

# Prey: Mooncrash (DLC) - Abuso di “Vivi, Muori, Ripeti”

Circa un anno fa, [Prey](#) tornava sui nostri schermi grazie all'egregio lavoro di **Arkane Studios**, team che ha confezionato un titolo vario, appagante e soprattutto sorretto da un impianto narrativo di prim'ordine. Del [Prey](#) originale, targato 2006 (e piccolo flop commerciale) non è rimasto nulla, e anche questo reboot ha fatto fatica a farsi strada nel combattutissimo mercato videoludico moderno, trovando comunque il favore della critica, che lo ha elevato a uno dei migliori titoli del 2017. **Mooncrash** è il primo DLC del franchise, concepito in uno stile **rougelike** che inaspettatamente ben si sposa con le atmosfere del gioco, e, che risulta soprattutto ben giustificato. Seguirà più avanti **Typhon Hunter**, espansione che per la prima volta aggiungerà **componenti multiplayer** a un titolo già strutturato come **Prey**.

## Vivi, muori, ripeti

Dopo aver vestito i panni di **Morgan Yu**, in questa espansione saremo **Peter**, un hacker che dovrà fare luce sui misteri della stazione lunare segreta **Pytheas**, con la quale la **TranStar** ha perso i contatti. Per risolvere la faccenda, Peter dovrà rivivere gli ultimi momenti di **cinque membri dello staff della stazione**, attraverso una sorta di realtà virtuale. Vivremo dunque altrettante storie parallele che, se ultimate con successo, riveleranno anche l'epilogo del protagonista. Questa è la base su cui poggia la narrativa del DLC ma, come Arkane insegna, ci sarà ben molto di più da scoprire, al fine di collegare tutte le tessere del puzzle e fare luce sui misteri della Pytheas.

L'intera stazione lunare è l'hub delle nostre disavventure, abbastanza estesa e varia e con nuovi nemici come lo **Squalo Lunare** - detto così fa ridere, ma una volta incontrato avrete soltanto voglia di scappare - e nuove armi come le **Granate GLOO**. All'interno della mappa gli elementi saranno sempre variabili, da posizione e numero dei nemici alla distribuzione e reperibilità di materiali e consumabili.

Ogni run si presta a essere un'esperienza unica ed estremamente appagante con ognuno dei **cinque personaggi disponibili**; questi vantano a loro volta peculiarità uniche e verranno sbloccati una volta terminata una sessione, oppure saranno “trovati” lungo il percorso. Ognuno di essi avrà inoltre obiettivi specifici, che innalzano il livello di varietà e longevità dell'espansione.

Ogni potenziamento, disponibile grazie alla valuta di gioco e a nuovi progetti scoperti, potrà renderci vere macchine di morte, ma ovviamente questo non si traduce in invincibilità: l'IA dei nemici sembra imparare dalle nostre azioni, modificando il comportamento e rendendo tutto ancor più difficile. La morte in questa espansione fa semplicemente parte del gioco. La natura **rougelike** del contenuto si fa sentire senza mai risultare frustrante: se all'inizio la meccanica sembra rispondere a logiche di **“trial and error”**, basterà entrare in confidenza con le i meccanismi di gioco per essere nuovamente rapiti dallo stile di *Prey*.

Riguardo al resto, rimane tutto quel che abbiamo imparato a conoscere del titolo principale, dove le fasi di puro **shooting non raggiungono l'eccellenza**, ma tutto il resto bilancia bene questa lacuna, aggiungendo anche un **nuovo sistema di danni semi-permanenti** al protagonista, dal sanguinamento alle fratture, curabili solamente con specifiche soluzioni. Il nuovo sistema trova spazio non solo in questa espansione ma anche nel gioco base, rendendo *Prey* - soprattutto per chi

l'affronta per la prima volta - ancor più profondo e complesso.



## Ti porto sulla Luna

**Dal punto di vista tecnico**, la base lunare Pytheas è un bel vedere, ricca di elementi particolareggiati, ambienti vari e con un ottimo level design. Il **CryEngine** fa anche qui il suo bel lavoro, inficiato da momenti di "bloodborniana" memoria nelle fasi di caricamento, così lunghe da poter includere potenzialmente un altro DLC al loro interno.

Anche questa espansione vanta un **ottimo doppiaggio italiano** e un'attenta **localizzazione**, così come lo è la **realizzazione degli effetti sonori**.



