

[Prey: la storia dietro al gioco di Arkane](#)

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey*? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **“Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*”.**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all’adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

“Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l’intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco”, dice Colantonio.

“Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi.” aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **“All’inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo”.**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell’industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:

“Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c’erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona.” *Bare* lo incontrò per la prima volta al PAX East nel 2013. **“Fu un momento indimenticabile per un fan come me”.** *Avellone* dal canto suo ci racconta che colse l’opportunità di lavorare con *Arkane*: **“Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto.”** dichiara, **“Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull’approccio allo sviluppo”.**

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti. *il Dr. Igwe* e i suoi compagni non sono dei normali personaggi “secondari”, perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:

“Arricchiscono anche il vasto universo di *Prey* e aiutano a comprendere l’impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire”.

Inoltre *Bare* aggiunge:

“Quando incontrerete personaggi come *Mikhaila* e *Igwe*, scoprirete che sanno cose di voi, Conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente”.

Avellone si è dimostrato un’ottima scelta per **Arkane** soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest’ultima. Citando il film **Aliens** come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:

“Aliens è un film d’azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, Aliens è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni

dei personaggi e per l'empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a Bill Paxton, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo". Secondo *Chris, Prey* è molto simile ad *Aliens* sotto questo aspetto. Anche se ha un'atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l'esperienza di gioco. **"Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l'atmosfera di suspense. Credo che Prey sia ben bilanciato da questo punto di vista".**

