



El videojuego «Spider Man» trata de emular el éxito de Marvel en el cine

El videojuego «Spider Man», que estará disponible a partir del próximo 7 de septiembre en exclusiva para PlayStation 4, trata de emular el éxito de las últimas adaptaciones de Marvel al cine con una propuesta con categoría de superproducción.

No es la primera vez que el hombre araña protagoniza un videojuego pero sí que le rodea tanta expectación: ha contado con más de cien personas dedicadas a su desarrollo y ha llevado varios años.

«No queríamos contar la misma historia que se puede ver en la película o la que puedes leer en los cómic», ha explicado a Efe durante la presentación del videojuego en Madrid, Bryan Intihar, director creativo de Insomniac Games, el estudio que firma la producción y que se ha empleado a fondo tanto en la parte técnica como en el guión de la historia.

El videojuego ubica a Peter Parker justo después de acabar la universidad, un «momento crucial» en el que descubre que puede salvar al mundo con su trabajo de científico y en el que, en el plano personal, es independiente pero descubre la importancia de «apoyarse en otras personas», subraya.

«Me gustaría que la gente lo viera y se pudiera sentir identificado con él. Adoro las últimas películas de Marvel, han hecho algo más que llevar los superhéroes a la gran pantalla -explica-; si quitas todo el universo de cómic, lo que te queda es una gran historia».

Pone como ejemplo «Guardianes de la galaxia», uno de los más recientes éxitos de Marvel en el cine que a su juicio, no trata sobre un grupo de superhéroes y sus aventuras «sino de cómo una familia puede tener formas muy diferentes».

«Spider Man» cuenta con personajes secundarios conocidos de los cómics del hombre araña como su tía May o su novia Mary Jane e incorpora villanos como Escorpión o Silver Sable, y otros menos conocidos como el Señor Negativo (antagonista principal).

El escenario sigue siendo Nueva York: «Queríamos que la ciudad fuera un personaje más (...) Aunque es una nueva historia del personaje, realmente queríamos mantener su ADN», subraya Intihar, cuyo equipo se ha empleado a fondo en las perspectivas y en los detalles: «Queríamos tener mucha gente, muchos vehículos, que es como son las calles de esta ciudad».

Aunque todo sigue igual, este nuevo «Spider Man» sí tiene un sello distintivo, cambia su reconocible emblema de la araña al color blanco, avanza el director creativo del proyecto, que reconoce que trabajar con una franquicia tan importante «es mucha presión».