



El futuro distópico de Cyberpunk 2077 llega a las consolas

Las luces de neón de “Night City”, la ciudad en la que se desarrolla “Cyberpunk 2077”, se encienden hoy por fin. El videojuego, uno de los más esperados del año, llega tras numerosos retrasos y casi diez años de desarrollo.

Lo nuevo de Cd Projekt Red, el estudio de desarrollo polaco que creó “The Witcher”, ha dado por fin a luz uno de los videojuegos más esperados del año, todo un “hype”, que ha recibido 8 millones de reservas antes de su lanzamiento.

El jugador se pone a los mandos de V, un mercenario que acepta encargos y que como todo en «Cyberpunk 2077» tiene infinitas opciones de personalización, desde el pasado a su aspecto físico.

El caos y la violencia protagonizan el día a día en “Night City”, una ciudad de un mundo distópico marcado por un capitalismo desbocado, que está dividido en ocho barrios.

El proyecto es muy ambicioso, cargado de detalles, personalizaciones, personajes con historias diferentes y tramas paralelas.

El jugador irá descubriendo su mundo abierto poco a poco, realizando misiones, encargos, encontrándose con otros personajes, uno de ellos, como dato curioso es Keanu Reeves, que hace un cameo en el videojuego.

El juego está inspirado en un juego de rol de los ochenta, ("Cyberpunk 2020") y como este tipo de juegos, las habilidades que irá adquiriendo en su desarrollo, afectará a lo que se puede y lo que no se puede hacer.

Las versiones de "Cyberpunk 2077" que llegan hoy están diseñada para Ps4, Xbox One y Pc, pero se podrá jugar en Ps5 y Xbox Series X, las nuevas consolas lanzadas el mes pasado, gracias al sistema de compatibilidad, aunque lucirán peor.

Habrá que esperar hasta 2021 para las nuevas versiones.

CD Projekt Red ha ido retrasando el juego en numerosas ocasiones, la última ha sido ocasionada por la pandemia y el teletrabajo. Esta noche con su lanzamiento de madrugada, casi un millón de jugadores han jugado al «Cyberpunk 2077» a la vez en PC, todo un récord.