

Gli infiniti mondi di BioShock

In occasione dei suoi primi dieci anni, cogliamo l'occasione di parlare di una delle saghe che più hanno segnato il mondo videoludico, un gioiello sotto tutti i punti di vista: **BioShock**. Se ne è già detto molto, forse tutto, ma dopo l'uscita dei due DLC per **BioShock Infinite**, **Burial at the sea**, questo universo si è ulteriormente espanso coinvolgendo tutti i capitoli, unendoli. Vediamo dunque cosa c'è alla base del progetto, i significati e soprattutto di capirci qualcosa riguardo una delle trame più complicate della storia umana. Buona lettura.

Una città in fondo l'oceano

Tutto nasce dal genio di **Ken Levin**, già creatore dell'amatissimo **Sistem Shock** del 1994, che, ispirandosi a **George Orwell** e soprattutto ai romanzi di **Ayn Rand** decise di creare un mondo utopico, in tutti i suoi aspetti. I romanzi della Rand da cui trasse maggiormente ispirazione furono **La rivolta di Atlante** e **La fonte meravigliosa** che contengono temi rivolti all'**Oggettivismo**, teoria filosofica creata dalla scrittrice, andando contro i sistemi totalitari dell'epoca. Tra le cose più interessanti di questo modo di pensare vi è che lo scopo morale della propria vita sia l'interesse razionale di se stessi, il cosiddetto **Egoismo razionale**, un individualismo che non danneggia il prossimo; il sistema politico ed economico deve garantire il rispetto dei diritti individuali, nella forma più pura del capitalismo; infine il **ruolo dell'arte**, che nella vita dell'uomo deve essere utilizzata per trasformare le idee metafisiche più grandi in opere d'arte che l'uomo possa comprendere e a cui possa rispondere emotivamente.

Da queste idee partirà la stesura della sceneggiatura di **BioShock**.



Dopo il nostro precipitare in pieno oceano a bordo del nostro aereo, notiamo subito qualcosa di strano: un faro, in mezzo al nulla, ma unica chance di sopravvivenza. Una volta entrati vi è una **batisfera**, ci saliamo, e comincia il viaggio con il celebre discorso di **Andrew Ryan**, sulla creazione di una città lontana da vincoli morali, religiosi e politici. Molto sarà collegato alle **Sister** e all'**ADAM**,

sostanza necessaria alla fabbricazione dei **Plasmidi**. Alle bambine, quindi, venne impiantata, nello stomaco, la lumaca di mare generatrice di ADAM, trasformandole, diventando ossessionate dalla sostanza e addestrate a raccoglierla ed estrarla dalle lumache marine stesse o dai cadaveri dei ricombinanti morti. Essendo vulnerabili vennero creati i **Big Daddy**, enormi creature geneticamente modificate e corazzate.

In *BioShock* ogni personaggio principale porta con sé la sua dose di simbolismo: il **Dottor Steinman**, ad esempio, è alla continua ricerca dei canoni di bellezza perfetti, a simboleggiare, come l'uomo sia un essere vanitoso e di come sia più importante l'apparire che essere. Tema trattato sapientemente e raccontato anche da **audiolog** di personaggi secondari - donne soprattutto - che hanno utilizzato i plasmidi per ricostruire il proprio corpo, non riconoscendosi più e facendo perdere loro la consapevolezza dell'io.

Sarà un percorso ricco di ostacoli e colpi di scena da maestro e i finali multipli saranno indicativi, non solo sulla nostra condotta di gioco, ma soprattutto sulla reale natura dell'uomo e su sul destino.

BioShock si presenta come un classico sparattutto in prima persona, immediato, e con alcuni elementi da gioco di ruolo, come potenziamenti per armi o plasmidi, i quali possono essere **attivi** o **passivi**: quelli attivi possono essere iniettati per poter utilizzare poteri speciali dalla mano sinistra, come fiamme, ghiaccio, elettricità, sciame d'api e tanto altro. Quelli passivi possono rendere più veloci, far subire meno danni o far fare meno rumore. Uno dei pochi elementi criticati risiede nelle cosiddette **camere della vita**, dispositivi in cui il protagonista resuscita una volta morto. Il loro utilizzo effettivamente facilitò le cose in quanto è possibile superare le sezioni più ostiche con un pizzico di perseveranza, anche perché i nemici sconfitti non tornano in vita. Sono comunque contestualizzate nella trama ma è possibile disabilitarle tramite l'apposito menu. Il comparto **audio** è eccellente: doppiaggio in italiano ottimo e musiche malinconiche, opprimenti avvolgono il giocatore in un atmosfera dai tratti horror e claustrofobici. A livello **tecnico** era un gioiello, non solo per quanto riguarda texture luci e modellazione ma anche per la resa dell'acqua, elemento cardine del gioco, e sicuramente la migliore mai realizzata sino ad allora. Ciò che colpisce comunque è il comparto artistico: tutto in **stile Art Decò**, devastato da conflitti interni alla città, esprime a chiare lettere il degrado e la decadenza nella quale Rapture è caduta.



Rapture, è lei la vera protagonista del gioco. Rapture è un'immensa città sottomarina segretamente

costruita nel 1946 nelle profondità dell'Atlantico, alimentata da energia termica generata da vulcani sottomarini e rifornita di ossigeno da migliaia di piante cresciute in enormi serre. Fondata da Andrew Ryan, Rapture fu la sua soluzione all'oppressione delle autorità politiche e religiose a favore della libera iniziativa dell'individuo che, slegato da confini etici, religiosi o politici, avrebbe potuto dare il meglio delle proprie capacità esplorando così i confini della mente umana. La città è popolata da coloro che Ryan riteneva essere il meglio dell'umanità.

Non esiste un vero e proprio governo, ognuno è padrone di se stesso, libero da leggi e moralismi che viviamo ogni giorno. Vi è quindi una sorta di **anarchia controllata**, dove tutti possono dare il massimo per il bene della collettività.

