

Bethesda quiere adaptar a Fallout 4 para realidad virtual



Todavía estamos procesando el lanzamiento de Skyrim: Special Edition para PC y la última generación de consolas. Al mismo tiempo, Fallout Shelter ha confirmado su éxito, y por más que haya tenido una recepción un poco más fría que sus predecesores, Fallout 4 cuenta con múltiples aspectos positivos a su favor.

Uno de ellos es el potencial asociado a la realidad virtual. En una reciente entrevista, el número uno de Bethesda Game Studios Todd Howard habló de todo, pero confirmó que la compañía está tratando de poner a Fallout 4 completo en un entorno de realidad virtual.

Bethesda quiere adaptar a Fallout 4 para realidad virtual

Uno de los elementos más criticados en Fallout 4 es su marcada dependencia sobre el combate, aunque en Bethesda aseguran que no se trató de algo intencional. El juego tiene más cosas aleatorias sucediendo dentro de su mundo, y la gran mayoría terminan siendo resueltas a puro disparo, pero por más natural que eso suene en un ambiente postapocalíptico, el juego sacrificó una pizca de «juego de rol» en el camino.

De hecho, Bethesda reconoce el conflicto interno entre «apertura» y «calidad narrativa», lo cual de acuerdo a Todd Howard no han resuelto del todo aún. Sin embargo, sería un error cerrar la puerta de Fallout 4 y declararlo «terminado». El juego se encuentra en proceso de recibir todas las optimizaciones para la PS4 Pro, y lo mismo sucederá cuando Microsoft lance al mercado a Scorpio, pero hay más en el

tintero, y es la realidad virtual.



En una larga entrevista, Todd Howard indicó que están tratando de adaptar a Fallout 4 para realidad virtual. Una vez que iniciaron las pruebas y vieron el efecto que causa el hecho de ingresar al mundo Fallout tras colocarse el casco virtual, llegaron a la conclusión de que tenían que averiguar a dónde los llevaría eso.

Howard también dijo que el objetivo es brindar una experiencia única, y que no piensan en responder a parámetros de mercado. Lamentablemente no dio más detalles al respecto, pero nos sirve para establecer que la conversión de Fallout 4 a realidad virtual es una de las misiones principales dentro de Bethesda.

En cuanto al resto de la entrevista, estuvo muy enfocada sobre Skyrim, y su presentación como título compatible con la consola Nintendo Switch. Howard habló muy bien sobre ella («una de las mejores demos que he visto», añadió), repitió que definitivamente van a soportarla, y que es la primera vez que trabajan en hardware de Nintendo, sin contar los viejos títulos de NES. La mala noticia por así llamarla es algo que en el fondo ya sabíamos todos: La secuela de Skyrim deberá esperar.

Si bien Howard dijo que van a hacerla, no es lo que se podría llamar «un proyecto grande y activo» en estos días. Un poco frustrante para los que desean saber cómo sigue la historia, e inevitable cuando las prioridades son Fallout 4 en realidad virtual y el soporte Skyrim en nuevas consolas. A modo de cierre, Bethesda lanzará más juegos móviles. Después de Fallout Shelter y The Elder Scrolls: Legends, la sensación era que Bethesda extendería su estrategia móvil, y así será. No hay nombres ni fechas, pero ya vienen.

Fuente: neoteo.