

C'era una volta alla.. Milan Games Week

Questo è un articolo diverso dal solito. Normalmente questa rubrica cerca di sviscerare tutte le tematiche possibili del mondo videoludico (da qui il nome 42), ma oggi no. Oggi vi propongo un racconto personale della mia prima esperienza alla **Milan Games Week**, una fiera che ho sempre voluto visitare ma che si è scontrata con le mie aspettative, quelle di un sognatore capace di meravigliarsi per qualunque cosa, anche di una "auto blu".

Un nero mare di infinita gente



Saltando a piè pari il lungo viaggio che mi ha portato in quel di Milano, dopo lo straniamento causato da due palazzi adiacenti alla fiera, ecco che finalmente vedo l'ingresso della **Milan Games Week 2019**. Il primo pensiero è andato verso il tesserato della società odierna, formato da tante piccole menti accomunate da un solo pensiero: la f...ortuna di trovarsi nel centro nevralgico del videogame in Italia. In poche parole, gente, gente e ancora gente. Incredibilmente, il paragone più efficace per far rendere l'idea è quello del **casinò**, un luogo chiuso, ipnotico, strapieno di luci e belle ragazze. Tralasciando il piccolo dettaglio che non viene servito da bere gratis, tutto risulta abbastanza simile, creando così l'effetto **Trainspotting**: pochi minuti diventano ore e, improvvisamente, è tutto finito. Ma andiamo con ordine.

Partiamo con lo stand di **Cyberpunk 2077**, per quanto mi riguarda il titolo che aspetto di più il prossimo anno. Stand carino come quelli di *JoJo* ma povero di contenuti come *Pomeriggio Cinque*. Ovviamente niente demo giocabile (ci mancherebbe) e con questa ultima frase potrei chiudere qui l'articolo. Ma mi faccio forza, recupero dalla delusione e proseguo.

Si, perché di stand ce ne sono a bizzeffe, alcuni con ottime trovate come in quello di **FIFA 20**, allestito con una **gabbia** al cui interno era possibile testare le nostre qualità di calciatori professionisti a parole. Purtroppo non sono riuscito a giocare fisicamente (avrei umiliato tutti quanti...) ma digitalmente sì, visto che da diversi anni gioco al calcistico EA dopo una pre-adolescenza passata in Konami. La novità più eclatante è senza dubbio la **Modalità Volta**, come si evinceva dalla gabbia lì fuori: un *FIFA Street* dentro *FIFA 20* è quello che Electronic Arts ci propone e nonostante funzioni, in qualche modo non mi ha entusiasmato. Inutile dire come le vere novità cominceranno ad apparire l'anno prossimo con l'avvento della nuova generazione, ma la stagnazione comincia a farsi sentire ed è per questo cari amici, che sono tornato da *PES*. Anche per **Pro Evolution** lo stand era ben presente ma visto che avevo provato abbondantemente la demo e il gioco completo precedentemente sono semplicemente passato oltre.

Le prove effettuate con diversi titoli sono state abbastanza interessanti, grazie anche alla scoperta di **app** atte alle prenotazioni dei vari test... ammesso e concesso che ci si riesca, certo.

L'unica prova prenotata con successo è stata quella di **Nioh 2**, seguito del fortunato RPG a tinte "souls like" di **Team Ninja**. Giocare con qualcosa che uscirà solo tra qualche mese è interessante per diversi aspetti: il primo è quello di sentirsi privilegiati, toccando con mano qualcosa che la gente comune vedrà solo nel prossimo futuro. Tralasciando questi finti sensi di onnipotenza, la prova è utile anche per poter discutere delle sensazioni preliminari con altri utenti e con gli sviluppatori (che ovviamente non erano presenti ma mi piace pensare che osservassero i nostri gameplay in gran segreto).

Terzo e ultimo punto, puoi suggerire cambiamenti o miglioramenti che ovviamente non verrebbero presi in considerazione a pochi mesi dal lancio. E quindi *Nioh 2*? Risulta molto simile al precedente capitolo, con la differenza che il nostro alter ego non è più un personaggio predefinito ma "customizzabile" e la possibilità di trasformarsi in un potentissimo **Yokai**, anche se ancora quest'ultima non sembra essere contestualizzata narrativamente, almeno per ora. Inoltre non vi è stato modo di testarne eventuali malus, un po' come la trasformazione "draconica" dei *Dark Souls* ma, in ogni caso, è una soluzione che regala gran soddisfazione.

Non accontentiamoci



Passiamo a un gioco molto simile: **Grid**. Battute a parte, il nuovo remake **Codemasters** può diventare una delle migliori sorprese dell'anno, con quel sistema **Nemesi** che tanto ricorda (ma forse solo per omonimia) il tanto decantato **La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor** o **L'Ombra della Guerra**, ma applicato ai piloti. Effettivamente l'intelligenza artificiale degli avversari sembra rivaleggiare con i **Drivetar** dei *Forza Motorsport* e *Horizon*, anche se è ancora molto presto per sbilanciarsi. Il titolo sembra ricordare per diversi aspetti il precedente *Grid: Autosport*, un ibrido simulativo-arcade che può si aprire verso un pubblico molto vasto ma che rischia di non accontentare nessuno. Essendo un grande fan dell'originale *Grid*, non vedo l'ora di toccarlo con mano, per cui attendevi ben presto una recensione tra queste pagine.

Ma altro titolo molto atteso non poteva che essere il remake di **Final Fantasy VII**, progetto misterioso ma ora più concreto che mai. Il titolo si presenta molto bene, con quel gameplay ibrido che ha inizialmente suscitato molti dubbi ma che in realtà si rivela essere la scelta più azzeccata. Siamo comunque nel 2020, la gente è abituata all'azione e, per quanto un sistema a turni possa dare quel tocco di tatticismo in più, non riesce a regalare la giusta dose di adrenalina di cui siamo assuefatti nell'età contemporanea. Effettivamente, vedere un titolo giocato non so quanti anni fa in questa veste totalmente rinnovata fa abbastanza impressione: la cosa interessante, almeno per quanto mi riguarda, è che quando avevo l'età in cui la vita risulta molto semplice, il gioco, mi sembrava così, con la stessa veste grafica. In poche parole, era come se l'immaginazione mettesse del suo, producendo elementi che l'hardware non riusciva a riprodurre. Un po' come il viso di **Snake** in *Metal Gear Solid*.

Saltando altri episodi discretamente interessanti, sono rimasto sorpreso dello spazio dedicato al mondo degli **Indie**, alcuni dei quali veramente interessanti come **Forgotten Hill Disillusion** e altri lavori che puntano non solo al divertimento in senso stretto ma in grado di apprezzare l'apprendimento o il *management* in maniera innovativa. Inutile dire come alcuni Indie erano pressoché scadenti, nonostante le buone idee di base: l'impressione è che alle volte non si sfrutti pienamente il palcoscenico di una fiera così importante, mancando totalmente il bersaglio. Si può avere l'idea migliore del mondo ma se non si sa esprimere diventa essenzialmente come uno sputo in pieno oceano: è vero che il livello del mare aumenta, ma è del tutto irrilevante.

Sugli **e-sport** dedicherò probabilmente un articolo (più serio) a parte; del resto è un fenomeno interessante e che sta evolvendo precipitevolissimamente e uso questa parola semplicemente perché non ho mai trovato occasione per farlo.

La **Milan Games Week** arriva al termine dopo aver visto cose che voi umani non potreste immaginarvi, aver incontrato tantissime persone e nuove realtà, aver provato titoli in anteprima e camminato per decine di chilometri. Il risultato: potrebbe essere fatto molto di più. Non fraintendete, è stata un gran bella esperienza, eppure il sentore che in qualche modo ci si accontenti permane. Forse servirebbero più anteprime, magari internazionali, ospiti di maggior livello ed eventi in grado di far partecipare più attivamente il pubblico.