## In conclusione

**Prey: Mooncrash** rispecchia la voglia di sperimentale del team Arkane che, dopo i *Dishonored*, continua a essere all'altezza della sua nomea, confermandosi uno degli studios più talentuosi della scena videoludica. Questa espansione è solo la prima parte in vista del **Typhon Hunter** che porterà grossi cambiamenti all'interno del franchise, magari anche in vista di un eventuale futuro secondo capitolo. Al prezzo di lancio di **19,99€**, *Mooncrash* è un'ottima occasione per riprendere in mano uno dei migliori titoli del 2017: non un semplice compitino, ma un DLC vario, con nuove sfide e capace di intrattenere. Attenderemo i prossimi mesi per verificare l'impatto dato dall'avvento del multiplayer.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---



# Raphael Colantonio lascia Arkane Studios

Negli ultimi anni abbiamo imparato ad apprezzare **Arkane Studios** grazie alla qualità di suoi titoli quali *Dishonored* o il reboot di *Prey*.

È proprio notizia di poche ore fa che il suo fondatore, nonché presidente, **Raphael Colantonio**, ha deciso di lasciare l'azienda prendendosi un periodo (non specificato) di riposo.

[Questo il suo comunicato](#) pubblicato sul sito di **Bethesda**:

«Gli ultimi 18 anni sono stati un'avventura fantastica, dall'inizio di Arkane nel 1999 alla realizzazione del nostro primo titolo, *Arx Fatalis*, fino all'ingresso in ZeniMax Media nel 2010 e alla pubblicazione della serie di *Dishonored* e dell'acclamato *Prey*; è tempo per me di fare un passo indietro per avere più tempo da spendere con mio figlio e riflettere su cosa sia importante per il mio futuro. Ho avuto l'opportunità di lavorare con alcune delle persone migliori e più brillanti di questa industria, e mi sento estremamente fortunato ad essere stato parte di questo viaggio con tutti i membri di Arkane. Ho vissuto molti momenti magici. Ho anche attraversato momenti difficili. Ma posso dire che l'ingresso in **ZeniMax** ha portato le cose al livello successivo e ha dato ad Arkane l'opportunità di emergere come studio di prima classe. ZeniMax ci ha permesso di realizzare i migliori giochi che abbiamo mai creato. E so che ce ne saranno altri in arrivo.

Auguro il meglio a chiunque in Arkane, Bethesda e ZeniMax. Senza ombra di dubbio mi mancheranno tutti. Prima di chiudere vorrei ringraziare i fan di Arkane per la loro passione e per il supporto. Mi aggiungo a loro come più grande sostenitore di Arkane Studios e non vedo l'ora di giocare agli straordinari nuovi giochi su cui lo studio sta lavorando.»

Anche noi di **Gamecompass** ci teniamo ad augurarvi buona fortuna e un sentito grazie per aver contribuito a creare alcuni dei migliori titoli degli ultimi anni.

---

## Prey: mostrato il trailer di lancio

Da poche ore è disponibile online il trailer di lancio dell'attesissimo **Prey**, videogioco di genere sparattutto in prima persona sviluppato da **Arkane Studios**, che verrà rilasciato appunto da **Bethesda** il 5 maggio 2017 per Pc, PlayStation 4 e Xbox One, e di cui è da alcuni giorni [disponibile la demo \(che noi abbiamo già giocato in anteprima\)](#).

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRVpZa0pYUThCMWclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

In questa nuova avventura si vestiranno i panni di *Morgan Yu*, capo scienziato di Talos I impegnato in una ricerca che potrebbe cambiare l'umanità ma che si ritroverà a sfuggire a una razza di alieni letali, i **Typhon**, i quali minacciano di arrivare sulla Terra e di devastare ogni essere vivente.