Ma 15 anni dopo, quando arriviamo per la prima volta nella città capiamo che tutto questo non ha funzionato. *BioShock* è un'opera pessimistica, che vede l'uomo soltanto come un egoista e alla ricerca di più potere. Tutti potevano vivere felici, completi eppure la natura umana, ha rovinato questo sogno portando la città perfetta al declino.

Ma in questa città tutti hanno perso, soprattutto la speranza, la speranza di tornare ai fasti di un tempo. I nemici che affronteremo durante il gioco non sono malvagi, ma soli, disperati, alla ricerca costante di se stessi, cose che messe tutte assieme possono portare alla follia. Diventa così un circolo vizioso: l'egoismo genera solitudine, abbandono, che col passare del tempo creano un vuoto che si cerca di colmare con tutto ciò che si pensi possa aiutare come il denaro, o il potere.

BioShock risponde a domande come il perché abbiamo bisogno di governi, leggi ed etica e perché non siamo liberi di esprimerci come vogliamo, facendoci vedere come la vera natura dell'uomo non possa portare a nulla di costruttivo se lasciata a se stessa. Ma è comunque presente la speranza, attraverso le nostre scelte cambiamo il mondo, e attraverso le nostre scelte nel gioco possiamo illuminare un po' il futuro dell'uomo.

Gli antipodi

Nel 2010 esce ***BioShock 2*** in cui la storia si svolge otto anni dopo gli eventi narrati nel primo capitolo. Tutto ha però inizio nel 1958, poco prima della caduta di Rapture.

Un prototipo di Big Daddy chiamato **Soggetto Delta** è impegnato nello scortare la propria Sorellina, **Eleonore Lamb**. Ma all'improvviso la madre della bambina, **Sofia Lamb** interrompe la missione. Attraverso un plasmide in grado di ipnotizzare la vittima, spinge il soggetto Delta a spararsi sul posto. Risvegliatosi dopo 10 anni, il Soggetto Delta trova Rapture sull'orlo di una guerra civile, in mancanza di molte sorelline e quindi meno Adam. In questo contesto Sofia Lamb, psicologa, nonché avversaria in politica di Andrew Ryan, conquista pieni poteri. Nei panni del Big Daddy sperimentale, faremo di tutto per ritrovare la nostra sorellina Eleonore, in una città ancora più pericolosa del primo capitolo.



BioShock 2 è un'evoluzione di quanto visto nel primo episodio. Gameplay ulteriormente affinato, più frenetico e con un feeling migliore di armi e plasmidi. Una delle maggiori novità è la **trivella**, utilizzabile fin da subito e devastante nei corpo a corpo. La trama è molto coinvolgente, ben raccontata, grazie anche ad un ottimo doppiaggio, molto espressivo, e alle musiche ed effetti sonori che accompagnano sapientemente ciò che vediamo su schermo.

Qui passiamo dal capitalismo puro di Ryan al comunismo estremo della Lamb, assolutamente contraria all'individualismo, preferendo una collettività, in cui tutti fossero uguali e con pari opportunità; tutto racchiuso ne **La famiglia**.

Per quanto sia interessante questo cambiamento radicale rispetto al primo capitolo Sophia Lamb non raggiunge mai le vette carismatiche di Andrew Ryan, facendo sì che *BioShock 2* sia vittima del successo del predecessore. Sa un po' tutto di già visto per quanto riguarda le ambientazioni con alcune aggiunte che potevano essere tranquillamente evitate. Un'ottima aggiunta invece sono le **Big Sister**, nemici completamente diversi rispetto dai Big Daddy, essendo molto più agili e veloci.



Essendo noi stessi un Big Daddy possiamo comportarci come tali: possiamo prendere una sorellina, scortarla verso cadaveri per prendere l'ADAM e proteggerla da tutti i nemici.

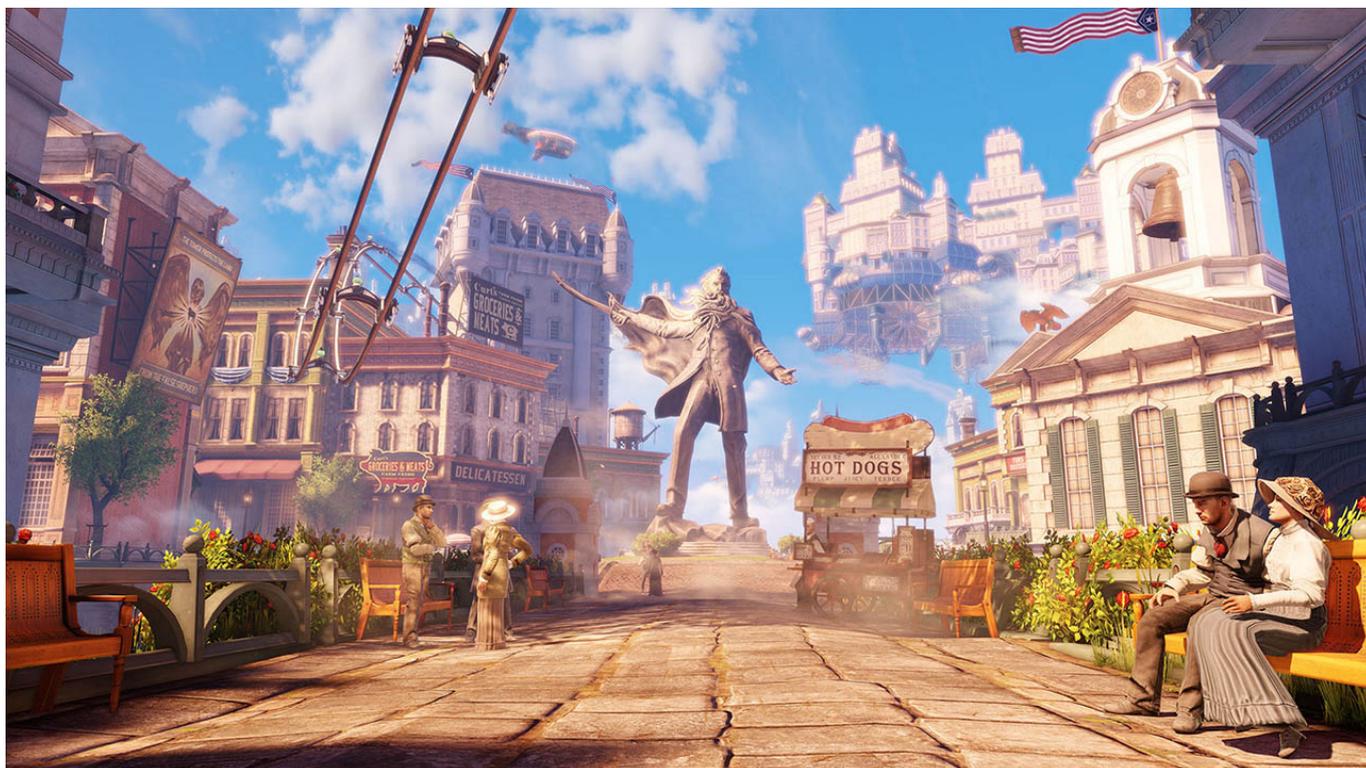
BioShock 2 è sicuramente un gran bel titolo, con un voto superiore a 9, ma semplicemente non è *BioShock*.