La scena videoludica italiana sta crescendo, anche grazie a questa fiera ma forse, è arrivato il momento della sferzata decisiva e dare lustro a un settore che nel nostro paese non ancora apprezzato come dovrebbe.

[Kunos Simulazioni e il Libero Arbitrio](#)

Quando si parla di videogiochi in Italia, molto spesso capita di cascare nella banalità e soprattutto nella disinformazione. Figuratevi quando si parla di produrre dei software sul nostro stesso territorio. Fortunatamente, negli ultimi anni, la scena videoludica italiana sta crescendo, trainata sicuramente da **Milestone**, ma che vede in crescita alcune software house concorrenti in grado di dire la propria nel mercato globale. Una di queste è proprio **Kunos Simulazioni**, alle luci delle ribalta grazie al progetto **Assetto Corsa**, in grado in poco tempo di entrare nell'élite dei giochi di guida, se non di più.

Sta arrivando **Assetto Corsa Competizione**, secondo titolo ufficiale della casa di **Stefano Casillo & Co.**, contornato dalle voci di **Assetto Corsa 2**. Eppure, nonostante l'eccellenza, non tutto è andato nel verso giusto.

La Scalata



Di Kunos Simulazioni si narrano storie come se appartenessero a leggende antiche, miti appartenuti a epoche mai viste e che forse possiedono un briciolo di verità. Quel che Kunos ha fatto con **Assetto Corsa** è qualcosa di strabiliante effettivamente: nonostante la campagna marketing sia stata ridotta all'osso, è bastata la qualità intrinseca del titolo e il passaparola tra gli utenti a dare ad **Assetto Corsa** quella spinta verso l'Olimpo dei giochi di guida. Passando da **netKar** (l'inizio di tutto) a **Ferrari Virtual Academy**, **Assetto Corsa** rappresenta la summa di tutto il lavoro svolto sino a quel momento. Il successo è dovuto principalmente al motore proprietario della software house, in grado di replicare fedelmente (per quanto possibile) il comportamento dinamico della vettura che, unito alla realizzazione dei circuiti tramite **Laser-Scan**, ha reso il titolo il più preciso gioco guida sul mercato. Tralasciando un'interfaccia che più scarna non si può, **Assetto Corsa** è puro "car-porn" e un amante di motori NON può non viverlo. Esatto, viverlo. Il lavoro di Kunos è l'unico gioco di guida a regalare sensazioni maschie in grado di far aumentare il testosterone di ogni uomo. È grazie a questo che **Assetto Corsa** ha avuto successo, perché è stato in grado di sostituire YouPorn nelle giornate solitarie di ogni persona armata di volante e pedaliera. Ma a parte gli scherzi, un titolo di questo calibro è una vera pietra miliare del genere, tanto che persino **Porsche** ha deciso di utilizzare il titolo per permettere ai propri clienti di saggiare le potenzialità delle vetture ben prima della prova su strada e anche la **FIA** (Federation Internationale de l'Automobile) ha strizzato l'occhio verso Casillo. Il **Porsche Pack** (insieme alle [altre espansioni](#)) e **Assetto Corsa Competizione** ne sono la dimostrazione. Ma senza errori non si cresce, che Kunos ha deciso a un certo punto di mettere in pratica questa massima.

Setup Azzardato



Tutto bene insomma, sino a quando non si decise di approdare su console. Portare *Aspetto Corsa* su **PlayStation 4** e **Xbox One** era una scelta azzardata sin dai primi rumor: un “simulatore” di guida per un pubblico che usa quasi esclusivamente un pad sembrava un controsenso ma purtroppo, i problemi erano altri. *Aspetto Corsa* su PC ha vissuto di continui aggiornamenti e DLC a pagamento, ovviamente leciti visto l’alta qualità dei modelli strutturali e dinamici delle auto. Ma a un certo punto, lo sviluppo fu interrotto, proprio in concomitanza con l’arrivo su console del titolo. Del resto quando un team è composto da una manciata di persone è difficile dedicarsi a due progetti contemporaneamente. Fu così che *Aspetto Corsa* PC venne abbandonato, nonostante gli ampi margini di miglioramento, a fronte della conquista del mercato console, che vedevano in ***Gran Turismo***, ***Forza Motorsport*** e l’outsiders ***Project CARS***, darsi battaglia per il “trono” - ma con una sceneggiatura migliore...-. ***Aspetto Corsa* in versione console** era soprattutto un modo per sondare il terreno: c’era spazio per un titolo di guida “hardcore” nel mercato dei semi-simulatori? La risposta è stata “ni”. Se è vero che una certa fetta di pubblico, abituata già a titoli di guida, possedendo inoltre volante e pedaliera, ha apprezzato il lavoro fatto da Kunos, dall’altra non c’è stata una vera conquista di nuovi utenti. Nonostante dotato di nuova e più accattivante interfaccia, la versione console possedeva un **modello di guida più permissivo**, cercando di adattarsi all’uso di un pad ma soprattutto a un pubblico per la maggior parte poco avvezzo con la minuziosità di particolari in un titolo con mire simulate. Il problema, è che questo “abbassamento” di difficoltà finì di scontentare anche i pro-gamer e chi *Aspetto Corsa* l’aveva amato su PC. Inoltre, a un certo punto, anche in questo caso lo sviluppo cessò. Probabilmente per via degli iniziali lavori per ***Aspetto Corsa Competizione***, la versione console finì in un limbo e ben presto dimenticato, a favore di un *Forza Motorsport* costantemente aggiornato, un *Gran Turismo* verso la risalita e un *Project CARS* che comincia a ritagliarsi una buona fetta di estimatori.

Possiamo sicuramente trarre degli insegnamenti molto banali da questa faccenda, ma andiamo oltre. *Aspetto Corsa* è un titolo di una certa potenza mediatica tra gli estimatori del genere, ma anche per case costruttrici e organizzatori di eventi automobilistici. È qui che entra in scena la **Blancpain GT Series** e l’inizio di un nuovo capitolo per Kunos.

Un titolo così di nicchia avrà successo? Solo il tempo potrà dircelo, sperando che lo sviluppo non sarà interrotto dalle idee per ***Aspetto Corsa 2*** che, tranquilli, arriverà.

Fallout di nome e di fatto

La caduta della società per colpa di una qualche guerra nucleare (o “nuculare” se gradite) venuta dal nulla, è stato l’incubo del mondo sin da quando il Giappone ha visto che danni poteva provocare la fissione dell’atomo. Col passare degli anni e della tecnologia il terrore ha toccato vette di un certo rilievo: la Guerra Fredda e l’**Orologio dell’apocalisse** (*Doomsday Clock*) sembravano sancire quel fall-out che tutti ormai davano per scontato ma capace di ispirare autori di opere di varia natura come **Kubrick** e il suo *Il dottor Stranamore - Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba* sino, alla serie protagonista di questo articolo. *Fallout*, franchise nato a fine anni '90, è passato attraverso innumerevoli cambiamenti - riusciti o meno - muovendo il pubblico come solo pochi titoli riescono a fare. Questo non è un articolo incentrato su un excursus storico ma cercheremo di capire come qualcosa che sembrava un’ovvia evoluzione si sia trasformata in una tragedia videoludica a tratti esilarante.

