

# Los contenidos de pago más ridículos de los videojuegos – 3DJuegos

## Los contenidos de pago más ridículos de los videojuegos

Estos son algunos de sus peores ejemplos de esta nueva fuente de beneficios para las desarrolladoras.

Por

[Chema Mansilla](#)

99 comentarios

En apenas unos años nos hemos acostumbrado a que los videojuegos ofrezcan todo tipo de contenido extra mediante su compra dentro del juego. Lo que supone un pequeño desembolso para el jugador por un simple **contenido estético**, o **una ayuda puntual** que ofrezca ese empujoncito necesario para superar un determinado nivel, se traduce en ganancias millonarias para las desarrolladoras.

Las **microtransacciones** han consolidado un modelo de negocio que no deja de crecer, y que ya se utiliza prácticamente en todos los lanzamientos de videojuegos actuales, independientemente del género o la plataforma. Lo que en muchas ocasiones es una mera oferta opcional, que no tiene por qué afectar negativamente a la experiencia, corre el riesgo ocasionalmente de establecer un sistema de “pay-to-win” en el que si no se adquieren, muchas veces resulta imposible avanzar en el juego. También se cobran precios desorbitados por elementos completamente inútiles, pero que son un símbolo de prestigio social. ¿Y los DLC? Pueden ser excelente añadidos

que sumen horas de diversión a nuestro juego favorito pero, en ciertos casos, parecen contenido recortado del juego con el simple propósito de sacar un beneficio extra. Repasamos **algunos de los peores** contenidos ofrecidos en videojuegos a través de pagos extra.

**Assassin's Creed Unity y Syndicate** La Saga Assassin's Creed encontró en estos juegos un precedente a la hora de poner limitaciones a la experiencia de juego. Y es que en ellos se cobraba a los aficionados por mapas que indican dónde encontrar objetos casi imposibles de hallar de manera natural, e incluso importantes misiones secundarias.

**Call of Duty: Black Ops 4** En el Mercado Negro de la última entrega de la franquicia Call of Duty pueden encontrarse todo tipo de productos. Incluyendo una mira llamada "Open Dot", que es literalmente lo que indica su nombre: un punto. Ni mejora la experiencia de juego ni ofrece ninguna ventaja táctica. Simplemente es circular y pequeño.

**CS:GO** Todos tenemos ídolos. No serán pocos los jugadores que sigan de cerca las hazañas de sus héroes de la competición profesional. Pero pagar 61.000 dólares por una skin de un arma para CS:GO, simplemente por el autógrafo de uno ellos que hay en ella, parece algo exagerado. Pero un aficionado lo hizo.

**Deus Ex: Mankind Divided** Eidos introdujo una interesante novedad en estas compras: vender elementos que solo podían usarse una vez. Si el jugador empezaba otra aventura, aunque fuera con la misma cuenta, esos objetos no pasaban a su nueva partida. Lo más curioso es que muchos ya se encontraban de forma normal en el juego.

**Eve Online** Un monóculo, 70 dólares. Eso es lo que cuesta la moda ocular dentro del juego de CCP. Y no es el elemento con el precio más elevado, pero si medimos a la cantidad de espacio que ocupa en el pantalla, tal vez sí resulte el más caro en proporción. ¿Es es el precio de que tu personaje sea

único?

**Guitar Hero Live** Guitar Hero Live ofrecía un buen número de canciones adicionales de pago, que los jugadores podían tocar tantas veces como quisieran ☐ Durante 24 horas. Una idea que hacía de estas transacciones alquileres de contenido. ¿No dicen que los conciertos son espectáculos irrepetibles?

**GTA 5** El P-996 Lazer es un avión de combate que puedes robar en cualquier momento en Fort Zancudo. Pero si deseas uno en propiedad, disponible siempre en tu hangar para no sufrir persecuciones, necesitarás pagar más de seis millones en la divisa de Rockstar. Y hay aviones más baratos y mejores.

**Metal Gear Survive** Si pensabas que pagar el seguro de las bases de MGSV era algo cuestionable, el título sucesor en la franquicia elevó el nivel: Konami vendía espacios de salvado adicionales como DLC. Sí, si querías guardar diferentes partidas, tenías que pagar un extra. Por si la polémica con Kojima no era suficiente.

**Star Citizen** Seguramente el pack Legatus ofrezca una enorme cantidad de contenido interesante. No en vano, contiene 117 naves espaciales, entre otros elementos. Pero es que tiene un precio de 27.000 mil dólares. Y eso es mucho dinero. Aunque por un auténtico vuelo espacial pagaremos 250.000 dólares el billete ☐

Imagen 1 de 9

Más sobre: **Microtransacciones** y **DLC**.

This content was originally published [here](#).