



El infernal «DOOM Eternal» lidera el desembarco de Bethesda

El infernal y sangriento mundo de «DOOM Eternal» lideró hoy el desembarco de Bethesda en las jornadas previas de la E3, la feria de videojuegos más importante del mundo, que tendrá lugar del martes al jueves en el Centro de Convenciones de Los Ángeles (EE.UU.).

Bethesda celebró hoy su conferencia oficial en el Shrine Auditorium de la ciudad californiana para mostrar algunos de sus planes más destacados para el futuro, que, además de «Doom Eternal», incluyen títulos como «Wolfenstein: Youngblood» y «DEATHLOOP» así como Orion, un conjunto de tecnologías para mejorar el empleo del «streaming» en los videojuegos.



Más allá de las novedades y anuncios que la desarrolladora y editora estadounidense tenía previstos para hoy, Bethesda quiso dedicar su acto a la comunidad de fans que siguen sus juegos.

«Tomáis los mundos que creamos y los hacéis vuestros», resumió Pete Hines, vicepresidente de la compañía.

Estos piropos también sonaron a un cierto «mea culpa» de Bethesda por el tropiezo del decepcionante «Fallout 76» (2018), un videojuego que, según sus responsables, fue capaz, no obstante, de corregir sus fallos gracias a las sugerencias y los reproches de sus jugadores.

«Recibimos un montón de críticas muy merecidas. Pero el equipo siguió trabajando en él y vosotros seguisteis jugándolo», dijo el director de Bethesda Game Studios, Todd Howard.

Gran parte del tiempo que tuvo Bethesda en la E3 lo dedicó a «DOOM Eternal», del que se pudieron ver hoy algunos minutos espectaculares de juego real y que se pondrá a la venta el próximo 22 de noviembre.



«No estamos construyendo un mundo para 'DOOM': es un universo entero», aseguró Marty Stratton, productor ejecutivo de «DOOM Eternal», sobre un título en el que el usuario debe emprender una cruzada sin descanso contra la inacabable legión de demonios y criaturas diabólicas que se interponen en su camino.

Además de «DOOM Eternal», Bethesda mostró hoy adelantos de «Wolfenstein: Youngblood», una nueva entrega de la serie de acción en la que hay que derrotar al poder nazi; y «DEATHLOOP», un misterioso juego en el que los saltos adelante y atrás en el tiempo son fundamentales para avanzar en su trama.

«GhostWire: Tokyo», «RAGE 2» y nuevas actualizaciones de la saga «The Elder Scrolls», sin concretar nada del esperado «The Elder Scrolls VI», también aparecieron en la conferencia de Bethesda.

Al margen de los juegos, uno de los puntos más interesantes del acto fue el anuncio de Orion, un conjunto de tecnologías diseñadas por Bethesda para agilizar y perfeccionar el aprovechamiento del «streaming».

La clave de Orion, según sus responsables, es no centrarse en el hardware para mejorar el «streaming» sino en el software para optimizar los juegos de cara a la nube.

Así, aplicando las tecnologías de Orion al juego durante su fase de creación se podría retransmitir en línea hasta un 20 % más rápido por cuadro (frame), aseguró Bethesda.