Infinite porte

Nel 2013 esce ***BioShock Infinite*** che, tutto sommato, può essere considerato un capolavoro mancato, per via di un gameplay che non porta nulla di nuovo alla saga ma con una trama tra le più affascinanti mai viste. Affascinante come i personaggi di **Elizabeth** soprattutto, **Booker deWitt** e **Zachary Comstock**.

Ambientato nel 1912, il titolo si basa sulla scomparsa nei cieli di **Columbia**, città volante fondata da **Zachary Hale Comstock** (auto nominatosi "il Profeta").

Impersoniamo Booker deWitt, un detective alcolizzato e accanito giocatore d'azzardo, con un passato burrascoso e in congedo forzato dall'agenzia **Pinkerton**. Gli viene offerta la possibilità di coprire il suo debito attraverso un incarico dato da un losco individuo: «**portaci la ragazza e annulla il debito**». Il suo compito consiste nel trovare la città di Columbia e, una volta arrivato, trovare una certa Elizabeth e portarla da loro. Sarà uno dei viaggi più incredibili mai intrapresi.



Più avanti mi occuperò di mettere assieme tutti i vari pezzi del puzzle ma già da ora importante soffermarsi su un DLC, diviso in due parti, denominato **Funerale in mare**. In questo contenuto aggiuntivo c'è molto più di quanto molti di noi si aspettavano, facendo luce non solo su *Infinite*, ma su tutto il mondo di *BioShock*.

All'inizio del DLC la storia comincia come se nulla fosse successo: Booker deWitt è addormentato, perseguitato da ricordi confusi e traumatici. All'improvviso una donna misteriosa entra nel suo ufficio proponendogli un lavoro: ritrovare una certa **Sally**. Booker è sorpreso dalla richiesta, perché quella bambina era la sua figlia adottiva, un'orfana della guerra tra **Andrew Ryan** e **Frank Fontaine**, a cui si era affezionato. Capiamo di essere a Rapture mentre la committente si rivela essere Elizabeth, ma lui non sembra riconoscerla. Usciti dall'ufficio i due trovano durante il Capodanno del 1958, come l'inizio di *BioShock 2*. Anche in questo caso sarà un viaggio allucinante, con una scrittura perfetta, facendo diventare il tutto una delle migliori opere di fantascienza mai create. Ma ci arriveremo.

BioShock Infinite tratta un'infinità, appunto, di tematiche più o meno esplicite all'interno di Columbia. Uno di questi è il puro razzismo e lo sfruttamento dei deboli che però, non fermerà le idee di ribellione, venendosi a creare situazioni che porterà ai **Vox Populi**, gruppo che cercherà di portare la democrazia nella città volante.

Altro tema importante è quello della religione: tutto è intriso di ambiguità, con **Zackary Comstock** nella veste di un profeta onnipotente e onnisciente, praticamente una vera e propria divinità per il suo popolo. Nonostante una fede incrollabile, guidata dal cristianesimo più radicale, in molte circostanze i columbiani arriveranno a ignorare persino i principi base della loro fede e, come per le Crociate, sfruttare le ideologie del bene per giustificare il male.



Tuttavia il gioco è chiamato *Infinite* per un motivo. Il tema del **Multiverso** è sempre stato affascinante, prevedendo un'infinità di universi simili al nostro ma esistenti contemporaneamente. Questa teoria, prende piede nella prima metà del novecento grazie a **Hugh Everett III** che dopo attenti studi, arrivò a teorizzare che se è possibile effettuare misurazioni a livello quantistico allora è probabile che per ognuna di queste possa esistere un altro Universo in uno spazio-tempo differente. Può risultare complicato ma con qualche esempio ne verremo a capo.

Il gioco comunque, è sempre uno **sparatutto in prima persona**, praticamente simile ai precedenti capitoli, con un comparto tecnico che non fa gridare al miracolo. Il comparto artistico è invece ciò che risalta maggiormente e pressoché perfetto. È letteralmente poesia in movimento, ed è impossibile non farsi colpire da Columbia. Elizabeth e Booker, indipendentemente da loro legame, sono personaggi ormai iconici, aiutati da un perfetto doppiaggio in italiano, veramente molto espressivo e dalla giusta tonalità. Musiche usate magistralmente, ricalcano le atmosfere sempre col giusto tempismo. E il finale è letteralmente da brividi, uno dei migliori mai visti.

Un miliardo di mondi

Ci sono domande alla quale non possiamo rispondere ma fortunatamente in questo caso, grazie alla deliziosa scrittura di Levine possiamo tirare delle conclusioni. Se avete notato non ho voluto approfondire di proposito le trame per evitare spoiler che rovinerebbero l'esperienza. Ma questa in fin dei conti è una recensione di un'intera saga, cercando di far luce su tutti gli aspetti nascosti. Quindi da ora in poi ci saranno grossi - ma proprio grossi - **SPOILER**, siete avvisati.