L’erba del vicino



Il primo cambiamento evidente accadde nel 2008, anno in cui *Fallout 3* scosse il mondo proponendo un open world vasto, ricco di NPC e con una direzione artistica che riprendeva sì lo stile dei predecessori ma esaltato ulteriormente dalle nuove tecnologie. E funzionò. Nonostante le critiche di qualche estimatore della serie originale, il terzo capitolo diede modo a **Bethesda** di saggiare i frutti

della felicità offerta dal pubblico. *Fallout 3* è stato un titolo importantissimo sotto tanti punti di vista: un mondo così vasto e aperto era il realizzarsi di un sogno per molti videogiocatori che, in qualche modo, non fecero caso agli eccessivi bug presenti nel gioco. Come tradizione infatti, la creazione dell'open world non è stato semplicissimo e già dal terzo capitolo le cose non sembravano andar bene. Del resto era una delle prime volte che qualcosa del genere saltava fuori e se abbiamo gli attuali open world lo dobbiamo anche a questo titolo.

Eppure, il migliore della serie è uno spin-off. *Fallout: New Vegas*, tra le mani di **Obsidian**, divenne qualcosa di estremamente complesso in cui la narrazione venne direttamente influenzata da nuove idee, racchiuse in una sola parola: **libertà**. Il nuovo *Fallout* era in grado di esaltare la capacità di immedesimazione del videogiatore, empatizzando per una o per l'altra fazione presenti, tutte con l'intento di conquistare le ultime tecnologie funzionanti dopo l'olocausto nucleare. L'**NRC** (la Repubblica della Nuova California), la **Legione di Caesar**, i **Great Khan** e le altre erano uno sguardo diverso della società, chiamando il giocatore al ragionamento politico e soprattutto alle conseguenze della vittoria di una o dell'altra fazione. *Fallout: New Vegas* riesce a mettere nella stessa stanza l'imperialismo dell'Antica Roma, il capitalismo moderno dell'RNC, la dittatura del **Sign. House**, Oligarchia e soprattutto l'Anarchia, modelli di governo diversi ma ben raccontati, approfonditi sia per tematiche che ideologie. Inutile dire come la scelta finale dell'RNC sia la più saggia e forse la più ovvia una volta scoperto che questa è l'unica a possedere un reale governo, mezzi e strutture in grado di garantire un futuro per gli abitanti del Mojave. Ma tutti gli NPC hanno qualcosa da raccontare e tutta la regione ha qualcosa da insegnare.

Questo picco però, non è proseguito con il quarto capitolo ufficiale che, benché sia stato un buon titolo, in qualche modo non scaldò i cuori dei fan. In *Fallout 4*, qualcosa cominciava a scricchiolare, a fronte di un comparto tecnico e ludico che poco si scostava dai predecessori. E poi i **bug, glitch** di varia natura, crash improvvisi...insomma, il marchio di fabbrica.

Ma perché si finisce a parlare di questo? Perché ha segnato la morte di *Fallout 76*, senza girarci intorno.

Vita e morte di un gioco qualunque



Perché è successo? Perché *Fallout 76* non è riuscito ad avere quel successo che, in fin dei conti, sembrava scontato? *Fallout* è proprio una delle poche serie che si presta all'MMO: tanti personaggi, personalizzazione, esplorazione, cooperazione e così via. Tutto sembrava perfetto, tutto geniale, con in più la possibilità di lanciare testate nucleari sul territorio, cambiandone per sempre la fisionomia. Allora cosa è andato storto? Avete presente quando alcuni videogiocatori o presunti tali, indicano la non importanza del comparto tecnico, volgarmente definito "grafica"? Ecco, questo è il punto (Google presta attenzione che interessa pure te). Per quanto, l'idea sulla carta sia stata a prova di bomba H, deve esserci un'infrastruttura dietro in grado di sostenerla e il **Creation Engine**, motore degli ultimi due titoli, semplicemente, non ce la fa. Nato nel 2011 - già vecchio - il Creation Engine è sicuramente un motore grafico versatile ma capace di gestire solo in parte tutto il ben di dio all'interno del mondo di gioco. Come citato in un [articolo precedente](#), un open world non è altro che una "bomba alla legge di Murphy" pronta a esplodere, e serve qualcosa di affidabile in partenza. La domanda è una sola: perché non sviluppare un motore apposito per *Fallout 76*? Proprio **Todd Howard**, game director Bethesda, intervistato al **Pax East** lo scorso Marzo, ha vuotato il sacco, affermando come lo sviluppo del titolo sia stato molto complicato, tragico in certi aspetti. Ben quattro team sono al lavoro sul gioco e, a dir la verità, si è cercato in tutti i modi di porre rimedio alle magagne viste finora, lanciando upgrade gratuiti che hanno sicuramente migliorato ogni aspetto del titolo. Ma oltre la mera tecnica, inspiegabili scelte di design ne hanno ulteriormente sancito la fine. Il fulcro di *Fallout* è praticamente assente: cittadine, NPC, narrazione diretta (presente solo su terminali e postille) oltre a un evidente riciclo di vari elementi presi di peso dai titoli precedenti... e non solo.

Eppure, se solo si fosse stati un po' più cauti e lungimiranti, molti dei problemi al lancio non sarebbero accaduti, semplicemente posticipandolo. Meglio un ritardo che il linciaggio no?

Fallout 76 è però qualcosa di importante: ha sancito una volta per tutte l'importanza dell'infrastruttura alle spalle di un titolo ma soprattutto, l'esigenza di un pubblico sempre più informato e critico; un insegnamento che molti danno per scontato ma che alle volte viene dimenticato. A questo punto **Fallout 5** cosa sarà? Probabilmente prenderà piede dal nuovo **The Elder Scrolls VI** sulla base di un Creation Engine ulteriormente aggiornato (purtroppo) ma siamo sicuri, che Todd Howard e Co. in qualche modo, abbiano imparato la lezione.

Bloodborne: l'incubo di H.P. Lovecraft

Di **Hidetaka Miyazaki** abbiamo parlato tanto, un uomo che ha aperto la strada ai **souls-like** grazie a **Demon's Souls**, prima, e la [trilogia di Dark Souls](#) dopo. Ma c'è un'opera in particolare che l'ha consacrato come uno dei migliori autori videoludici contemporanei, creando una delle maggiori esclusive PlayStation 4 di successo: **Bloodborne**.

Sin dai suoi primi trailer, il titolo colpì sin da subito per ambientazioni intrise di un misto fra gotico, vittoriano e la classica spruzzata di dark fantasy che qui trova il suo picco. Eppure fu altro ad attirare l'attenzione, dei legami forse all'inizio flebili ma che man mano sarebbero risultati palesi: l'influenza di uno dei più grandi scrittori horror e di fantascienza del '900, ben presto saldarono un legame inaspettato tra Miyazaki e **H.P. Lovecraft**, un'unione perfetta che oggi sviscereremo.

Attento a ciò che desideri



Nato nel 1890 a Providence (Stati Uniti), **Howard Philips Lovecraft** è uno scrittore che, come in molti casi, ebbe maggior fortuna e successo solo dopo la sua morte (1937), divenendo vero e proprio autore cult dei nostri tempi per tutti gli amanti dell'horror, dark fantasy e fantascienza. Tra i temi principali delle sue narrazioni spicca la **ricerca della conoscenza** definita dall'autore "proibita", in quanto, una volta ottenuta, il destino non è dei più auspicabili. Ne **Il Richiamo di Cthulhu** (1926), infatti, è proprio l'ignoranza la vera salvezza dell'uomo, intesa come l'incapacità di mettere assieme i

vari pezzi del puzzle cosmico, un fattore misericordioso, capace di tenerci lontano dalle oscure verità che si celano al di là dei neri mari dell'infinito. Fondamentale è anche il **tema del sogno** e la **struttura onirica** derivante, protagonista in molte opere dello scrittore statunitense e, soprattutto, la filosofia del **Cosmicismo**, un pensiero tangente al nichilismo, che converte la mancanza di significato in insignificanza, della quale l'uomo è all'oscuro. Secondo Lovecraft, infatti, l'essere umano non è altro che una particella dell'infinito, tanto che se la nostra specie dovesse un giorno scomparire nessuno lo noterebbe. Nessuna scienza, fede o conoscenza porterà l'uomo ad avere un posto di rilievo nel Cosmo. Questi temi dunque, sono quelli che si legano maggiormente l'autore di Providence a *Bloodborne* e Miyazaki, che ne ha mescolato il pensiero con le opere di **Heidegger** ed **Ernst Jünger**, è riuscito a trasporre in maniera coerente l'ideologia e il simbolismo dell'intera struttura narrativa "lovecraftiana".

