**Reseña: Doom eternal**

Doom es un nombre que resuena de manera amplia en el mundo de lo svideojuegos. Esta franquicia nació en los años 90, específicamente, con su primera iteración *DOOM* (Protin, 2015). Este juego desarrollado por id Software revolucionó el mundo de los FPS (Juegos de disparos en primera persona) liderado por su personaje principal y mudo, el marine de doom (Protin, 2015). Así, muchos años después, su última secuela cuyo nombre es *Doom eternal*, pretende ejercer un impacto similar en la industria moderna. Al menos, ese es el objetivo de Hugo Martin, el director creativo de este título, como lo expresa explícitamente, con su estilo de “Shooter” de arena (Morse, 2020). El lanzamiento de este juego se realizó el 20 de marzo de 2020 para las plataformas PC, Ps4 y Xbox one (Gutierrez, 2020). Es el sucesor directo del reboot de 2016 con el nombre de *Doom 2016* (Morse, 2020)*.* La jugabilidad básica es muy similar, siguiendo una fórmula sencilla basada en una premisa fundamental: matar demonios. Sus mecánicas de juego, entonces, se basan alrededor del punto de vista en primera persona. Partiendo de este hecho, gradualmente se le otorga al jugador un arsenal diverso de armas, cada una con múltiples mejoras y formas de disparo diferentes, las cuales se pueden intercambiar de manera rápida. Aparte de eso, innova sobre mecánicas de movilidad y las refina a partir de su predecesor. Específicamente, se añaden mecánicas como el “deslizamiento” por medio del cual el jugador puede realizar dos movimientos rápidos en sucesión, con el objetivo de desplazarse a través de una distancia corta en un intervalo muy corto de tiempo. Además, se profundiza sobre el sistema de mejora del personaje y su traje, lo cual le da al jugador herramientas adicionales como granadas de fragmentación y de congelación, un lanzallamas y una motosierra. Estas utilidades están relacionadas con la obtención de vida, armadura y munición, recompensando la acción de dañar y matar demonios utilizándolas en conjunto con las armas letales. Los demonios se dividen en varios tipos, donde cada uno posee diferentes debilidades relacionadas a elementos específicos del arsenal del *Marine Doom*. Esto le da un alto grado de creatividad al jugador y una curva de aprendizaje que se asimila integralmente con los varios niveles de dificultad en los cuales se puede disfrutar este título. Todo esto, finalmente, representa un gran desafío para el jugador, un acertijo donde la solución resulta ser la forma más eficaz y creativa de destruir a los enemigos.

En cuanto a su historia, la premisa de matar a todos los demonios se mantiene. Esta, parte de los hechos de *Doom 2016.* En resumen, por la ambición de explotar la energía argent, los humanos crean un portal al infierno en Marte, por medio del cual los demonios invaden las instalaciones de la UAC, empresa a cargo de la exploración espacial terrícola. El *Marine Doom* acaba con esta invasión, pero es traicionado por Samuel Hayden, el lider de la UAC, y es relegado a algún lugar desconocido (Franey, 2020). En Doom Eternal, el Marine reaparece en una fortaleza espacial cerca a la tierra, la cual, en eventos no presentados explicitamente, ha sido invadida por demonios. Su objetivo es muy claro: matar demonios y salvar a la tierra. Así, se embarca en la misión de asesinar a los tres sacerdotes demoniacos, quienes son los responsables de esta invasión. Claramente, gracias a su sorprendente poder, el Marine acaba con ellos sin mayores problemas. Pero aquí se complica su objetivo. Los ángeles de este universo traman algo y son los responsables de todo este suceso. Así, una red de engaños, traición e intereses intergalácticos se desata, paralela a la destrucción de las hordas del infierno por parte del Marine. Esto, finalmente, es por lo que todos disfrutan este juego y la aventura de este icónico personaje.

**Bibliografía**

Franey, J. (2020, March 22). Doom Eternal: Story, Lore and Ending Fully Explained. Visitado en Agosto 26, 2020. Recuperado de: <https://www.usgamer.net/articles/doom-eternal-story-lore-and-ending-fully-explained>

Gutiérrez, Ó. (2020, March 24). Doom Eternal (Xbox), análisis: Un juego fiel a su historia,. Visitado en Augosto 26, 2020. Recuperado de://www.cnet.com/es/analisis/doom-eternal-xbox-opiniones/

Morse, B. (2020, January 21). Hugo Martin interview: Doom Eternal is "nutritional content". Visitado en Agosto 26, 2020. Recuperado de: https://www.shacknews.com/article/115903/hugo-martin-interview-doom-eternal-is-nutritional-content

Protin, C. (2015, June 29). This classic '90s video game is the reason games like 'Halo' and 'Call of Duty' exist today. Visitado en Agosto 26, 2020. Recuperado de: https://www.businessinsider.com/history-of-doom-2015-6