Terminando *BioShock Infinite*, compresi i DLC alcune domande sorgono spontanee e per poter trovare le risposte, bisogna diventare dei fisici quantistici e cominciare ad avere qualche nozione su **Micro-Universo** e **Macro-Universo**.

Per Macro-universo intendiamo un Universo completamente diverso da un altro, esistente su un piano spazio-temporale differente. Quindi, nel gioco, possiamo osservarne due: uno dedicato a Rapture e uno dedicato a Columbia. Entrambe le città, entrambi questi mondi, sono esattamente

contemporanei ma, mentre a Rapture è circa il 1960 a Columbia è il 1912. Da essi derivano i Micro, simili ai Macro, ma che esistono nello stesso spazio-tempo. Tutto ciò, possiamo osservarlo quando viaggiamo tra le Columbia alternative che in *BioShock Infinite*, durante la rivoluzione dei Vox Populi. In questi Universi così diversi, troviamo dei fatti che sono in comune e che daranno vita alle vicende di tutto il mondo di *BioShock*. Sono eventi, anche in questo caso, contemporanei, ma in tempi e luoghi diversi.



Sappiamo che le vicende del primo capitolo iniziano quando Andrew Ryan comincia a costruire Rapture, la sua città ideale. Sappiamo anche che, nel frattempo, a Columbia Booker deWitt, decide di battezzarsi, divenendo Zachary Hale Comstock. L'onniscienza del Profeta è data dalla capacità di vedere infinite realtà grazie al dispositivo spazio-temporale creato dai **Lutece** e, proprio in una di queste realtà scorge la città in fondo l'oceano, all'inizio della sperimentazione dell'ADAM sugli umani.

Anche i fatti di *Funerale in mare* derivano da una di queste conseguenze, generando così due diverse realtà: in una Booker avvia gli eventi di *BioShock Infinite*, nell'altra, Booker, avvia gli avvenimenti del DLC. Capito questo, abbiamo una maggiore consapevolezza della cronologia dei fatti:

1. *Funerale in mare* è ambientato dopo il finale principale di *Infinite*, ma solo dal punto di vista di Elizabeth, colei che impersoniamo. Cronologicamente però, è precedente ad esso. Ecco perché Comstock è ancora vivo.
2. Quando Elizabeth porta **Songbird** a Rapture per affogarlo, notiamo una città devastata dalla guerra civile, semi distrutta e con i Big Daddy e Sorelline che raccolgono l'Adam. Ma tutto questo, nel DLC, non esiste. Non vi è ancora alcun legame tra le bambine e il colosso corazzato.



Nella parte finale di *Infinite* possiamo apprezzare meglio il concetto di Macro e Micro Universo. Nella scena dei **Fari**, Elizabeth entra in un ambiente con infiniti Fari simili a quello che porta a Rapture, e che quindi, rappresentano i Micro-Universi di *BioShock*. Sempre nella stessa situazione, siamo catapultati in un mondo con dei Fari simili alle costruzioni su Columbia, con conseguenti Micro-Universi.

Quando Booker decide di sacrificarsi, nel finale principale, quest'ultimo Macro-universo Columbia viene cancellato. Ma Elizabeth decide comunque di seguire Comstock a Rapture, cercando di salvare in ogni modo Sally, la bambina che tanto le ricordava la se stessa da piccola. Se lei non fosse andata lì, Jack Ryan (colui che impersoniamo nel primo capitolo) non si sarebbe mai recato a Rapture e quindi non avrebbe salvato tutte le sorelline e, di conseguenza Sally. Tutto quello che abbiamo vissuto in *BioShock* e *BioShock 2* lo dobbiamo ad Elizabeth che però, al collassare del Macro-Universo Columbia, ne perde i ricordi, incontrando così l'Elizabeth inconsapevole di *Infinite*.

In poche parole scopriamo che *BioShock Infinite*, DLC compreso, è un prequel di *BioShock*.

BioShock, inteso come saga, è assolutamente uno dei più grandi, se non il più grande viaggio che potreste fare. È la dimostrazione che anche il mondo videoludico può essere considerato alla pari, se non superiore, a film o libri di qualsivoglia genere. Non troverete da nessuna parte musiche, dialoghi, trama, lato artistico racchiuse in una sola opera. Ringraziamo di cuore **Ken Levine** per averci portato in mondi che chi lo sa, magari esistono da qualche parte, nei meandri dello spazio-tempo.

[Hellblade: Senua's Sacrifice - Una Perla che](#)

tutti (TUTTI) Devono Giocare

Spesso - e soprattutto in Italia - i videogiochi sono visti con diffidenza o come semplici passatempo; libri, film e simili sono ancora considerati la massima espressione del pensiero umano, capace di abbattere barriere innalzate da pregiudizi o argomenti tabù. Eppure qualche volta arriva, in ambito videoludico, qualcosa di potente che riesce a portare temi di difficile divulgazione, un mondo a sé stante e visto ancora con circospezione: tutto questo è ***Hellblade: Senua's Sacrifice***. Il tema trattato, **le psicosi e schizofrenia**, sono messe in scena in maniera tale che difficilmente si potrà vedere qualcosa di così coinvolgente su carta stampata o pellicola, facendo sì che l'immedesimazione in **Senua**, la nostra protagonista, ci avvicini di più a un mondo in parte sconosciuto e di difficile collocazione sociale.

