

Prey: ciencia ficción que evita los tópicos

Dentro de los videojuegos que verán la luz próximamente se encuentra el nuevo título de Arkane Studios, Prey. Una propuesta de acción y disparos dentro de una nave espacial con una temática alienígena que se aleja de los tópicos del género para ofrecer ideas renovadas

Dentro de los videojuegos que verán la luz próximamente se encuentra el nuevo título de Arkane Studios, Prey. Una propuesta de acción y disparos dentro de una nave espacial, con una temática alienígena que se aleja de los tópicos del género para ofrecer ideas renovadas. Desde el punto de vista del protagonista, Morgan Yu, se estará en una lujosa nave espacial de fabricación rusa que ha albergado experimentos secretos en torno a la nueva especie alienígena descubierta. Algo ha salido mal y el protagonista notará ciertos cambios en su propio ser que si bien podrá aprender a usar para su beneficio, también juegan en su contra.

Desde Arkane Studios, Ricardo Bare, diseñador de Prey, y Raphael Colantonio, Director Creativo, han sido los responsables de explicar una serie de aspectos sobre uno de los misterios más intrigantes de Prey, los entes alienígenas que abordarán en la estación espacial. Resulta ser un aspecto que ha sido trabajado en profundidad por los desarrolladores de Arkane Studios, donde Bare explica que “queríamos evitar lo que Raphael Colantonio ha llamado ‘orcus con pistolas laser’”, ofreciendo una perspectiva “algo más misteriosa, insondable y paranormal”.

Prey expone una aventura en la que el protagonista es testigo de una invasión alienígena, pero esta no cede ante los estereotipos de este tipo de situaciones. “Tardamos bastante tiempo en darnos cuenta de lo que buscábamos”, comenta Bare, “el cuerpo de los Tifón es amorfo, son difíciles de acorralar, intimidantes y te hacen pensar”, no obstante Bare asegura no querer saber que piensan esos alienígenas. Así de perturbadora es la creación que han desarrollado para Prey.

Gran parte de la descripción de estos alienígenas procede de aspectos de su naturaleza misteriosa, tal como declara Colantonio. “Los miméticos son la base de la especie Tifón”, donde “su función es explorar”. De este modo, explican parte del comportamiento que les caracteriza en Prey, donde “se esconden para reunir energía” cuando “se alimentan de cosas vivas”, que en este caso, son humanos. “Cuando tienen energía suficiente, algunos se unen para crear un Tejedor”, describe Colantonio, “lo que también puede permitirles multiplicarse”. Pero lejos de ser un aspecto exclusivamente metabólico, hay algunos aspectos inquietantes, como saber que cuando adquieren a un humano, “también drenan su consciencia”.

Colantonio ha descrito a los miméticos, pero también ha citado a los Tejedores, que son descritos como “criaturas guardianas, que protegen al resto de alienígenas”. Su presencia en la nave parece responder a una cuestión interesante, dado que los Tifón, especie alienígena invasora de Prey, “detectan una anomalía, algo que se les resiste más que todo contra lo que han luchado hasta entonces”, donde el protagonista de Prey será “el problema, un virus, para lo que desarrollan algo llamado ‘pesadilla’, un nuevo tipo de criatura para darte caza y acabar contigo”.

Prey se postula como una aventura realmente apasionante, una propuesta de acción repleta de misterios y golpes de efecto que llega el próximo 5 de mayo a Xbox One, Playstation 4 y PC.

Datos de contacto:

Ana Calleja
617676995

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

Categorías: [Juegos Entretenimiento Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>