2025.

Está bien que Rockstar quiera generar expectación con GTA VI, es lógico porque al final este es su gran proyecto para la presente generación de consolas, pero este tipo de cosas son **un arma de doble filo** porque pueden disparar las expectativas hasta niveles imposibles de cumplir. Si esto ocurre podría acabar convirtiéndose en una decepción incluso aunque no sea un mal juego.

El primer tráiler de GTA VI nos dejó ver muchos detalles técnicos que marcan una [evolución importante frente a GTA V](#), pero sin duda los más destacables son **el aumento de la cantidad de NPCs, la mayor calidad de los mismos** y el aumento del nivel de detalle y el modelado tanto de los NPCs como de los escenarios.



Creo que uno de los avances más importantes a los que se refiere Rockstar va a ir precisamente por ahí, por la mejora en calidad y cantidad de los NPCs. Estos no solo tienen un modelado y unas animaciones más realistas, sino que además cabe la posibilidad de que ofrezcan **un mayor grado de interacción que los NPCs de GTA V**.

Es interesante traer a colación Red Dead Redemption 2 para entender mejor todo esto. Si Rockstar fue capaz de crear NPCs con ese nivel de inteligencia y con esa capacidad de interacción en consolas de la anterior generación, que estaban limitadas a una CPU Jaguar de AMD, **imaginad lo que habrá podido hacer con la CPU Zen 2** de las consolas de la generación actual. Siento mucha curiosidad.

La versión de GTA VI para PC todavía no ha sido confirmada, pero

Take-Two, la publicadora de GTA VI, dijo que el PC es una plataforma clave en su estrategia, así que podemos esperar que dicha versión acabe siendo anunciada poco tiempo después del lanzamiento de la versión para consolas. Su llegada debería producirse entre seis meses y un año después de aquella.

En los premios The Golden Joystick Awards GTA VI se llevó el **premio al juego más esperado**.

Con información de Muy Computer