---

## [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".**



---

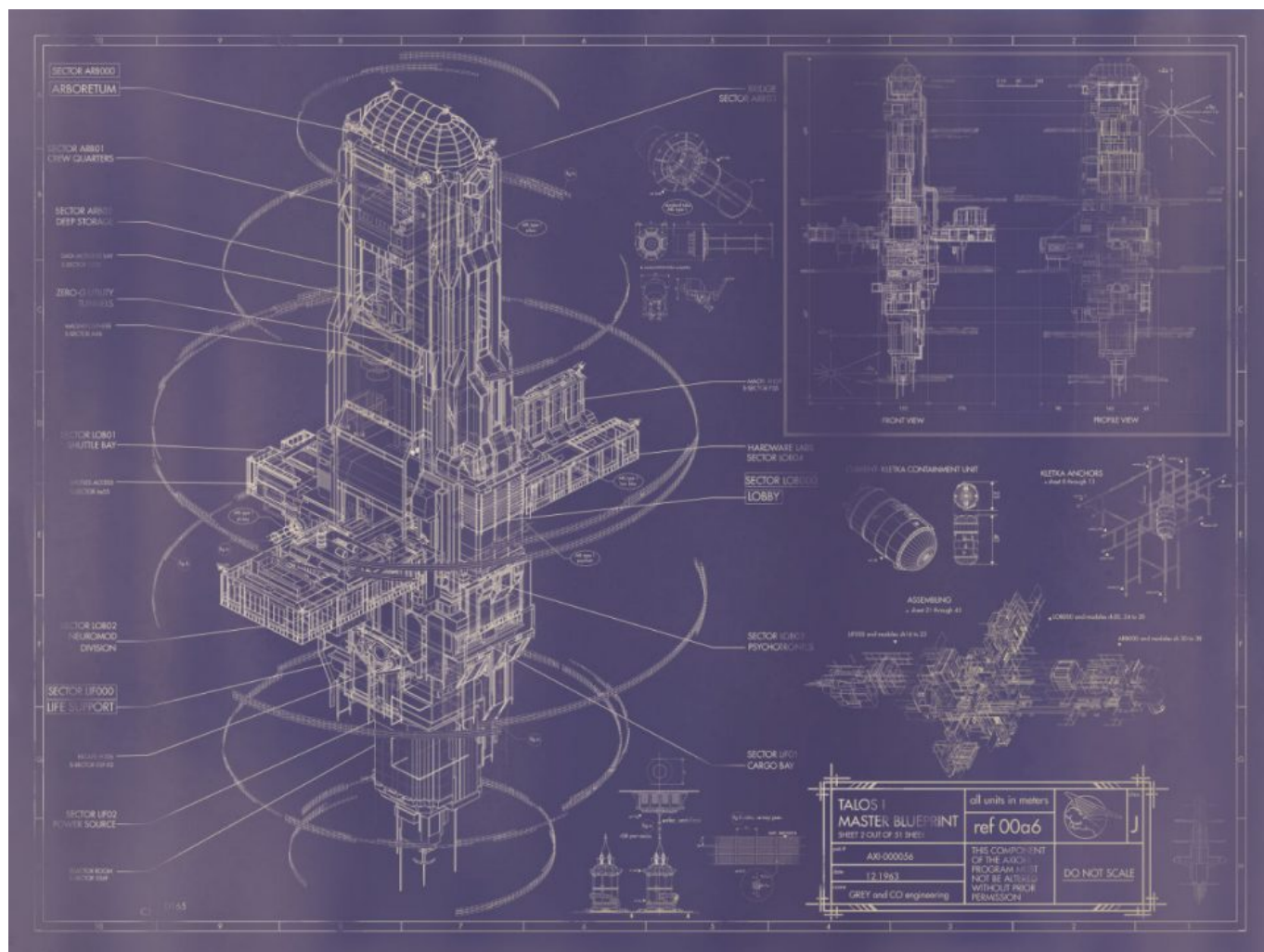
## [Prey: data di uscita e demo](#)

Quasi tutto pronto per l'imminente rilascio di **Prey**, l'ultima avventura fantascientifica fps creata da **Arkane Studios**, che ricordiamo per giochi del calibro di **Dishonored** (Game of the year 2012) e il più recente **Dishonored 2**.

