



# «Halo: Reach», la saga vuelve a PC tras dos décadas de espera

«Halo: Reach», un clásico de los videojuegos de disparos, vuelve una década después de su lanzamiento con una imagen renovada que llega a Xbox One y, por primera vez, a PC, cumpliendo así una de las reivindicaciones históricas de sus seguidores.

«Halo: Reach» es uno de los más queridos de los jugadores. Su publicación supuso un punto de inflexión de la saga: era la primera vez que se podían personalizar los personajes y, que se incluían mejoras de jugabilidad que convierten a esta precuela en una de las entregas más épicas.

Fue además el último título que el estudio Bungie («Destiny») firmó para la saga y con el que se despidió por todo lo alto.

Este lanzamiento también es muy especial para los fans de Halo porque hace casi veinte años que un juego de esta franquicia de disparos no llega a PC.

La remasterización de «Halo: Reach» llega con mejoras gráficas (resolución 4k HDR y 60 fps) y con funcionalidades adaptadas para cada plataforma, en un

proyecto firmado por 343 Industries, la filial de Microsoft que supervisa la saga.

«Halo: Reach» es una precuela de los eventos de la saga Halo, cuenta con modo campaña y multijugador, y se desarrolla en 2552. El jugador se pone en la piel del equipo Noble para salvar a los habitantes del planeta Reach ante la amenaza Covenant.

El título es la primera entrega de «Halo: The Master Chief Collection», el proyecto de remasterización de la famosa franquicia, a la que se sumarán a lo largo de 2020 «Halo: CE Anniversary», «Halo 2 Anniversary», «Halo 3», «Halo 3: ODST Campaign» y «Halo 4». Todas ellas también llegarán a PC.