Punti intuizione, conoscere l'inconoscibile, i Grandi Esseri, le mutazioni, l'Incubo, non sono altro che la realizzazione di un pensiero preciso e forse condiviso tra i due autori.

«La più antica e potente emozione dell'uomo è la paura e, la più antica e potente paura, è la paura dell'ignoto.»

«Temi ciò che non comprendi. Temi il sangue Antico.»

Con queste due frasi, appartenute a Lovecraft e a Maestro Willem, fondatore dell'Accademia di Byrgenwerth in *Bloodborne*, apriamo la nostra analisi di un'opera che non solo trae ispirazione dagli scritti di H.P. ma riesce anche ad andare oltre.

The call of the Moon Presence



L'andare oltre è stato possibile grazie a un'opera interattiva come il videogioco. Si è discusso a lungo di come "l'**ottava arte**" possa intersecarsi con opere di natura diversa, approfondendone diversi aspetti, esaltandone qualità o elaborandone il potenziale in nuce. Questo è ciò che è avvenuto con *Bloodborne*, un'opera che, come da tradizione **From Software**, è indicata a chi sa ascoltare e leggere attraverso i simboli, traendone conclusioni una volta terminato il gioco più volte.

Tutto ciò che troviamo a Yharnam lo si deve ai Pthumeriani, esseri capaci di raggiungere una conoscenza superiore, grazie alle tracce di entità "aliene", potenti e capaci di interagire su piani diversi dell'esistenza. L'ascensione verso i **Grandi Esseri** fu un evento fondamentale ma uno di essi in qualche modo rimase indietro, generando gli eventi iniziali di *Bloodborne*. La scoperta di questo Grande Essere (**Ebrietas**) avviò uno scontro di idee tra **Maestro Willem** e il suo allievo prediletto, **Laurence**, in una dialettica che è metafora di uno **scontro tra scienza e fede**. Entrambi infatti, capirono l'enorme possibilità che si era appena aperta ai loro occhi: elevare la specie umana, al fine di scoprire i significati più reconditi dell'esistenza. Ma mentre Willem attuò tale idea attraverso lo studio dei Grandi Esseri, cercando di "allineare" occhi e mente per svelare il nascosto, Laurence intraprese un'altra via, seguente a un'incredibile scoperta avvenuta nei sotterranei della città di Yharnam. Una volta trovato il **Sangue Antico**, Laurence comprese che l'unico modo per raggiungere i Grandi Esseri era quello di utilizzare questa sostanza dalle proprietà incredibili, capace di curare qualsiasi male. Nacque così la potente **Chiesa della Cura**, che la distribuì come fosse una benedizione concessa dagli dèi (avvenimento simile nel ciclo dei Miti di Cthulhu). Inutile dire che il Sangue Antico rivelò conseguenze inaspettate. Ma in realtà la questione è un'altra: il Sangue Antico è qualcosa che deve essere temuto, l'umanità non è pronta ad aprire gli occhi, e questa è una cosa che Willem e Laurence sanno molto bene. Ma quest'ultimo, decide comunque di andare oltre. Possiamo affermare che l'elevazione dell'uomo non avviene tramite l'utilizzo della "benedizione" divina ma attraverso il superamento delle proprie paure nei confronti delle divinità che, ben presto, divenne pura e semplice arroganza. Non a caso, il rapporto con le divinità in Lovecraft è una delle chiavi per la comprensione della sua poesia, che si evolverà al punto da divenire vero e proprio **Misoteismo**, la visione negativa e malvagia degli dei.

Al nostro primo ingresso tra le vie di Yharnam tutto questo ha già trovato una connotazione ben precisa: gli uomini curati si trasformarono in bestie e qualcosa di potente ma sconosciuto sta per arrivare (o è già arrivato). Proseguendo, scopriamo che Maestro Willem è riuscito nel suo intento, riuscendo a svelare la natura dei Grandi Esseri e forse, i loro piani: la riproduzione. Forse è dovuto a questa scoperta la creazione di **Rom**, unica barriera dimensionale capace di fermare l'ingresso dei Grandi Esseri nel nostro piano esistenziale. Infatti, proprio dopo la sua eliminazione, l'inganno viene svelato, entrando nella dimensione della **Presenza della Luna**, probabilmente architetto di tali incubi. È qui che la visione onirica degli scritti di Lovecraft raggiunge il suo picco in *Bloodborne*: quello che viviamo all'interno del gioco è sempre una realtà (sogno o incubo) generata da qualcun'altro e, via via, riusciremo a infrangere le varie barriere in cui si intersecano le varie dimensioni. Questo è possibile anche grazie all'utilizzo delle **Rune**, descritte come la trascrizione in simbolo della voce dei Grandi Esseri e palese collegamento alle iscrizioni su pietra ne **Il Richiamo di Cthulhu**.

Noi siamo i Grandi Esseri



Lo scopo del Sogno del Cacciatore è quello di eliminare un Grande Essere o, se volete, una divinità. Siamo ben lontani dalle azioni di **Kratos** in quanto, non cerchiamo vendetta, non cerchiamo comprensione verso noi stessi e ben che meno sollievo. La morte della divinità non rappresenta nemmeno la decadenza di Yharnam, come poteva essere nel caso della morte di Dio in **Nietzsche**. La fine del Grande Essere segna la libertà, il potere di decidere il proprio destino, elevandoci però, a un Grande Essere noi stessi una volta consumati tutti i cordoni ombelicali. Se il nostro alter ego evoluto sarà una presenza benevola o malevola non ci è dato saperlo, ma è interessante notare come l'unica scappatoia alla comprensione totale del mondo sia diventare ciò che non vorremmo essere, quasi seguendo la filosofia degli "oppressi oppressori". Negli altri finali avremo l'opportunità di risvegliarci dall'incubo grazie e solo alla nostra morte per mano di Gehrman, il Primo Cacciatore, ma potremo divenire anche i nuovi burattini della Presenza della Luna, alla ricerca di qualcuno che elimini altri Grandi Esseri.

Ma c'è molto di più.

All'interno del titolo, due sono i consumabili più importanti: le **Fiale di Sangue** per ripristinare punti vita e i **Punti Intuizione**, necessari per comprendere il mondo intorno a noi e svelare l'inimmaginabile (ma portandoci alla **Follia**). Abbiamo bisogno di entrambi e, come abbiamo detto, entrambi gli oggetti vengono da idee contrapposte. In poche parole l'elevazione dell'umanità, è possibile solo attraverso l'**unione di scienza e fede**, capaci di completarsi a vicenda, svelando i punti nascosti dell'una o dell'altra. Ma, come Lovecraft insegna, tutto ciò non fa altro che portare alla follia o alla morte, vista anche come una sorta di liberazione, cosa che effettivamente avviene - come detto - in uno dei finali.

L'opera di Miyazaki va oltre Lovecraft. *Bloodborne* è un esperimento metaludico in cui le nostre azioni sono ben più significative rispetto al mero uccidere mostri per le vie di Yharnam. Ma con "le nostre azioni" non ci riferiamo alle azioni del nostro alter ego bensì alle nostre, quelle che compiamo da videogiocatori.

