

# INSIDE XBOX

## «Dirt 5» o «The Medium»: Xbox avanza 13 juegos para su nueva consola

Microsoft ha avanzado este jueves los primeros juegos optimizados para su nueva consola, la Xbox Series X, que saldrá a finales de año; en total son trece nuevos títulos entre los que destaca “Dirt5” y “Vampire the Masquerade: Bloodlines 2” o «The Medium».

La compañía ha anunciado estos juegos en Xbox 20/20, el formato que ha escogido para mensualmente ir avanzando las novedades de cara al lanzamiento de su nueva consola a finales de año. El principal atractivo del anuncio de hoy era ver el aspecto de los juegos en la nueva consola, que previsiblemente liderará la nueva generación de consolas en cuanto a potencia.

Los primeros juegos son «Assassin’s Creed Valhalla» (Ubisoft), que ya se conoció la semana pasada, «Bright Memory Infinite» (Playism), «Call of the Sea» (Raw Fury), «Chorus (Deep Silver), «DiRT 5» (Codemasters), «Madden NFL 21» (Electronic Arts) «Scarlet Nexus» (Bandai Namco Entertainment), «Scorn» (Ebb),

«Second Extinction» (Systemic Reaction), «The Ascent» (Neon Giant / Curve Digital), «The Medium» (Bloober Team), «Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2» (Paradox Interactive) y «Yakuza: Like a Dragon» (SEGA)-

La mayoría de estos juegos estará también disponible para Ps4 y PC.

Todos los títulos tendrán formato «smart delivery», es decir, los jugadores pueden comprar los juegos para Xbox One y contar con la versión para la nueva consola, a excepción de “Bright Memory: Infinite”, un videojuego que tiene la curiosidad de haber sido creado por una sola persona en un estudio chino, “Scorn” y “The Medium”.

Aaron Greenberg, jefe de marketing de Xbox ha explicado nuevas funciones de la consola Xbox Series X: Todos los videojuegos podrán tener resolución 4K con hasta 120 fsp, «así como unos tiempos de carga más rápidos para una mejor jugabilidad”, ha indicado.

Matt Booty, responsable de Xbox Game Studios, ha destacado el enorme trabajo y esfuerzo que están haciendo los desarrolladores de videojuegos que, debido a la crisis sanitaria están trabajando en su mayoría desde casa para sacar los videojuegos adelante.

“Estoy realmente emocionado e impresionado con la creatividad que han mostrado nuestros trabajadores para hacer estos juegos, desafiando a los problemas y manteniendo la producción para el estreno”, concluye.