A Scanner Darkly

Sembrano lontani anni luce i tempi di ***DMC: Devil May Cry*** ed ***Enslaved***. Il progetto ***Hellblade*** è stato un lungo percorso che ha visto negli anni tanti cambiamenti, rinvii e soprattutto un basso budget. **Ninja Theory** però non si è data per vinta e, grazie alla supervisione di esperti, tra cui medici e psicologi e soprattutto alla viva voce dei pazienti, è riuscita a creare un prodotto unico nel suo genere. Il fulcro di tutte le vicende è **Senua**, ragazza sin da piccola affetta da disturbi psichici e tenuta separata dalla società dal padre. Questo, oltre a tanti altri traumi, di cui uno di questi sarà il punto centrale della narrazione, l'ha segnata profondamente, facendo aggravare i suoi problemi: voci nella testa, allucinazioni, paure e ansie sono solo alcune delle caratteristiche della protagonista, che non saranno solo fondamentali per la sua crescita personale e lo svolgimento della trama, ma avranno importanti ripercussioni sul gameplay, come vedremo in seguito. Senua risulta essere una dei personaggi più reali mai apparsi in un videogioco, non solo esteriormente, ma soprattutto nella sua psiche contorta: il risultato è un'empatia che solo un videogame può regalare; nelle circa otto ore di avventura noi SIAMO LEI, viviamo tutti i suoi traumi, le sue tragedie, la sua solitudine e la sua follia. Tutto questo è dovuto all'attento studio dei disturbi con anni e anni di consulenze e prove effettuate durante lo sviluppo del titolo e soprattutto a **Melina Juergens**, che ha prestato la sua voce e le sue fattezze nella realizzazione di Senua.

Le sue vicende sono immerse nel mondo dei **Pitti durante l'invasione vichinga**. Anche qui è stato fatto un lungo studio sulle usanze del popolo che sfidò l'Impero Romano, il tutto, per dare a Senua maggiore spessore e soprattutto una caratterizzazione estetica. Tutta la storia sfrutta la mitologia del popolo invasore, con una struttura lineare (tranne che per un caso) e un misto di reale e fittizio che vivremo dagli occhi di Senua. È una scrittura consapevole, ogni elemento ha una sua funzione e faremo fatica a capire cosa è reale e cosa no. Sarà un viaggio, sotto tanti aspetti, da quello fisico a quello interiore, trovando una potente e simbolica conclusione che, allo spuntare dei titoli di coda, ci farà provare immediatamente nostalgia.

Incluso con il gioco troveremo **un documentario** della durata di circa 25 minuti in cui è spiegato tutto il processo che ha portato alla realizzazione del titolo: scelte, script e soprattutto la presenza di esperti e pazienti, faranno luce su alcuni aspetti della protagonista. Da vedere esclusivamente a gioco finito.

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo necessario: apre gli occhi su un mondo che vediamo con

diffidenza, che ci può anche far paura. Chiunque di noi può essere affetto, in maniera più o meno evidente, da questi disturbi e il vivere in prima persona cosa si prova dagli occhi di Senua è un modo di spingere più persone a non isolare il fenomeno e di capire meglio chi ci sta attorno.



La definizione di follia

Precisiamo subito una cosa: se vi aspettate qualcosa in stile **Heavenly Sword**, toglietevolo dalla testa. Lo scopo di Ninja Theory non era e non è quello di portare un titolo dal gameplay stratificato e combattimenti che prevedono la distruzione del joypad. Qui tutto è incentrato sul simbolismo, a cominciare dalla parte che colpisce meno del titolo. Gli scontri che affrontiamo risultano semplici, con i classici colpi leggeri e pesanti e due tipi di schivata; ai tasti dorsali è riservato l'onere della parata (che se effettuata col giusto tempismo vi permetterà di stordire l'avversario) e un piccolo boost per effettuare un paio di mosse speciali, utili in determinati frangenti. I combattimenti quindi non risultano particolarmente profondi, non ci sono abilità da sbloccare e men che meno nuove combo da utilizzare. Sta tutto qui, dall'inizio alla fine. Nonostante ciò però gli scontri non saranno mai banali: le personificazioni delle paure di Senua vi terranno sempre sull'attenti in quanto ci ritroveremo da soli contro numerosi nemici di natura diversa. Oltre a questi scontri - a dir la verità un po' slegati tra loro - potremo affrontare anche delle boss fight, sicuramente più adrenaliniche e completamente diverse tra loro. La differenza tra la sopravvivenza e la morte la farà il tempismo e capire i moveset nemici che, in diversi frangenti, attaccheranno in gruppo. Un aiuto importante, sempre in fase di combattimento, arriva dal **Focus**, una sorta di **bulletime**, ma non solo. Il Focus rappresenta anche la capacità di Senua di mettere a fuoco, appunto, il proprio obiettivo evitando di farsi distrarre dalle sue paure e angosce, ma soprattutto dalle voci intime. Spiegarlo a parole risulta difficile, ma state certi che vedendolo con i vostri occhi - soprattutto in una boss fight in particolare - capirete che nulla, proprio nulla, è stato lasciato al caso.

Un altro di questi elementi è poi la **fase esplorativa**, in cui bisognerà trovare particolari rune, che bloccano il vostro cammino, specialmente su delle porte, all'interno dell'ambiente di gioco. Questo farà sì che ogni ombra, cambiamento di prospettiva e oggetti possono essere rimandi a quelle rune che, una volta trovate, vi permetteranno di avanzare. Benché - considerata la parte di puro gameplay - non siano sezioni propriamente esaltanti, anche qui la forma segue la funzione: molti dei pazienti ascoltati da Ninja Theory raccontano di come allucinazioni e associazioni, che nella realtà non esistono, risultano in qualche modo determinanti. Quando andiamo a caccia di queste rune nell'ambiente, da osservatori esterni, non capiamo esattamente l'utilità, ma per Senua, tutto questo è fondamentale. Sente il bisogno di cercare queste associazioni, convinta che, qualora non fosse in grado di riconoscerle, rimarrebbe bloccata per sempre nel suo mondo. Oltre a questo sono presenti anche dei puzzle ambientali, in cui, attraverso una sorta di portali spazio-temporali, sarà possibile, ad esempio, salire su una torre precedentemente distrutta o di entrare in porte un tempo sbarrate. Se dedico queste righe alla spiegazione - per così dire - del fenomeno è perché, alle volte, risulta troppo facile vedere cosa si ha davanti e giudicarlo ma, una volta scalfita la superficie, almeno in ambito videoludico si può capire il perché alcune scelte siano state fatte: semplicemente perché non ci sarebbe stato altro modo di rappresentare alcuni aspetti della psicosi di Senua, in questo caso. Molto spesso è il contesto a fare la differenza.