Il nostro alter ego agisce da protagonista delle vicende, alla ricerca di quel libero arbitrio reso insignificante dai Grandi Esseri. Ma così come il nostro personaggio è all'oscuro di essere una marionetta nelle mani di qualche divinità, così come per Lovecraft potrebbe essere l'essere umano, il personaggio è all'oscuro della nostra esistenza come videogiocatori e guida diretta delle sue azioni.

Questo perché, essenzialmente, **i Grandi Esseri siamo noi**.

E se non c'è paura più grande dell'ignoto, questo potrebbe rivelarsi come atroce una volta compreso forse che Lovecraft c'era andato vicino e che Miyazaki non ha fatto altro che portare avanti il suo pensiero, forse trovando il coraggio di chiudere la frase dopo una virgola. Tutto quel che di spaventoso e inimmaginabile troviamo nelle opere lovecraftiane e in *Bloodborne* forse racchiude la risposta all'ignoto: ovvero che **i mostri siamo noi**.

E cosa c'è di peggio dello scoprire che tutto ciò che odiamo, disprezziamo, che ci terrorizza, è lì, davanti lo specchio?

Perché Mass Effect: Andromeda ha fallito

La saga di **Mass Effect** è probabilmente una delle più riuscite storie a tema sci-fi, non solo per il meta videoludico. L'opera di **Bioware**, firmata **Casey Hudson** ha appassionato milioni di videogiochi, attratti da un contesto fantascientifico ottimamente costruito in cui i background dei personaggi si intersecano a intrighi politici, antiche leggende e perché no, relazioni amorose. Ma oggi non parleremo di questo: a un certo punto infatti, qualcosa si è rotto, ben prima che **Mass Effect: Andromeda** entrasse in sviluppo. Cerchiamo di capire cosa non ha funzionato e magari, cosa aspettarci da prossimo capitolo, in sviluppo in parallelo assieme al prossimo *Dragon Age*.

Un finale imperfetto



Per chi non conoscesse la storia, *Mass Effect* narra di Jonh (o Jane) **Shapard**, comandante dell'Alleanza terrestre nel 2183. Dopo alcune vicissitudini si scopre che la nostra galassia potrebbe essere ben presto sotto attacco da un'antica forza, in grado di estinguere ogni forma organica. Anche se a livello narrativo non presenta particolari picchi, è la sua profondità a colpire: già il primo capitolo vanta oltre **20.000 linee di dialogo**, in cui pesa molto più l'atteggiamento con cui si interagisce piuttosto che il cosa si comunica. *Mass Effect* è dunque qualcosa in grado di regalare centinaia d'ore di gameplay di alto livello, ricca di mondi da scoprire e storie di interi popoli da approfondire. Ma Bioware non è mai stata immune da critiche: col passaggio a ***Mass Effect 2***, molte delle componenti RPG vennero messe da parte, in favore di una maggiore attenzione sulle fasi di *shooting* e l'azione in generale. Questo non piacque all'inizio alla maggior parte del pubblico, accusando la software house di essersi in qualche modo "adeguata alla massa"; ma come accade solitamente, ci si concentrò su quel singolo aspetto piuttosto che sull'intero progetto e questo, come vedremo, si è ripetuto più volte. Se è vero che *Mass Effect 2* vanta un maggiore focus sull'azione è altrettanto vero che l'intero impianto narrativo e soprattutto il gameplay, è di gran lungo superiore al suo predecessore, trovando il culmine nella **Missione Suicida**, uno dei picchi più alti della storia videoludica recente: in questo frangente infatti, ogni vostra scelta intrapresa nel corso dell'avventura può decidere la vita o la morte definitiva dei vostri compagni che, di conseguenza, non troveranno posto nel sequel.

Dopo diversi anni, *Mass Effect 2* è forse riconosciuto come il migliore della trilogia, nonostante ***Mass Effect 3*** ne abbia migliorato ogni caratteristica. Perché? La risposta risiede in un solo e unico motivo: il **finale**. *Mass Effect* è una storia di sacrifici, dove si è disposti a sacrificare un'intera specie pur di avere una possibilità di salvare la galassia. Ogni scelta intrapresa, sin dal primo capitolo, trova culmine in queste immense battaglie per la sopravvivenza e il cui epilogo si suddivide in diversi finali. Benché abbiamo tutti un senso ben preciso, è il modo che non è andato giù ai fan, trovando le conclusioni forse un po' sbrigative e poco chiare, tanto che le speculazioni su quanto avveniva rivaleggiarono con quelle di *Dark Souls* (ne parleremo in futuro).

Bioware corse ai ripari, fornendo gratuitamente a tutti i possessori di *Mass Effect 3* il DLC ***Extended Cut***, con cutscene più strutturate, ma anche qualche variazione in grado di modificare le reali conclusioni della saga. Se per alcuni, la software house canadese è stata da elogiare per aver ascoltato e ben interpretato il volere dei fan, dall'altro si è palesata una mancanza di personalità, in grado di difendere il proprio lavoro. Perché alla fine - diciamo - le variazioni apportate sono dovute a un manipolo di persone che come noi, hanno semplicemente goduto da spettatori l'immensità dell'opera.

Qualcosa dunque cominciava a scricchiolare e, su queste crepe, venne sviluppato *Mass Effect: Andromeda*.

Un'enorme occasione mancata



Dopo il termine di una trilogia così importante, costruirne un seguito non è affatto semplice. Infatti prima del suo reale annuncio, molte furono le teorie dei fan, di cui alcune vertevano verso “antichi” prequel o futuribili sequel. *Andromeda* è, a conti fatti, un sequel datato **600 anni** dopo gli eventi della prima trilogia ma che trova il suo incipit ben prima del termine di *Mass Effect 3*, con la galassia che escogita un “piano B” qualora le cose si mettessero male: vennero infatti costruite enormi Arche, che avrebbero portato le specie nella vicina galassia di Andromeda, salvandole dall’estinzione. Incredibilmente, presero il via entrambi i piani. Eppure, tutti questi enormi cambiamenti all’interno del gioco, non sembrano tangibili.

Non parleremo di Scott o Sara Ryder, i protagonisti, ma di come alcune scelte cozzano violentemente con quanto costruito in precedenza; non parliamo di lore o di incongruenze narrative ma piuttosto di scelte di design vere e proprie.

Partiamo con qualcosa di leggermente soggettivo: il nostro lavoro è quello di essere **Pionieri** e scovare una nuova casa per le specie sopravvissute. Ci capiterà di scandagliare pianeti disabitati, ma c’è un però: il nostro **compito di Pionieri è essenzialmente inutile**. Questo perché sappiamo già quale pianeta sarà predisposto alla colonizzazione escludendo completamente la scelta del giocatore, compromettendo così non solo il ruolo che ci viene affibbiato ma il senso stesso del gioco. Qual è il senso appunto, di esplorare nuovi pianeti, decidere se sono adatti o meno alla vita, quando la scelta è del tutto assente? Questo problema è forse uno dei più invisibili, abituati forse a seguire, percorsi prestabiliti; eppure è un *Mass Effect* e di nuova generazione per giunta.

L’esser Pionieri fa *pendant* con un’altra scelta ampiamente discutibile: siamo nella galassia di Andromeda, una galassia evolutasi in maniera completamente indipendente dalla Via Lattea. Eppure, una volta reclutato un’**Angara**, una specie autoctona, avrà gli stessi poteri a disposizione dei nostri. Questa leggerezza mina pesantemente la credibilità del titolo, creato da un team solitamente estremamente puntiglioso con i dettagli.

