Publicado en Madrid el 24/04/2017

Desafío Total, Lost y Bang & Olufsen, entre las eclécticas influencias de Prey

Los creadores del videojuego Prey, que será lanzado el próximo 5 de mayo en todo el mundo, desvelan las películas, marcas y personajes que más han influido su creación. Entre la lista, algunas tan sorprendentes como Desafío Total, el diseño ochentero de la marca Bang & Olufsen o la serie Lost

Prey es el último juego de Arkane Studios, el desarrollador detrás de la aclamada saga Dishonored. A diferencia de la estética de Steampunk de este último, el diseño de Prey toma prestados elementos de la ciencia ficción clásica para sostener su atmósfera de suspense. Su Director Creativo, Raphael Colantonio ha revelado algunas de las sorprendentes influencias del juego, que se estrena el 5 de mayo en PS4, Xbox One y PC: "La Corporación TranStar, que dirige la estación espacial donde Morgan Yu está atrapado, está influenciada por cualquiera de las grandes empresas de alta tecnología que se pueden imaginar en Silicon Valley. En cuanto a la tecnología en sí, queríamos algo que fuese poco más crudo, algo similar a lo que crea el director de cine Terry Gilliam (Doce Monos, Brazil…). Pero Terry Gilliam es muy oscuro, así que en cambio en nuestro juego, debido a que nuestros alienígenas son oscuros, queríamos algo que contrastara con eso. Así que nuestro objetivo era hacer una especie de la versión colorida y feliz de Terry Gilliam. Además, hay mucha influencia de la compañía electrónica danesa Bang & Olufsen. Ellos tenían un aspecto super pulido entre los años 70 y los años 80 que hemos querido imitar."

Al hablar sobre los alienígenas que aparecen en el videojuego, cita "Los llamamos Mímicos porque estaban un poco inspirados por el Mímico de Dungeons and Dragons. Pero hicimos la siguiente versión de eso, el siguiente nivel de Mimica, algo que puede convertirse en algo más. Sobre las armas, el cañón de GLOO es una pistola disparadora de una sustancia parecida a cola que en contacto con el aire se endurece de forma inmediata, permitiéndonos crear barreras, o accesos a lugares altos, o incluso paralizar momentáneamente a nuestros enemigos. El cañón de GLOO se podría decir que es un arma muy 'Portal'. Se puede crear un juego entero alrededor esta con algunos puzzles. Y en nuestro caso es un poco como un disruptor, porque una vez que la tengas en tu poder, puedes atacar de muchas nuevas maneras."

Al ser preguntado sobre cómo se trabaja la luz para hacer sentir al jugador que está en el espacio, respondió "El Sol es más extremo en el espacio. No está filtrado de la misma manera en el espacio que está en la Tierra. Es por eso que nos inspiramos en el trabajo de iluminación de algunas películas como Solaris, Sunshine o Moon. Ya que estamos hablando de referencias, la mayor referencia a este juego es probablemente System Shock, que a su vez es parte de la herencia en general de cualquier juego de Arkane Studios. Además, suena raro, pero hay un poco de la serie de televisión 'Lost' aqui también, ese ambiente de los 60 cuando encontraron esas escotillas. Pero también Desafío Total es una buena inspiración. En el juego nos encontramos ante una situación en la que tú necesitas escapar de este lugar y no sabes lo que está pasando. Es peligroso y estás tratando de sobrevivir, haciéndolo lo mejor posible. Pero de alguna manera eres guiado por un personaje que quiere que veas un video de ti mismo. Aquí es cuando Morgan se para y piensa, 'Espera un minuto, ¿qué estoy haciendo aquí exactamente? ¿Quién soy yo?' Y ese es el en este punto en el que el jugador no está realmente seguro de lo que está sucediendo aquí. Esto es lo que Desafío Total

logró capturar tan bien, y es esto precisamente lo que estamos tratando de hacer."

Datos de contacto:
Ana Calleja
617676995

Nota de prensa publicada en: Madrid

Categorías: Telecomunicaciones Juegos Premios Gaming

NotasdePrensa
https://www.notasdeprensa.es