La tana del Bianconiglio

Per una volta vorrei partire direttamente dall'**audio**, praticamente perfetto. In *Hellblade* quest'aspetto è fondamentale, non solo per immergerci al meglio nel mondo di gioco, fatto di enormi boschi e sinistri luoghi chiusi, ma anche per entrare nella testa di Senua dove, le sue voci, avvolgono tutto il mondo di gioco. L'utilizzo di **microfoni bineurali** per la registrazione è stata una scelta azzeccata, in quanto ha permesso di **captare l'audio a 360°** e godibile appieno soltanto utilizzando

delle *headset*, possibilmente 7.1. Una volta indossate le cuffie entreremo in un mondo fatto da decine di voci, completamente diverse le une dalle altre e con caratteristiche proprie: chi invita alla riflessione, chi sbeffeggia e chi incita a proseguire. Oltre a ciò le altre componenti audio, inerenti all'ambiente di gioco, sono riprodotte magistralmente creando un mondo vivo e assolutamente plausibile: il fruscio del vento, lo scorrere dell'acqua, i passi sul terreno di Senua regalano uno dei migliori sonori degli ultimi anni. Menzione d'onore anche a **Melina Juergens**, in grado di dare una prova attoriale magistrale e - se si potesse fare - da candidatura alla statuetta. **Il gioco è tradotto in italiano solo nei testi**. Resta qualche dubbio sulla qualità dei sottotitoli, a volte mal gestiti nel tempismo.

Per quanto riguarda la parte **grafica**, l'utilizzo dell'**Unreal Engine 4**, ha permesso di utilizzare un'ottima mole poligonale e soprattutto un bellissimo comparto luci. Se nel primo caso il tutto è chiaramente visibile, con ottima modellazione del mondo di gioco, anche nel ricreare alcuni particolari della civiltà celtica, le luci sono quasi una presenza invisibile, verosimili tanto da non farci caso. L'espedito di non utilizzare alcuna interfaccia in-game permette poi di avere ampia e chiara visione di ciò che ci circonda, prendendo spunto da canoni cinematografici; questo, anche grazie all'utilizzo di particolari filtri che segnalano anche il grado di coscienza di Senua: non mancheranno sezioni idilliache, quasi psichedeliche, e parti in cui la realtà prenderà il sopravvento, diventando tutto freddo e crudo. Texture di buona fattura, escludendo qualche elemento di discreta qualità e animazioni che forse rappresentano, assieme all'audio, il fiore all'occhiello della produzione: Melina Juergens e i suoi movimenti sono stati scansionati con una nuova tecnologia che permette una riproduzione precisa delle movenze del personaggio cosicché Senua appaia reale ai nostri occhi. Le espressioni facciali sono tra le migliori mai viste e, in combinazione con il parlato, sono semplicemente perfette. Anche gli **effetti speciali** sono ben resi e sono una delle peculiarità del motore grafico utilizzato: fiamme, pulviscolo, motion blur e tutto il contorno sono ben resi, aggiungendo quel qualcosa in più ad un titolo visivamente quasi ottimo. Quasi, appunto, perché purtroppo da segnalare vi sono sporadici bug e glitch legati al **temporal antialiasing**, alcuni pop-up e qualche piccola penetrazione poligonale; nulla che infici comunque la qualità del titolo. Infine le musiche, create da **Andy La Plegua**, avvolgono il tutto quando serve, senza strafare, enfatizzando con le giuste tonalità i momenti bui e la scalata verso la redenzione di Senua.



In conclusione

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo che tutti dovrebbero giocare, almeno una volta nella vita. Riesce ad abbattere alcune barriere sociali facendoci immedesimare con maestria in certe problematiche, aprendo una porta su un mondo che pian piano comincia a schiudersi. Azzeccate scelte stilistiche e di gameplay portano questo gioco tra i top di quest'anno, con Ninja Theory che si è assunta un grosso rischio: avrebbe potuto sviluppare qualcosa di comune, andare sul sicuro, ma fortunatamente, la volontà di esprimere qualcosa di forte ha avuto la meglio. Se pensiamo che è un titolo da circa 30 € sicuramente non è da farselo scappare.

Magari i combattimenti non vi lasceranno a bocca aperta, le sezioni esplorative non sono il meglio che la produzione videoludica possa regalare, ma i viaggi di Senua, vi faranno chiudere un occhio su tutto ciò.

Per la cronaca, il gioco è stato ampiamente apprezzato da pazienti affetti da simili disturbi.

[God of War Digital Deluxe Edition appare su Amazon](#)

Uno dei tanti, soliti, "errori" di **Amazon** ed ecco che veniamo a conoscenza della **Digital Deluxe Edition** di **God of War**, uno dei titoli di punta della console Sony il prossimo anno. La pagina è stata opportunamente chiusa, ma siamo riusciti comunque a vedere i futuri contenuti:

- God of War Digital Soundtrack
- God of War Digital Art Book
- God of War PS4 Dynamic Theme
- “Exile’s Guardian” Shield Skin
- God of War Digital Comic – Issue 0
- “Death’s Vow” Armor Set for Kratos
- “Death’s Vow” Armor for Atreus

Il prezzo di questa versione è di **69,99\$**, quindi un prezzo più che ragionevole.