Ma l’occasione mancata più grande è il non sapere cosa accade alla nostra galassia dopo aver passato tre capitoli a gestire il destino dei suoi abitanti in relazione a un arco temporale di ben 600 anni. Curare o no la Genofagia dei Krogan a cosa ha portato ad esempio? Si sono estinti o hanno ricominciato a dar battaglia a chiunque li ostacoli? In mancanza di una minaccia comune, i popoli della galassia sono ancora in pace? Non lo sapremo mai e questo non saperlo, è probabilmente il

fallimento più grande. La storia di *Mass Effect* si svolge su più cicli di distruzione della durata complessiva di milioni di anni, con un'attenzione riservata in special modo al tempo in cui giochiamo ovviamente, ma anche a quanto accaduto prima, narrando eventi di migliaia di anni fa.

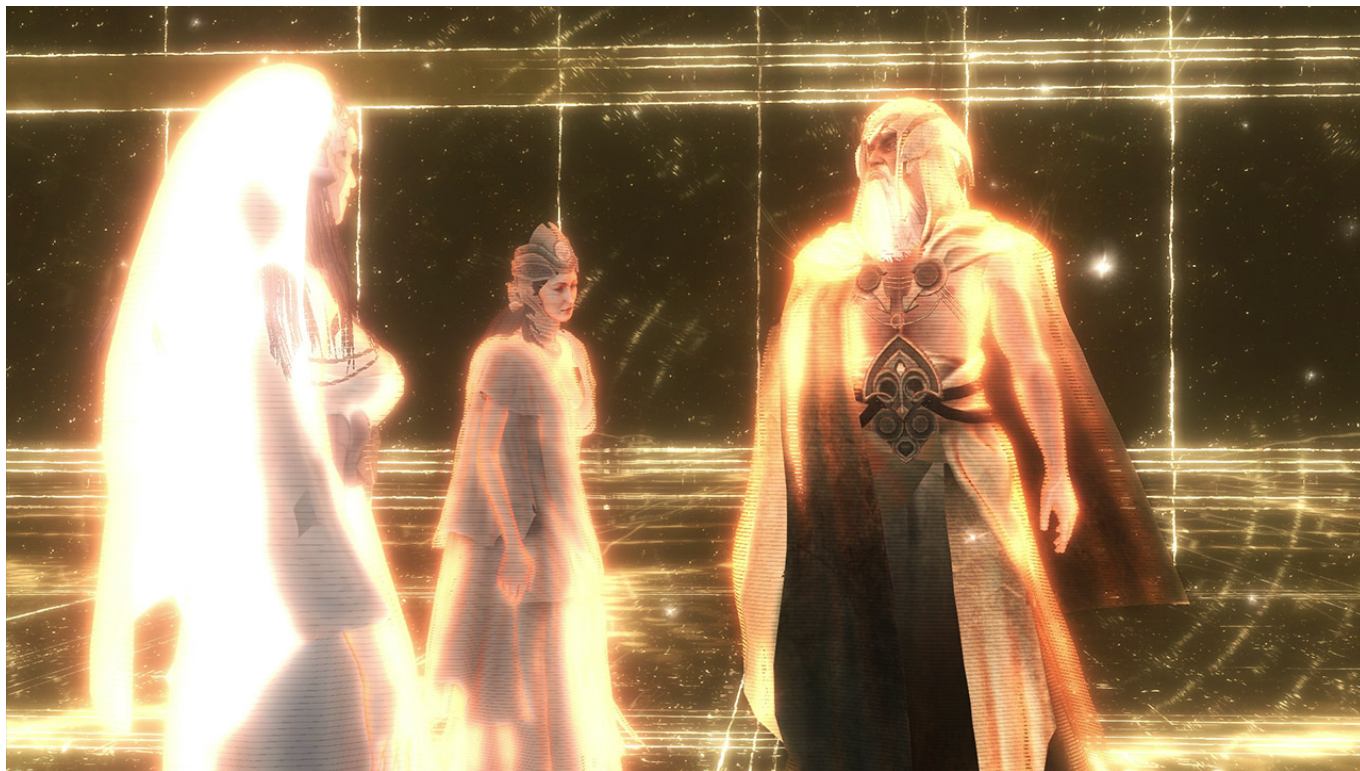
600 anni in *Mass Effect* sono un'inezia ma sufficienti per mostrare le conseguenze delle nostre scelte e sacrifici, fulcro centrale della saga. Mancando questo, *Mass Effect: Andromeda* si è mostrato inadeguato a portare avanti un progetto lungo 10 anni, nonostante il titolo sia valido sotto moltissimi punti di vista.

Complice questi elementi, oltre ad alcuni problemi tecnici e un data di rilascio in mezzo a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *NieR: Automata*, *Horizon Zero Dawn* e *Nioh*, ***Mass Effect: Andromeda* fu un fiasco**, non riuscendo a conquistare ne il cuore dei fan ne nuovo pubblico. Non si sa ancora se il prossimo sarà ***Mass Effect: Andromeda 2***, nonostante un finale del primo capitolo che faceva presagire l'inizio di una nuova trilogia. Attendiamo riscontri, magari dal prossimo E3, sperando che le critiche abbiano risollevato uno dei team migliori in circolazione.

Ha ancora senso Assassin's Creed?

Sin dalla sua comparsa, ***Assassin's Creed*** è stato capace di dividere il pubblico, anche se per motivi diversi. Se il capitolo originale veniva criticato per l'eccessiva ripetitività o elogiato per le novità apportate ai *free roaming* e per la narrativa, i successivi hanno cominciato a esser presi di mira per le mancate novità, per la poca incisività della trama, pur comunque mantenendo una buona dose di vendite e di critica in generale. Oggi, con l'avvento di ***Odyssey***, la questione è un'altra: il nuovo capitolo, può essere definito ***Assassin's Creed***? La mancanza della famosa setta e l'andare così a ritroso nel tempo, ha cominciato a far venire dubbi persino ai fan più accaniti, ma oggi vedremo di analizzare la situazione, concentrandoci prevalentemente sulla narrativa.

Un passato pericoloso



Partiamo con i periodi storici, punti focali nella saga di *Assassin's Creed*: siamo passati dalle **Crociate** all'**Italia Rinascimentale** a varie rivoluzioni sino a scoprire l'origine della Setta degli Assassini, nell'Egitto Tolemaico. C'è stato un periodo in cui, a seguito dell'avanzare nel tempo da parte di Ubisoft, il cui sviluppo dei titoli della saga sembrava seguire un'progressione temporale costante, molti fan hanno cominciato a sospettare che il brand un giorno avrebbe calcato palcoscenici moderni, magari vedendo Desmond come Maestro Assassino del XXI secolo. Ovviamente sappiamo che non è andata così; Desmond ha trovato il suo destino e con lui la specie umana. Ma se c'è una cosa che è finita nel dimenticatoio, anche per colpa degli stessi sceneggiatori, è un piccolo, grande particolare: **la storia degli Assassini ha inizio molto prima della creazione della setta**. Se, appunto, in *Assassin's Creed: Origins* abbiamo visto la creazione "ufficiale" della congregazione, in realtà l'essere Assassini ha risvolti molto più antichi, un ordine sparso, travagliato, ma con radici molto profonde. Ma ne parleremo dopo.

Assassin's Creed: Odyssey, come sappiamo, è un prequel di *Origins* e la domanda posta da molti utenti è stata: qual è il senso di un *Assassin's Creed* ambientato prima della creazione del Credo? Prima di rispondere con la parola "soldi", scendiamo un attimo sui particolari: avete notato come, in *Origins*, Bayek entri in possesso di una **Lama Celata**? Se ne entra in possesso, quella lama, deve avere qualche origine. Guarda caso *Odyssey* è ambientato quasi nello stesso periodo in cui la lama fece la sua prima comparsa per opera di **Dario**, che con quest'arma eliminò **Re Serse I**. Questo accadde per una ragione semplicissima: Templari e Assassini esistevano già. **Il focus non deve andare dunque sul nome, ma sul credo in sé**; l'ideologia, così simile eppure così diversa tra le due sette, è antica come il mondo e poco importa il nome a cui fanno riferimento.

