

The Evil Within 2 – Peligro tras cada esquina

El equipo creador de The Evil Within 2, la continuación de una de las sagas de videojuegos más terroríficas de todos los tiempos, habla sobre la creación de las criaturas que poblan el título, que llega a España el 13 de octubre próximo.

El equipo creador de The Evil Within 2, la continuación de una de las sagas de videojuegos más terroríficas de todos los tiempos, habla sobre la creación de las criaturas que poblan el título, que llega a España el 13 de octubre próximo.

Desde las criaturas aterradoras que vagan por las calles hasta los individuos retorcidos que han conseguido entrar en STEM (una especie de Matrix) y ahora deforman ese mundo para ajustarlo a sus necesidades, pasando por la esquiva organización Mobius, que maneja los hilos desde la sombra, todos van a por el protagonista del juego, Sebastián Castellanos.

‘Uno siempre está en peligro, da igual dónde se encuentre’, dice John Johanas, director del juego. ‘En The Evil Within 2 tenemos unos escenarios enormes que podéis explorar a vuestro ritmo, pero incluso en estos mapas a gran escala, hay peligros ocultos detrás de cada esquina y nunca se está a salvo’.

Criaturas destacadas

The Evil Within 2 cuenta con un catálogo de criaturas mucho más amplio que el del primer juego, por lo que habrá montones de ellas esperando hacer pedazos a Sebastián. Sin embargo, el jugador no solo se enfrentará a las horripilantes hordas que se arrastran por las calles del pueblo de Union y acechan en las sombras y callejones, en The Evil Within 2 también hay poderosos enemigos ‘emblemáticos’, que poseen habilidades exclusivas y exigirán que se les haga frente con estrategias muy diferentes. Estos enemigos emblemáticos nacieron de la perversa imaginación de los monstruos humanos de STEM, y dos de ellos son ya conocidos por los jugadores del inicio de la saga: Stefano y Theodore.

‘Stefano es un artista de los pies a la cabeza’, nos cuenta Johanas. ‘Hay un gran misterio que rodea a este personaje y al motivo por el que se encuentra en STEM, pero tendréis que explorar el mundo del juego para desvelar su historia. Tiene su propia manada de criaturas vinculadas intrínsecamente a él, y Oscura es una de ellas. Le encanta sacar fotos espantosas de sus víctimas, al igual que a Stefano’.

‘Con toda sinceridad, mis enemigos favoritos del juego son Stefano y Theodore’, desvela el guionista Trent Haaga. ‘No son monstruos en el sentido tradicional de la palabra, pero son los que crean y dirigen a criaturas como Oscura. Ellos son los verdaderos monstruos y poseen una personalidad horripilante y genial. Entre Theodore, Stefano y los agentes de Mobius que han acabado en STEM, hay muchos más personajes con los que Sebastián podrá interactuar’.

Mobius y STEM

La organización Mobius es la razón por la que Sebastián se encuentra metido en el gran problema que le plantea The Evil Within 2. Son los que le enviaron al interior de STEM la primera vez, los que secuestraron a su hija y la usaron como Núcleo en su nuevo mundo de STEM. Y ahora son los que vuelven a enviarle a la pesadilla que casi acabó con él la última vez.

‘STEM en manos de Mobius es como si Freddy Krueger pudiera echarle el guante a Matrix’, dice Haaga. ‘Ahí dentro se desarrolla una verdadera pesadilla, y Sebastián no tiene ni idea de en qué se está metiendo. Lo único que sabe es que tiene que salvar a su hija, y la única forma de hacerlo conlleva colaborar con Mobius’.

El juego The Evil Within 2 sale el próximo 13 de octubre para PS4, Xbox One y PC.

Datos de contacto:

Ana Calleja
617676995

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

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>