

# Sony retiró el Cyberpunk 2077 de la PlayStation Store y ofrece reembolso completo a los jugadores

20/12/2020

La empresa japonesa tomó la decisión por la gran cantidad de errores que presenta el título. El desarrollador del juego, CD Projekt RED, se disculpó.

El videojuego, realizado por el estudio CD Projekt RED y lanzado en todo el mundo el 10 de diciembre, será retirado de esta tienda en línea oficial «hasta nuevo aviso», según un comunicado de la división de videojuegos de Sony.

«SIE [Sony Interactive Entertainment] se esfuerza por garantizar un alto nivel de satisfacción de sus clientes y, por consiguiente, vamos a empezar a ofrecer reembolsos» a los jugadores, precisa el grupo. El retiro del juego y el reembolso a los jugadores se aplicará en todo el mundo.

Cyberpunk 2077, un videojuego esperado desde hace muchos años, que lleva muy lejos los límites de lo técnicamente posible hoy en día, según los medios especializados. Fue muy aclamado cuando salió por la prensa y los usuarios.

Sin embargo, le reprochan fallos técnicos, en particular en sus versiones para consola, y algunos incluso sugieren a los consumidores que aplacen varios meses la compra del videojuego, a la espera de que se subsanen los bugs.

La secuencia Braindance de Cyberpunk 2077 incluye una serie de luces LED rojas y blancas que se parece al proceso real con el cual los médicos provocan ataques de epilepsia a los pacientes. Varias personas en Estados Unidos experimentaron

una crisis tónico-clónica luego de esa secuencia.

Por otro lado, Game Informer también reportó que los efectos de iluminación en los clubes de baile de Night City pueden causar convulsiones. Además, asegura que estas secuencias tendrían que haber sido evitadas para que “el videojuego sea más accesible”.

CD Projekt Red agradeció públicamente el reporte de Game Informer y aseguró que ya se encuentra trabajando para solucionar ambas secuencias: «Estamos trabajando para agregar una advertencia separada en el juego, además de la que existe en el EULA (Acuerdo de Licencia con el Usuario Final). Con respecto a una solución más permanente, el equipo está actualmente explorando eso y la implementará lo antes posible».

«También publicaremos una nota especial en las redes sociales advirtiéndole a las personas sobre el posible desencadenante del juego (el dispositivo braindance). En cuanto a una solución más permanente, [CD Projekt Red] ahora está explorando eso y la implementaremos tan pronto como podamos», agregó la empresa desarrolladora del juego.

En estos momentos, la empresa se encuentra trabajando en un parche para colocar un cartel de advertencia antes del comienzo del juego. Además, advertirán sobre las posibles consecuencias de ambas secuencias en sus redes sociales.

Fuente: *Ámbito*