Questo dunque ci porta a un altro elemento: andare ancora a ritroso, prima ancora dell'Antica Grecia ha indubbiamente senso e questo potrebbe portare alla prima civiltà umana conosciuta come i Sumeri ad esempio. Eppure non sarebbe ancora abbastanza.

Grazie ai ricordi ricostruiti dal **Soggetto 16, Clay Kaczmarek**, altra cavia dell'Abstergo oltre a Desmond, sappiamo che gli "Assassini" hanno un'origine risalente a più di **75000 anni fa** (no, non è un errore di battitura).

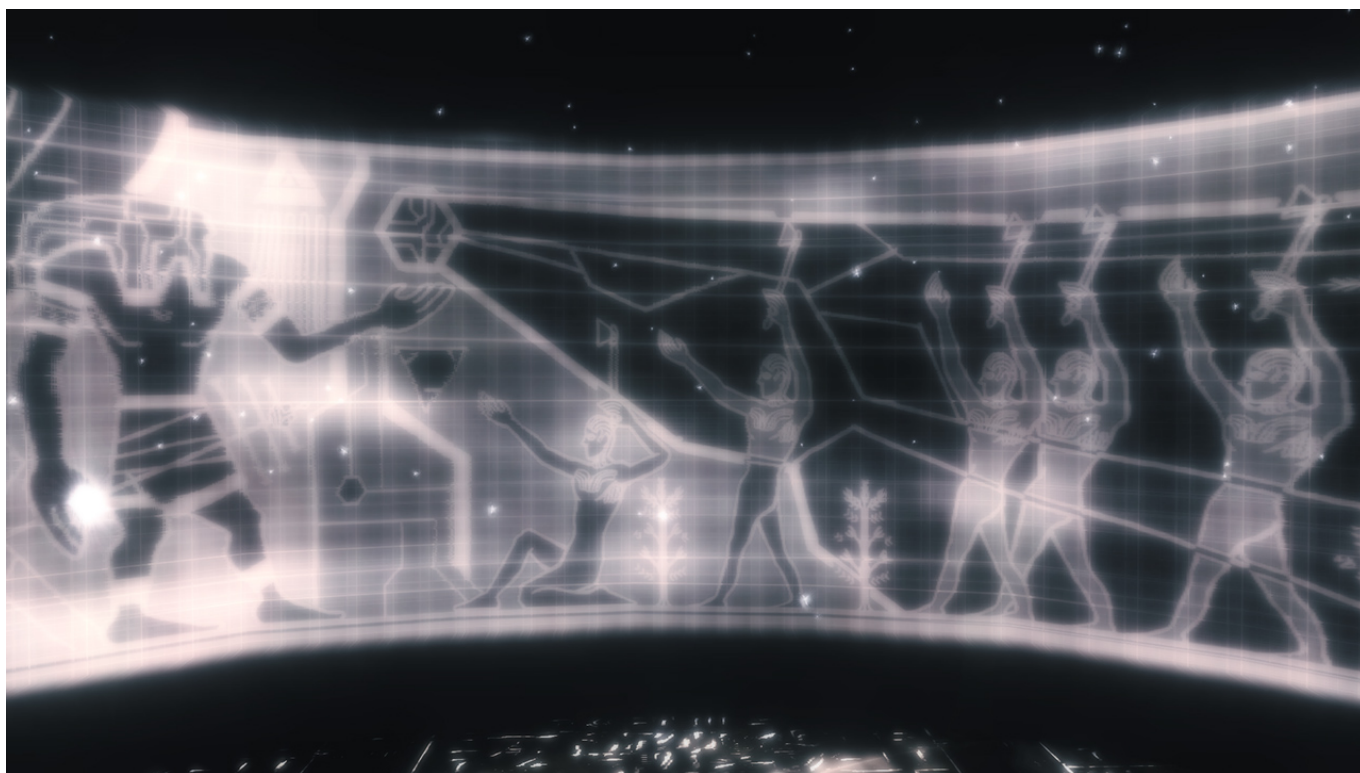
Che Ubisoft sotto sotto voglia portarci tra le città della prima civilizzazione? Non è da escludere a priori anche se potrebbe essere un titolo ben diverso da come lo conosciamo, per via della tecnologia

estremamente avanzata che renderebbe questo ipotetico *Assassin's Creed* praticamente **fantascientifico**. Potete già immaginare lame laser e qualunque cosa partorisca la vostra immaginazione.

Assassin's Creed: Odyssey ha dunque senso senza la setta degli Assassini/Occulti? Certo che sì, e la risposta è contenuta già nel titolo: il **Credo degli Assassini** è il vero punto focale dell'opera e, volendo essere ancor più precisi, è la parola **Creed** su cui si concentra davvero tutto il franchise.

Cambiare nome del brand è un'altra possibilità ma questo dipende dalle direttive di Ubisoft per il futuro della serie, se si vuole proseguire o meno nella direzione sopracitata o creare titoli prettamente "usa e getta", con i piccoli collegamenti necessari per giustificare l'utilizzo della proprietà intellettuale.

Adamo ed Eva



"Coloro che vennero prima" è il fantomatico nome della prima civilizzazione sul pianeta Terra, antecedente ovviamente alla razza umana. Durante gli eventi della prima trilogia di *Assassin's Creed*, ovvero dall'originale, ai capitoli dedicati a Ezio Auditore e al terzo episodio, sappiamo abbastanza di questa civiltà grazie ai vari documenti presenti ma soprattutto grazie al racconto diretto delle coscienze preservate di **Minerva**, **Giunone** e **Giove**, in grado di raccontare a grandi linee quanto è successo. La razza umana venne creata da Coloro che vennero Prima (da adesso **CVP**, per facilità d'uso), per utilizzare gli umani come schiavi, controllandoli attraverso il potere dei **Frutti dell'Eden**. Ma a un certo punto la ribellione di due di loro, **Adamo ed Eva** appunto, segnò l'inizio della guerra tra le due specie, distraendole da quanto stava per avvenire sulla Terra, una sciagura conosciuta come **Catastrofe di Toba**, che portò alla quasi estinzione di entrambe le razze. Come sappiamo grazie ad *Assassin's Creed II*, tutto ha inizio nell'**Eden**, alle falde del Kilimangiaro (del resto si presuppone che la razza umana abbia avuto inizio proprio in Africa), in cui possiamo

osservare due individui (Adamo ed Eva appunto) scappare da qualcosa o qualcuno con in mano un Frutto dell'Eden, rimanendo immuni ai suoi effetti. La loro agilità e forza, nonché l'immunità agli effetti della tecnologia "ancestrale" ci dice due cose: la loro natura è molto probabilmente **ibrida**, data dall'unione di geni umani e di CVP, e poi, cosa ben più importante, **gli Assassini iniziano da loro**. Ma attenzione: **anche i Templari**.

"**Nulla è reale, tutto è lecito**" ha inizio molto probabilmente in questo frangente, più di 75000 anni fa: liberati dall'influsso della tecnologia, gli esseri umani per la prima volta conoscono il libero arbitrio, scoprendo la menzogna posta ai loro occhi con la forza. Le differenze tra Assassini e Templari sono ovviamente post-catastrofe, vedendo la pace in modi diametralmente opposti: grazie alla libertà per i primi, imposta con la forza per i secondi.

