

El reciente Prey iba a permitirnos volar



En Arkane Studios tuvieron que echarse atrás a la hora de ofrecer la capacidad de volar como una de las opciones en el reciente reboot de Prey. Así lo ha hecho saber el diseñador Seth Shain a través del medio PC Gamer.

Pero pese a la intención, el resultado no habría sido bueno, según informan. Tras las pruebas, la función no alcanzó la calidad necesaria como para ser incluido en el juego final. Era una función que, según dice, no cazaba con la jugabilidad del título, añadiendo problemas además al equipo artístico, que claro, habría tenido que trabajar en perspectivas y zonas que no estaban pensadas en un principio. Y es que se buscaba que cada rincón del juego tenía que ser vistoso y si el jugador llegaba a algún lugar alto, tener una sensación agradable.

Si os interesa el reciente Prey, os recomendamos echar un ojo

a nuestro artículo especial sobre el mismo con todo lo que necesitáis saber. Como sabéis ya esperamos la llegada de algún DLC para el juego, algo que se confirmó tras el lanzamiento.

Fuente: ign.