

Análisis Doom VFR: Vuelve al infierno en primera persona



Acción y realidad virtual de la mano de Playstation y Bethesda ¿Quién da más?

“Lo bueno, si breve, dos veces bueno”. Esta popular frase del refranero español podría definir en buena medida el juego que se ha marcado Bethesda con Doom VFR. El aclamado título, que hizo las delicias fuera de la realidad virtual, hace gala de una conversión casi perfecta. Un juego bien estructurado, que mantiene la identidad sin perder un ápice de acción y que se disfruta de manera enorme con el AIM Controller de Playstation.

En esencia, esos tres pilares responden a la columna vertebral del juego de Bethesda en el dispositivo de realidad virtual de Playstation. Si en análisis anteriores ya hablábamos de esa inmersión descomunal que logra las PSVR en Skyrim y Resident Evil 7, lo cierto es que las gafas de Sony mantienen el tipo de una forma maravillosa con el juego de Bethesda. Se cumple el sueño de legiones de seguidores de un título ya mítico. Y no sólo eso, además da la oportunidad de vivirla en primerísima persona, con una ambientación e inmersión brutales, digna de un gran trabajo por parte de ambas empresas.

Y es que Doom VFR no responde al mismo guión del juego original que nos

enamorado hace meses.

Para algunos eso será un lastre, pero para nosotros supone una oportunidad nueva con una forma inédita de jugarlo. Guión nuevo y realidad virtual suenan de escándalo y lo cierto es que Bethesda ha dado un empujoncito al dispositivo de Sony. Las PSVR se ven muy reforzadas con los últimos lanzamientos y, Skyrim y Doom en apenas unos meses pueden dar ese aliento para lanzarse sin pensarlo a por ellas.

Un juego nuevo, con guión nuevo, que nos da una duración más corta pero que mantiene la intensidad intacta. La nueva historia nos hará encarnar al Dr. Peters y dejaremos a un lado a nuestro 'marine' de cabecera. Pero no nos importará porque la acción con el bueno del doctor será la misma. Un cuerpo prestado que pillaremos a los pocos segundos de iniciar la aventura, en la que veremos a todos los viejos conocidos que han hecho grande a Doom. Demonios de todas las clases y colores pero con un apunte: te van a mirar y van a ir a por ti en primera persona. Ojo, que no es algo a desdeñar porque impresiona en algunos momentos y te hará tener esos reflejos de protección cuando la cosa se ponga muy fea. Realidad virtual en estado puro.



Para lograr una ambientación lograda, Bethesda ha optado por su configuración tan clásica como acertada, doblaje perfecto y ritmo frenético, con momentos de puzzles y exploración que hacen que el jugador se sienta dentro del juego. No sólo consiste en matar por matar, el juego te dará la oportunidad de vivir dentro del infierno y saborearlo cuando la cosa se relaja. Un acierto total para vivir la experiencia a tope.

Y es que será constante volver sobre una estructura para ir avanzado en el juego, ya que logramos los típicos ítems que nos hacen falta para completar las pequeñas misiones. Se convierte en algo positivo repetir zonas, ya que en la mayoría de las ocasiones ya estarán limpias tras pasar por allí y te dará las opciones de encontrar coleccionables y objetos valiosos para la historia. También tendremos a nuestra disposición un buen arsenal y mejoras para pelear en igualdad de condiciones contra nuestros queridos amigos. Es cierto que no llega al nivel del título original, pero no se siente corto y cumple a la perfección con lo requerido durante la experiencia. No abrumba, pero gusta.

Buen acabado técnico

Sin duda, Doom VFR responde a uno de los mejores títulos en el apartado técnico. Y lo decimos en cuanto a gráficos y jugabilidad, pero con un pequeño pero que no enturbia el resto pero que resulta molesto. El control se hace mediante teletransporte, eliminando a muchísimos usuarios posibles problemas con los mareos y efectos derivados que en ningún momento hemos sufrido, dicho sea de paso.

El control está muy bien logrado y responde muy bien durante todo el título, aunque hay que acostumbrarse durante los primeros minutos, ya que no hablamos de un título pausado. Doom VFR responde a la esencia de los shooters y, como tal, debemos adaptarnos a la realidad virtual. Los movimientos se realizan en ángulos de 30 grados y hay un botón que gira 180 grados para intentar abarcar todas las hordas de demonios que nos atacarán sin sufrir en la experiencia jugable. Con todo ello, una vez que se logra, la experiencia es muy inmersiva y recomendable, más si utilizamos el AIM Controller de Playstation. Un dispositivo acertadísimo que nos ha encantado desde que los hemos utilizado con nuestras PSVR.

El rifle de PSVR está diseñado a la perfección y supone un plus no sólo en este juego, también en algunos que ya son compatibles como Farpoint. Sin duda, el AIM Controller te mete de lleno en Doom pero en Playstation saben que tienen un filón jugable con este dispositivo que puede cambiar el género con los próximos títulos. Una acierto total y absoluto.

Lo único negativo del título, por decir algo, es que al utilizar el AIM Controller una de las manos de nuestro doctor queda 'muerta' y para su uso deberemos apuntar con la cámara, perdiendo algo de inmersión. Lo dicho, un detalle que no empaña para nada la experiencia brutal de este Doom, pero que sería interesante solucionar en el futuro.

Sea como fuere, PSVR y Doom VFR casan a la perfección. Un título original para esta nueva plataforma que conserva toda su esencia y acción en un argumento original. Acción y realidad virtual de la mano de Playstation y Bethesda ¿Quién da más?