Come potete aver capito, parlare del "senso" di *Assassin's Creed* ha davvero poco significato. Essere Assassini o Templari è qualcosa che va al di là del nome, mettendo l'accento sul Credo e sul suo significato. **Kassandra** (semplificando) crede nella pace e nella libertà? È un'**Assassina**, come lo furono Altaïr ed Ezio Auditore. È altresì vero che questo filone narrativo purtroppo è stato un po' tralasciato nel corso degli ultimi anni, soprattutto dal termine della trilogia. Che *Odyssey* sia dunque un piccolo segnale? Non ci resta che attendere ma è davvero un peccato che la saga, narrativamente parlando, abbia perso un po' la rotta, senza concludere o per lo meno ampliare quanto già narrato. Appuntamento dunque al 2020, con un *Assassin's Creed* di nuova generazione.

[42: Quando il videogioco si fa duro](#)

Noi tutti siamo a conoscenza della trasposizione cinematografica di molti videogiochi che, tra alti e bassi - soprattutto questi ultimi - hanno contribuito a fornire una visione diversa del mondo del gaming. Sono migliaia le trasposizioni in diverso formato, tra fumetti, romanzi e... porno. Esatto, proprio lui. Inutile far finta che non esista: una delle industrie più grandi al mondo non poteva esimersi dalla sua visione del gaming, rendendo videogiochi preferiti, eroi ed eroine dei nostri sogni, entità su cui il nostro occhio si posa con maggiore attenzione. Queste vere e proprie parodie sono dei concentrati di trash allo stato puro, un modo per divertirsi in allegrie e allenare uno dei due arti superiori. Del resto la notizia che la nostrana **Valentina Nappi** parteciperà all'adattamento hard di **Final Fantasy VII**, interpretando **Tifa**, non è che l'ultima trovata di un settore in piena espansione.



La fine di Sirio il Dragone

Se esiste "X", allora su Internet esiste pornografia basata su X. Se non esiste ancora, verrà creata. Questa è in sostanza la **regola numero 34 di Internet**, ed è davvero difficile da controbattere. Basta fare un giro su alcuni siti tematici - non vi diciamo che dovete farlo, ma che potete - per accorgersi di quante versioni amatoriali e non di un determinato prodotto esistano, a cominciare appunto da quello videoludico.

Diciamoci la verità su: tutti noi, sia maschietti che femminucce, abbiamo fantasticato su alcuni celebri personaggi. Basti pensare a **Miranda Lawson** di *Mass Effect 2* e al suo "lato B", o la giunonica **Lara Croft** e l'ammiccante **Bayonetta**, per passare dall'indimenticabile **Mai Shiranui** e delle tante poco vestite combattenti dei vari *Tekken* o *Dead or Alive*. Tutte loro - metterei qualche personaggio maschile, ma preferisco lasciar decidere voi donne - sono entrate nei nostri desideri più reconditi, trovando na naturale traslazione nel porno.

Era il lontano 1993, e il primo film a luci rosse che vagamente parodiava un videogioco fu **Prince of Persia**, con protagonista **Tanya Summers** alla ricerca delle perle, simbolo di autorità, in grado di far riunire il proprio paese divenendo così regina. Ovviamente, del gioco Ubisoft non vi è nulla, ma è stato un primo tentativo di sfruttamento del brand. La storia avrà un lieto fine e potete immaginare tranquillamente voi stessi come farà a ottenere le sue preziose perle.

E **Super Mario**? Immaneabile. **Super Hornio Brothers** è uno delle poche parodie pornografiche a esser ufficialmente riconosciute, avendo anche a disposizione una pagina ufficiale IMDB e Wikipedia. In questo film abbiamo niente meno che **Ron Jeremy** interpretare **Squeegie Hornio** che, insieme a suo fratello, dovranno salvare la Principessa Perlina (Peach) dalle grinfie di King Pooper (Bowser). Come da tradizione, **Nintendo** ci mise del suo, acquisendo i diritti di distribuzione (è assolutamente vero), rendendone impossibile la pubblicazione. Visto la sua rarità dunque, è considerato il Sacro Graal dei collezionisti, non solo di film porno, ma di quelli Nintendo.

Ma non poteva mancare nemmeno **Grand Theft Auto**, che con **Vice City Porn** ha reso disponibile

la verità celata dalle auto molleggianti.



Venendo ai giorni nostri

Di pari passo con l'evoluzione dell'industria videoludica, anche quella pornografica si è data da fare. Prima o poi le mani non potevano che posarsi su **Tomb Raider** e sull'iconica **Lara Croft**, regina di tutte le fantasie sconce dei ragazzini da 20 anni a questa parte. Tante sono state le parodie, ma una si è distinta per qualità: **Tomb Raider XXX: A Exquisite Films Parody** del 2012, con **Chanel Preston** nei panni della protagonista, accompagnata da un cast d'eccezione come **Nicole Aniston**, **Kagney Linn Karter** ed **Evan Stone**. Lara farà di tutto per sconfiggere la Natla Technologies e recuperare i tesori perduti. Detta così sembra perfino meglio dell'ultimo [lungometraggio con Alicia Vikander](#).

Anche in tempo di guerra si trova tempo per "sfogarsi" e nel 2012 arriva un titolo che è tutto un programma, **Call of Booty: Modern Whorefare** (i titoli sono la cosa migliore). Anche CoB vanta un cast di tutto rispetto, **Flower Tucci**, **Bobbi Starr** e **Gracie Glam** anche se un po' tutto molto casareccio. Insomma, anche qui vi è semplicemente uno sfruttamento del brand. Niente a che vedere con **Cock of Duty: A XXX Parody**, di casa **Brazzers**, con **Monique Alexander**, **Jasmine Jae** e **Stella Cox**, accompagnate da **Danny D** che, da ora in poi sarà protagonista di questo articolo.

Quando si ha voglia si possono sfornare piccole chicche di qualità, e Brazzers su questo fronte è in prima linea. Cominciamo con la parodia di **Overwatch**, uno dei brand maggiormente sfruttati, in cui **Aletta Ocean** nei panni di **Widowmaker** sfiderà sino all'ultima goccia di sudore un fortunato **Reaper**, interpretato da Mr. Danny D. Brazzers, che con questo **Oversnatch**, ha realizzato i sogni di moltissimi fan; è una tendenza, quella del colosso del porno, che si sta facendo sempre più marcata, producendo parodie di tutto ciò che riguarda la sfera nerd. Continuando abbiamo anche **Metal Rear Solid: The Phantom Peen**, parodia dell'ultimo lavoro Kojima in casa Konami. Boss (Charles Dera) e

Hushy (Casey Calvert), se le daranno di santa ragione, realizzando tutte le fantasie della sexy cecchina e, infine, un piccolo capolavoro: stiamo parlando di **The Bewitcher: A DP XXX Parody** prodotto da **Digital Playground**, per festeggiare i 10 anni del brand. **Ella Hughes, Olive Glass e Clea Gaultier**, insieme all'ormai immancabile Danny D, saranno chiamati a ridar vita a un villaggio desolato, nella sola maniera che la natura ci ha insegnato. **Geralt of Vulvia** ci saprà fare, quasi quanto la sua versione originale.



Come potete aver capito, il mondo videoludico è ormai **transmediale**, sempre sulla cresta dell'onda e con milioni, se non miliardi di fan in giro per il mondo. Basta unire dunque l'utile al dilettevole, l'industria pornografica sta semplicemente prendendo la palla al balzo, sfornando sempre più parodie dei titoli più famosi. Di materiale ce n'è in abbondanza: **Assassin's Creed, Mass Effect e Dragon Age, Life is Strange, God of War** e tanti altri. Aspettiamo dunque di vedere cosa sfornerà la geniale e perversa mente del mondo a luci rosse.