[Guai legali per Nintendo Switch](#)

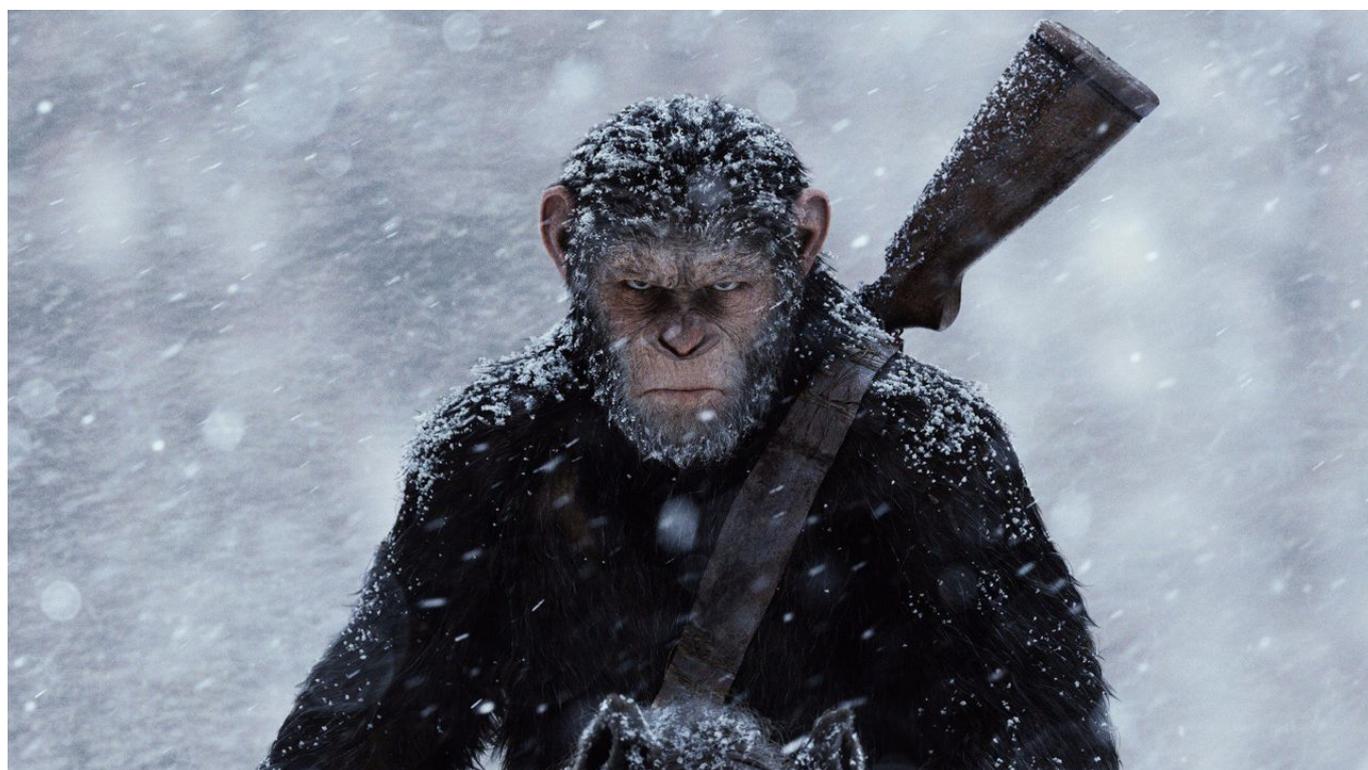
Nintendo Switch è già sul mercato da qualche mese, riscuotendo un buon successo. Di certo l’idea di utilizzare un **tablet** dedicato al gaming non è certo nuova (vedesi **Nvidia Shield**), e di questo **Gamevice**, famoso costruttore di accessori per console, sembra essersi accorto: a quanto pare la nuova console ibrida nipponica risulterebbe fin troppo simile a **Wikipad**, un tablet da gioco con schermo estraibile dai comandi. Non si sanno ancora i dettagli, ma pare che Gamevice abbia chiesto un grosso rimborso in denaro e, cosa ancora più clamorosa, uno stop alle vendite di Switch. È molto difficile che Gamevice abbia successo ma vi terremo comunque aggiornati in caso di importanti novità.



[The War - Il Pianeta delle Scimmie](#)

Quando venne annunciato un **reboot** della saga de ***Il pianeta delle scimmie*** in molti - compreso me - storsero il naso; del resto ci aveva già provato **Tim Burton** nel 2001 fallendo miseramente: quello che ne venne fuori fu un film senza né capo né coda e con un finale sicuramente sorprendente, ma con accezione negativa. Il film originale, targato 1968, con protagonista **Charlton Heston**, nel frattempo è divenuto un cult di fantascienza che, con le sue ampie tematiche, colpì il pubblico con uno dei migliori finali della storia del cinema. A esso seguirono **numerosi sequel** che cercarono di approfondire le origini delle scimmie e la scomparsa dell'uomo così come lo conosciamo, definendo una vera e propria mitologia.

Nonostante il titolo originale sia godibilissimo ancora tutt'oggi e i numerosi film ne completano la storyline, perché impegnarsi a creare questa nuova trilogia? Fortunatamente la risposta non si trova soltanto nel denaro.



Dopo ***L'alba del pianeta delle scimmie***, in cui abbiamo visto come i primati, guidati da **Cesare**, abbiano cominciato a prendere coscienza di sé, e ***Apes Revolution***, dove sono state posizionate le basi di questa nuova civiltà, in ***The War - Il Pianeta delle Scimmie***, assisteremo a un vero e proprio punto di collegamento tra la battaglia finale tra primati ed esseri umani e il mondo governato dalle scimmie del 1968.

Tutti e tre i film si presentano come dei blockbuster ben realizzati e soprattutto uno dei pochi tentativi di reboot veramente riusciti.

