

Matt Firor, director de The Elder Scrolls, desvela interesantes detalles sobre el juego

Tras anunciar el nuevo capítulo anual de TESO, Gates of Oblivion, el veterano director desveló algunos detalles curiosos sobre el nacimiento de una de las sagas de videojuegos más jugadas en el mundo y los cambios que la boyante industria del videojuego ha experimentado en los últimos años

Firor, quien lleva más de siete años trabajando en The Elder Scrolls Online, juego en línea con 18 millones de usuarios, habló sobre su trayectoria profesional y sus comienzos en la industria, durante la presentación del nuevo capítulo anual del juego, Gates of Oblivion.

"Empezamos siendo, literalmente, cuatro tipos metidos en una habitación de invitados en casa de alguien cuyo primer proyecto empresarial tuvo algo de éxito y pasamos a fundar una empresa y crecer desde ahí. Bueno, era algo muy complicado por aquel entonces, pero, probablemente, ahora sea más complicado todavía. Aun así, fue genial. Siempre hacíamos juegos multijugador, incluso cuando costaba mucho ser una empresa dedicada a ese tipo de juegos. Pero fue una pasada formar parte del nacimiento y el desarrollo de la industria."

Tras ser preguntado por el nacimiento de The Elder Scrolls Online, Firor comentó que Bethesda y ZeniMax estaban buscando a alguien que tuviera experiencia en MMO y multijugador para crear un estudio. Oblivion acababa de salir y había tenido mucho éxito. Había muchos MMO de fantasía a los que les iba bien en el mercado por aquel entonces: su proyecto era desarrollar un juego multijugador basado en The Elder Scrolls, y Firor fue el encargado de llevarlo a cabo "Oblivion y los juegos anteriores fueron muy útiles para el trasfondo y la estructura del mundo. Estuvimos trabajando en el juego en 2010, 2011; luego, llegó Skyrim. De repente, The Elder Scrolls era veinte veces más famoso que nunca y el concepto que tenía la gente sobre el juego cambió, porque se centraba mucho más en Skyrim, se había vuelto más crudo y oscuro".

Esta fue la razón por la que modificaron el juego sustancialmente, para que quienes jugaban a Skyrim se sintieran más cómodos con TESO. Cambiaron el estilo artístico para apagar los colores, haciéndolo más oscuro y más realista; otros cambios relevantes fueron los del sistema de combate, las locuciones, y diversos ajustes destinados a hacer un juego en el que tanto los jugadores de Skyrim como los de MMOs de segunda generación (como World of Warcraft o Everquest II) se sintieran cómodos.

"Una de las cuestiones en las que Todd Howard y yo trabajamos muy al principio, como los dos primeros meses del proyecto, cuando estaba trabajando fuera de la oficina de Bethesda en Rockville, fue: '¿En qué época transcurre el juego? ¿Es antes o después de Oblivion?'. Escogimos un momento que era poco conocido en el trasfondo, una era convulsa en la que hubo muchos emperadores, muchos reyes, y resultó perfecta para lo que queríamos hacer. Acabó transcurriendo unos setecientos años antes que el resto de los juegos de The Elder Scrolls. Creo que eso consiguió un efecto familiar. Setecientos años en Tamriel no son tanto tiempo, así que las ciudades

permanecerían donde estaban. La arquitectura sería similar, pero podríamos contar historias diferentes sobre lo que ocurría y, quizá, hacer que las cosas pareciesen un poco distintas para que no fuera exactamente igual que Oblivion y Skyrim."

The Elder Scrolls Online: Flames of Ambition que llegará el 8 de marzo a PC y Mac; posteriormente, el 16 de marzo llegará a Xbox y PlayStation. Flames of Ambition abrirá el evento anual de Gates of Oblivion con nuevos calabozos que revelan el peligro de Mehrunes Dagon y que llevará al capítulo de Blackwood que se libera el 1 de junio para PC/Mac y Stadia, y el 8 de junio para PlayStation® 4 y Xbox One.

Datos de contacto:

Laura Peñalba
655684400

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Juegos Entretenimiento Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>