

Nuevos detalles del próximo videojuego de Arkane, Deathloop

El nuevo videojuego del estudio, esperado para final de este año, es un shooter en el que el jugador deberá salir de un macabro bucle en el tiempo

En Deathloop el jugador se verá envuelto en una extraña fiesta sin fin, atrapado dentro de un bucle de tiempo, y la única forma de escapar será disparando, matando a sus ocho objetivos antes de que el reloj marque la medianoche y el bucle se reinicie. Deathloop presenta un mundo sin consecuencias, donde incluso los asesinados resucitarán cuando este violento día de la marmota vuelva a reiniciarse.

El juego tiene lugar en Blackreef, un lugar ficticio inspirado en las Islas Feroe y ambientado durante los años 60, el apogeo de la decadencia retro. Los habitantes de este lugar quieren que la rueda siga girando por siempre, en una una fiesta interminable donde el jugador es totalmente libre de hacer lo que sus instintos le dicten, nada de eso importa porque nadie lo recordará a la mañana siguiente. BlackReef es un extraño lugar donde ocurre un fenómeno especial, tras el cual hay grandes intereses. Colt, el protagonista, es el aguafiestas que golpea la pared porque la música está demasiado alta, y viene listo para disparar al DJ: a partir de ese momento, al igual que en el anterior título del estudio, Dishonored, el juego se divide en niveles, y es en estos niveles donde Colt tendrá que buscar a sus ocho objetivos a matar: los Visionarios.

El jugador podrá elegir dónde ir y qué hacer en cada lugar, cometer asesinatos, explorar sin objetivo concreto... pero creando un horario que le permita organizarse para, como fin último, acorralar y matar a sus ocho objetivos. Cada objetivo que elimine reducirá el tiempo que le queda para encontrar y matar a los objetivos restantes cuando regrese a su centro. Si agota el reloj antes de matarlos a todos, regresars al comienzo del ciclo, cada vez con un nuevo conocimiento de niveles, rutinas de NPC, rutas y tácticas, teniendo cada vez más conocimiento para poder dominar el juego y ganar. Aprender un poco más sobre los objetivos, lo que hacen, quiénes son, qué los hace funcionar, cuáles son sus debilidades, etc., y tratar de alinearlos perfectamente, es el núcleo del juego: un puzzle perfecto de asesinatos.

Si bien el jugador podrá estudiar a sus objetivos y conocer sus rutinas, la principal antagonista del juego, Julianna, será totalmente impredecible: a veces ruidosa, a veces astuta y sigilosa, Julianna es extrema, y puede ser controlada por un humano o por IA, estando equipada con tantas herramientas útiles como el protagonista. Para ella, Colt es parte de la fiesta. Ella disfruta la caza y la pelea. Ni siquiera le importa perder, ya que no hay consecuencias. Julianna solo quiere ser una adversaria digna.

Uno de los poderes de Julianna se llama Masquerade y le permite asumir la forma de cualquier persona en la isla, incluido el propio Colt. El jugador podría estar acercándose sigilosamente a lo que cree que es un NPC, y que este se de la vuelta en el último minuto para disparar. Por supuesto, Colt tiene su propio rango de poderes, incluido un teletransporte al estilo Dishonored que le permite alcanzar puntos estratégicos y atacar desde posiciones elevadas. El sigilo también juega un papel en Deathloop, otra herramienta más para dar al jugador cierta ventaja al comienzo de un encuentro.

Deathloop es un shooter innovador en primera persona que llegará de forma exclusiva a PlayStation 5 y PC de la mano de Arkane Lyon, el galardonado estudio creador de Dishonored. Disponible a finales de 2020.

Datos de contacto:

Esmeralda Trueba
627277413

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

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [E-Commerce](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>