



# Project Scarlett, la nueva apuesta de Microsoft

El gigante de los videojuegos Microsoft anunció hoy Project Scarlett, su nueva y esperada apuesta para las consolas de gama alta y cuya llegada al mercado está prevista para las Navidades de 2020.

[https://andaluciagame.andaluciainformacion.es/wp-content/uploads/2019/06/20190610\\_440613\\_PresentacionXboxE\\_1\\_22.mp4](https://andaluciagame.andaluciainformacion.es/wp-content/uploads/2019/06/20190610_440613_PresentacionXboxE_1_22.mp4)

Project Scarlett, que será la sucesora de Xbox One (2013) y Xbox One X (2017), fue hoy el plato fuerte de la presentación de Microsoft como parte de los días previos de la E3, la feria de videojuegos más importante del mundo y que se celebrará del martes al jueves en el Centro de Convenciones de Los Ángeles (EE.UU.).

«Para nosotros, la consola es vital y central en nuestra experiencia», dijo hoy al público del Microsoft Theater de la ciudad californiana Phil Spencer, el máximo responsable de Xbox.

Spencer indicó que Project Scarlett ha sido diseñada por el mismo equipo que

llevó a cabo la Xbox One X y defendió que en la compañía estadounidense están comprometidos con la «misión» de crear el «futuro» de los videojuegos para sus fans.

Aunque todavía no se conocen muchos detalles de esta nueva gama de consolas, Microsoft aseguró hoy que Project Scarlett será «cuatro veces» más potente que la Xbox One X, afirmó que será compatible con 8k y dijo que admitirá 120 frames por segundo.

Al margen de sus características técnicas, Project Scarlett llegará con un importante atractivo bajo el brazo: el lanzamiento del videojuego «Halo Infinite», que fue hoy otro de los protagonistas más destacados del evento de Microsoft.

No obstante, Microsoft se dejó en la guantera algunos datos importantes por desvelar, como la apariencia física de Project Scarlett o el precio por el que se pondrá a la venta.

Project Scarlett, que previsiblemente competirá con la heredera de PlayStation 4 que está preparando Sony, fue el gran anuncio de hardware en una conferencia de Microsoft que, en cuanto a software, se centró en ambiciosos videojuegos como «Halo Infinite», «Cyberpunk 2077», «Gears 5» o «Elden Ring».

Es último título es un videojuego de fantasía épica en el que han colaborado Hidetaka Miyazaki, el creador de «Dark Souls», y George R.R. Martin, el escritor de las exitosas novelas de «A Song of Ice and Fire» en las que se basó la exitosa serie de televisión «Game of Thrones».

Durante la hora y media que duró la conferencia, se mostraron adelantos y novedades de 60 videojuegos y la gran sorpresa fue la aplaudida aparición sobre el escenario del actor Keanu Reeves, que ha prestado su voz y figura al juego distópico «Cyberpunk 2077».

«Siempre me han atraído las historias fascinantes», dijo la estrella de la película «The Matrix» y quien, en los últimos años, está disfrutando de un gran momento de popularidad, especialmente en las redes sociales e internet, gracias las cintas de acción de «John Wick».

Propuestas de terror como «Blair Witch», novedades en consola como «CrossfireX», títulos de zombis como «Dying Light 2» y juegos más

experimentales como «Twelve Minutes» también formaron parte de la amplia y variada conferencia de Microsoft.

Debido a la ausencia de Sony, que decidió renunciar a acudir a la E3 este año, la feria de 2019 figura como una cita marcada en el calendario de Microsoft, que sin la competencia de la compañía japonesa debería ser una de las grandes estrellas de este macroencuentro del ocio digital.

Más allá de Project Scarlett y de los nuevos videojuegos, Microsoft también dedicó parte de su intervención a la adaptación a PC de su plataforma Xbox Game Pass, detalló su propuesta para la nube y el «streaming» de Project xCloud, y anunció la incorporación a su catálogo de estudios de la desarrolladora Double Fine Productions, que hoy mostró un adelanto de «Psychonauts 2».

Las jornadas previas de la E3 incluyen, además de la presentación de Microsoft de hoy y la de Electronic Arts del sábado, las conferencias de otras importantes empresas de la industria de los videojuegos como Nintendo, Ubisoft o Bethesda.