

Remothered: Tormented Fathers. Ci si prepara al rilascio della beta

Avverrà a breve il rilascio della beta di **Remothered: Tormented Fathers**, un videogioco made in Italy, targato **Starmind Games** con la collaborazione della **Darril Arts**. Anche se non è stata fissata una data certa, abbiamo la sicurezza che il gioco completo uscirà esclusivamente per **PC/steam** e **PS4/psn** entro il **2017**. Nel frattempo potremo godere del video trailer rilasciato dalla casa di produzione.

Remothered: TF è il primo tanto atteso capitolo di una trilogia. Un'avventura survival-horror in terza persona. Giocando nei panni di **Rosemary Reed**, una giovane di 35 anni, ci troveremo a fronteggiare psicopatici e fanatici. Una fitta rete dove omicidi e ossessioni prendono vita.



Registrandovi nella [pagina ufficiale](#) del gioco, potrete avere accesso alla **beta** non appena diventerà disponibile. Inoltre, iscrivendovi riceverete in regalo: gli **storyboard digitali**, un **wallpaper** per i fan e, per concludere in bellezza, la canzone "**Tormented Fathers**", brano tratto dalla colonna sonora del gioco, scritta da **Nobuko Toda** (conosciuto come compositore per *Final Fantasy*, *Halo*, *Metal Gear Solid*...).



[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*: **“Scrisse 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”**.



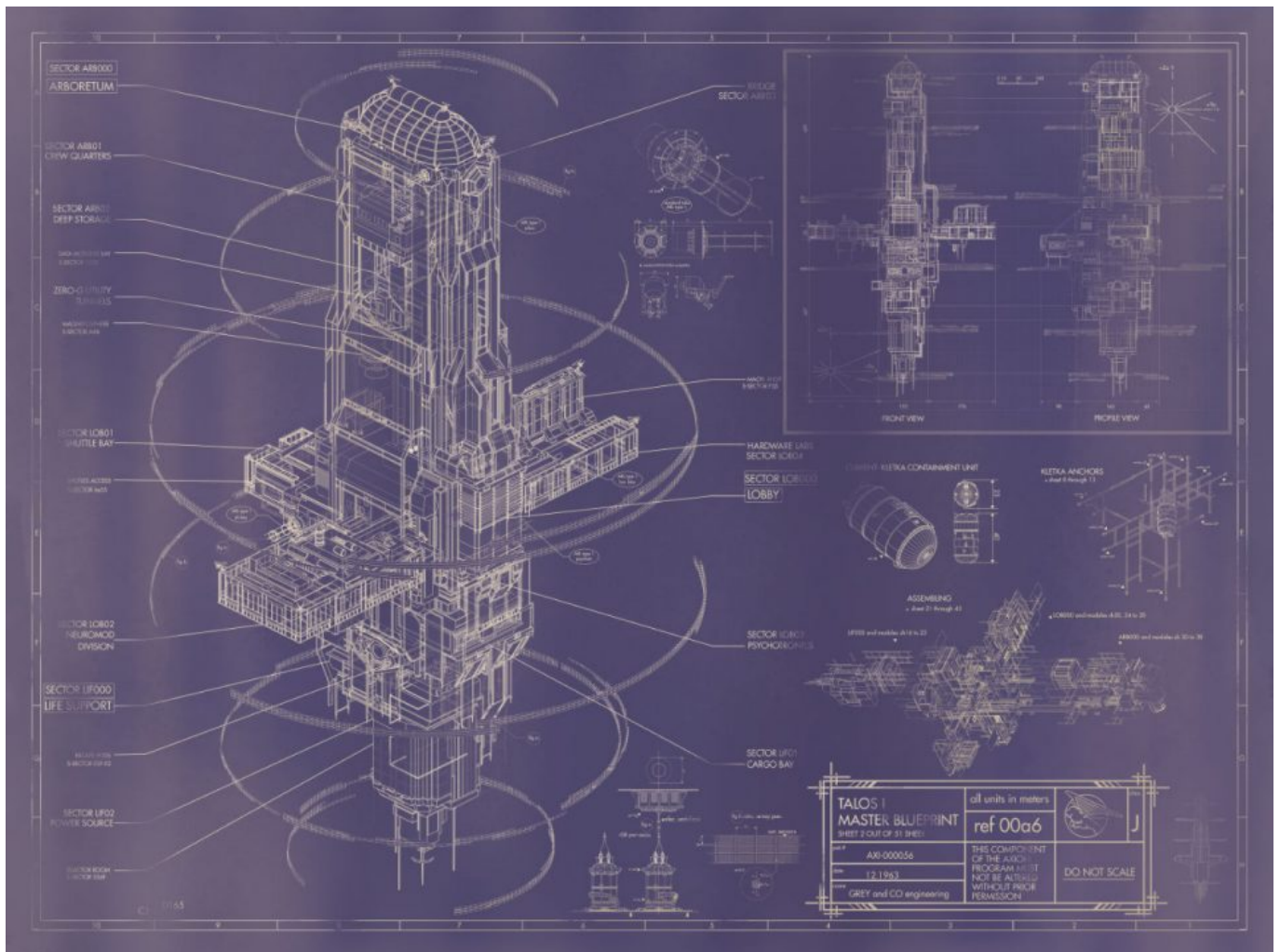
[Prey: data di uscita e demo](#)

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[®]

STAZIONE SPAZIALE
INTERNAZIONALE

189 m

SHUTTLE
SPAZIALE
AMERICANO

37 m

STATUA
DELLA
LIBERTÀ

33 m

SPUTNIK

0,5842 m

PORTAEREI
INTREPID

766 m

EMPIRE STATE
BUILDING

443 m

TALOS I

728 m

TITANIC

278 m

MORGAN YU

1,65 m

© 2019 Bethesda Softworks