



Hunt Down asaltará los PC y las consolas el 12 de mayo

Coffee Stain Publishing y Easy Trigger Games revelan que Hunt Down, el juego de comedia y acción cazarrecompensas con *pixel art* inspirado de los años ochenta, llegará a las pantallas el 12 de mayo. El juego de plataformas de 16 bits saldrá para PS4, Xbox One, Switch y PC —en exclusiva en la tienda de Epic Games - y ofrecerá a los que combaten el crimen en las crueles y caóticas calles la opción de cazar cual lobos solitarios o en pareja con el modo cooperativo local. Ambientada en un futuro distópico y desolador donde las bandas sádicas campan a sus anchas y los policías no se atreven a actuar, solo tres legendarios cazarrecompensas tienen el arsenal y los instintos asesinos para recuperar la ciudad de la corrupta tiranía del crimen.

Hunt Down es un arcade de la vieja escuela, con un toque violento y descarnado, para los cazarrecompensas modernos que se inspira en las películas de acción y la cultura pop de los ochenta. El logrado juego de plataformas presenta gráficos *pixel art* de 16 bits pintados a mano y animaciones también dibujadas a mano, combinadas con un juego de 60 FPS repleto de acción que luce una épica banda sonora de los años ochenta con temas electrónicos, de sintetizador

industrial, darkwave y rock duro a lo largo de 20 niveles inigualables.

Principales características:

- **Modo cooperativo local para dos jugadores**
- **Tres legendarios cazarrecompensas con los que jugar:**
 - Anna Conda: excomando y experta en armas de fuego. Una bomba de relojería adiestrada para matar sin hacer preguntas ni mostrar piedad.
 - John Sawyer: policía de las fuerzas especiales que abandonó la senda de la ley. Este veterano lleno cicatrices ha perdido tantos miembros de su cuerpo en combate que es medio robot.
 - Mow Man: un droide de reconocimiento modificado, robado y potenciado con software prohibido. Mata por dinero, lisa y llanamente.
- **20 niveles:** paisajes urbanos de los ochenta descarnados, salpicados de grafiti, impregnados de neones, cada uno con su propio e infame jefe de banda que liquidar y cuya recompensa cobrar.
- **Bandas únicas como objetivo:**
 - Hoodlum Dolls: punkis violentos y salvajes que van ganando la guerra de bandas contra unas autoridades inoperantes.
 - Misconducts: hooligans de hockey organizados, expertos en robos y extorsiones con predilección por los explosivos.
 - Heatseekers: un club de motoristas asesinos. A estos malvados rockabilles les gusta lucir la estética de los centuriones de la Antigua Roma
 - NO.1 Suspects: maestros de la disciplina y del crimen organizado. Estos escurridizos psicópatas, expertos en artes marciales, son los dueños de la noche con sus casinos y clubes nocturnos.
- **Elige tu arma:** confisca ametralladoras, armas láser, catanas, granadas y más, y úsalas contra sus dueños. vete deshaciendo de los secuaces de las bandas a puñaladas, tiros y explosiones hasta llegar a los jefes para cobrar tu recompensa.

“HuntDown es una retorcida carta de amor a las películas de acción y juegos de arcade de la vieja escuela de los años ochenta. Muchos asocian aquella época con el optimismo, con bronceados personajes en esmóquines blancos conduciendo su Ferrari Testarossa bajo la cálida puesta de sol. HuntDown no. Queríamos capturar la crudeza de la época, apoyándonos más en las películas como Bladerunner, RoboCop y Terminator”, nos dice Tommy Gustafsson, cofundador, diseñador y director de Easy Trigger Games.

“El juego empezó a cobrar forma cuando nos pusimos a recordar las viejas consolas con las que crecimos y cómo desde entonces los desarrolladores habían perdido en algún momento muchas de las mejores características de estos juegos. Creamos una lista de esas características y urdimos un plan para crear HuntDown”, explica Andreas Rehnberg, cofundador y programador principal de Easy Trigger Games.

“HuntDown es un proyecto muy especial para nosotros, ya que es el primer juego que firmamos como editor cuando nos incorporamos en 2017. Inicialmente, teníamos previsto lanzarlo en 2018, pero Easy Trigger no dejaba de venirnos con estas fabulosas ideas para el juego y nos gustaban todas”, comenta Anton Westbergh, director ejecutivo y cofundador de Coffee Stain. “Han sido meticulosos en el proceso de desarrollo y, dado que ya en 2017 pensábamos que el juego estaba bastante hecho y era impresionante, os podéis imaginar lo mucho que nos gusta ahora.”