L'attesa per **Prey**, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

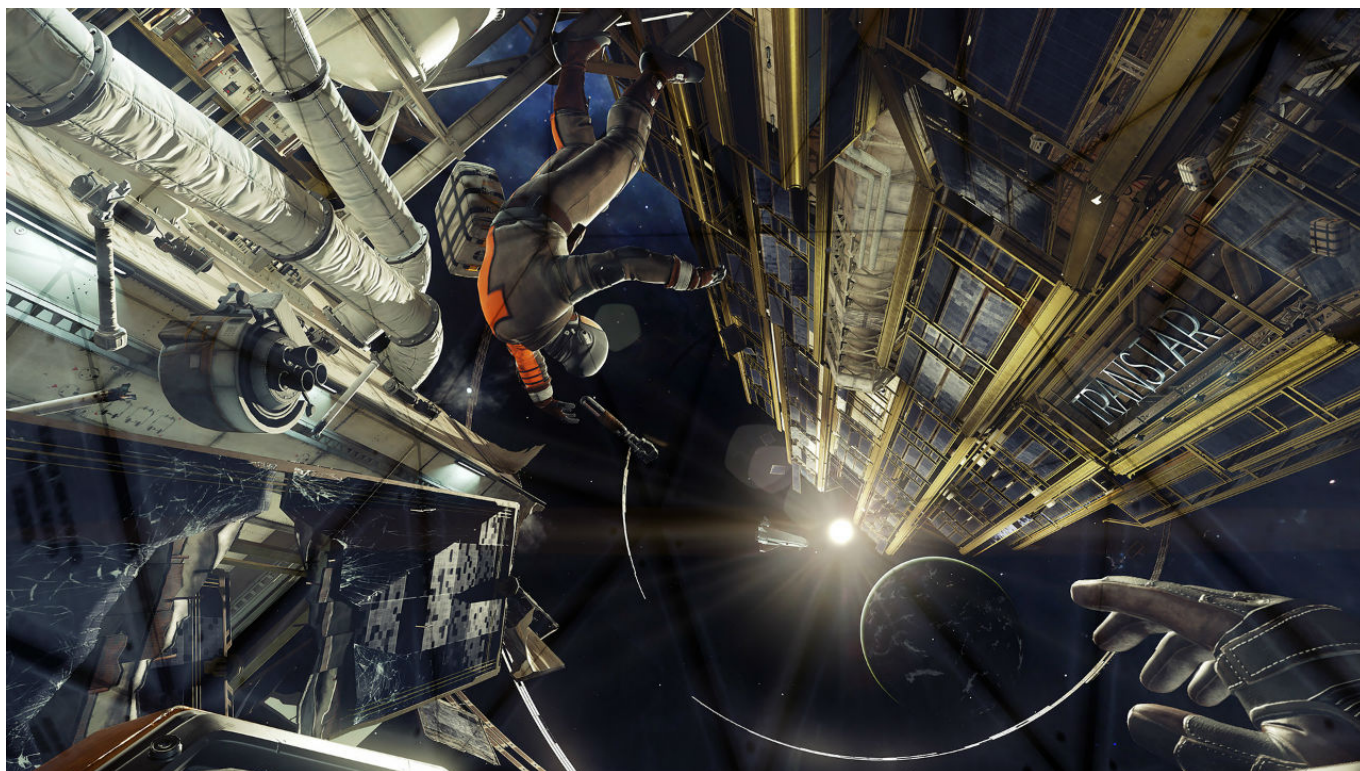
Il video rilasciato ci consente una breve visita su **Talos I**:

**Bethesda** conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di **Prey**, per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme stazione spaziale, la cosiddetta **Talos I**, scoprirà che una razza aliena, i **Typhon**, sfuggiti al controllo degli scienziati, stanno annientando l'intero equipaggio cercando di prendere il possesso dell'intera stazione. I giocatori si troveranno quindi, oltre che a contrastare la minaccia, anche a dover darsi delle risposte alle tante domande. Perché **Morgan Yu** si trova su quella stazione? Cosa sta accadendo? Cos'è la **Talos I** veramente? Quali segreti nasconde la stazione? Tante domande a cui dar risposta nel corso del gioco.



“**Prey** è un open space station”, afferma il capo progettista **Ricardo Bare**, “non avremo limiti di esplorazione “. “Il giocatore può sentirsi completamente libero di visitare la stazione navale nella sua interezza, apprezzandone i dettagli e le ricchezze”. **Talos I** vive quasi di vita propria: si potrà infatti tornare nelle zone già esplorate e vederne i possibili cambiamenti causati dalle nostre decisioni prese nel corso del gioco. Caratteristica innovativa, sarà la possibilità di esplorare la stazione spaziale anche dall'esterno, orbitandovi attorno a **Gravità 0**.





Nell' infografica in basso, il team ci mostra la maestosità con la quale è stata pensata, progettata e infine realizzata, la stazione spaziale **Talos I**. Mostrando le dimensioni del protagonista (in basso a destra), rispetto a diversi altri elementi.



# PREY<sup>®</sup>

STAZIONE SPAZIALE  
INTERNAZIONALE  
189 m

SHUTTLE  
SPAZIALE  
AMERICANO  
37 m

STATUA  
DELLA  
LIBERTÀ  
33 m

SPUTNIK  
0,5842 m

EMPIRE STATE  
BUILDING  
443 m

PORTAEREI  
INTREPID  
266 m

TALOS I  
728 m

TITANIC  
278 m

MORGAN YU  
1,45 m

© 2019 Bethesda Game Studios