The War è diretto da **Matt Reeves** che, dopo aver guidato molto bene il secondo capitolo, ha usato al meglio tutte le sue competenze per impacchettare un finale perfetto per questa trilogia. Uno dei tanti punti forti del film è appunto la regia, ricca di spunti interessanti e che soprattutto riesce a focalizzare lo spettatore sui momenti importanti della pellicola così come sui personaggi, con tanti primi piani atti a valorizzare l'espressività degli attori, sia umani che digitali, entrando nella loro

intimità. L'utilizzo di grandi panoramiche enfatizza le location, dando l'impressione che nulla sia stato lasciato al caso, le scene di battaglia vera e propria sono girate con maestria, non si perde un fotogramma di quello che succede e con una messa in scena che strizza l'occhio ai grandi capisaldi del genere. Anche la fotografia, a cura di **Michael Seresin** valorizza tutti i momenti della pellicola, dando risalto a colori freddi e cupi, a segnalare anche una resa dei conti finale e lontana da lieti fini. Proprio una delle caratteristiche di questa nuova trilogia è **l'utilizzo della CGI per la realizzazione delle scimmie**, di ottima fattura - al punto che potreste dimenticare di star guardando un film invece di un documentario su *National Geographic* - sono reali, in tutti i loro aspetti, e così come le abbiamo immaginate prima della conquista del pianeta a tutti gli effetti: non sono ancora le scimmie con modi di fare umani, evolute, conservano ancora molte tracce del mondo selvaggio dal quale provengono e solo una manciata riesce a comunicare utilizzando la nostra lingua. La cosa che sorprende è la loro caratterizzazione, più sfaccettata e complessa rispetto alla controparte umana, che vede nel **Colonnello McCullough** (Woody Harrelson) una guida quasi spirituale più che un leader militare. Il Colonnello rappresenta in tutto un'umanità in difficoltà ma che vuole darsi per vinta, piena di paura e angosce di una razza ormai in via d'estinzione. Il dare maggiore spazio alle scimmie risulta una scelta azzeccata dagli sceneggiatori, non solo perché siamo più propensi ad empatizzare con esse, ma soprattutto - ed è una cosa molto interessante - capire come una civiltà scaturita quasi dal caso possa prendere possesso dell'intero pianeta. *The War* ci racconta questo in maniera egregia, collegandosi in maniera perfetta agli avvenimenti del lungometraggio del 1968: tutto ha una sua logica consequenziale e quell'elemento che ha dato il via a tutto segnerà in modo inesorabile il sorgere di una e il cadere dell'altra specie.

C'è spazio anche per le tante citazioni, evidenti o meno, ai film precedenti (una su tutte **Nova**) e anche a un **comic relief** mai invasivo come **Scimmia Cattiva**, che riesce a spezzare sapientemente la tensione quando serve.

Menzione d'onore anche alle musiche, create per l'occasione da **Michael Giacchino** (vincitore del premio Oscar nel 2010 per *Up*), figura ormai di spicco nel mondo del cinema e TV. Tutte le musiche sono arrangiate in modo da ricordare quelle dei film originali, quasi tribali, e accompagnano perfettamente tutti gli eventi, da quelli introspettivi a quelli più concitati.



Ma veniamo al cuore della trilogia. Nei film ancestrali si è andato sempre più ad approfondire la figura di un leader, quasi una divinità, che secoli prima aveva liberato il popolo delle scimmie dalle mani dell'uomo, regalando sapienza e l'uso della parola: il suo nome era **Cesare**. Nella nuova trilogia vediamo letteralmente nascere questo futuro leader e, tutte le sue vicende saranno in stretta correlazione con il destino dei suoi simili. Nel terzo capitolo di questa saga, vediamo un Cesare molto più consapevole del suo ruolo, un leader politico, uno stratega militare, guida spirituale, quasi un Mosè del XXI secolo che, come per gli ebrei, tragherà il suo popolo alla tanta sospirata terra promessa. Ma c'è di più: gli eventi precedenti, soprattutto quelli inerenti ad *Apes Revolution*, lo hanno segnato profondamente e i suoi dubbi, paure, tormenti ma anche speranze, sono tutti racchiusi nei suoi occhi e nella capacità di esprimere qualsiasi emozione con un solo sguardo. Cesare risulta essere uno dei personaggi meglio scritti negli ultimi anni ma non sarebbe stato così reale se a dargli le fattezze non fosse intervenuto **Andy Serkis**: il **Gollum** de *Il signore degli anelli* (ma anche **Ulysses Klaue** nel Marvel Cinematic Universe) è infatti riuscito a dare un'interpretazione quanto meno da candidatura agli Oscar. Nella realizzazione di Cesare, Serkis, circondato quasi sempre da green screen e ricoperto da sensori per poi esser ricreato in computer grafica, ha creato movenze, piccoli gesti e soprattutto una voce adatta a un primate evoluto, dando vita a un personaggio reale e credibile. Il suo percorso si concluderà con quest'ultimo film, con un finale semplicemente perfetto.



The War: il pianeta delle scimmie è la dimostrazione di come un blockbuster adatto a un vasto pubblico possa riservarsi una certa autorialità, presentando elementi di alta spettacolarità e intrattenimento senza rinunciare a elementi di grande qualità visiva e di scrittura. Il **Cesare** di **Andy Serkis**, nonostante le fattezze digitali, è uno dei personaggi migliori apparsi negli ultimi anni nella cinematografia mondiale, risultando complesso, carismatico e dalla forte impronta visiva. Quel che ci regala questo film, nonché l'intera trilogia, è un mondo realizzato con coscienza di

causa, non solo creato per accaparrarsi i soldi di fan e curiosi, ma per completare ancora di più la storia «di questa civiltà alla rovescia», come descritto da **George Taylor**, protagonista della pellicola originale nel 1968.

Micro Machines World Series - E Quindi?

Codemasters non ha certo bisogno di presentazioni: i suoi titoli - da **DiRT** a **Formula 1** - sono conosciuti per l'alta qualità raggiunta in tutti i settori del medium videoludico. Prima di questi però - e parliamo del 1991 - Codemasters deliziava il pubblico con il primo videogioco dedicato alle **Micro Machines**, su quasi tutti i sistemi dell'epoca. Fu un titolo che colpì immediatamente per il suo stile e oggi, a più di 25 anni dal debutto, la casa britannica ha deciso di rispolverare il brand, portando sui nostri schermi **Micro Machines World Series**. Il titolo purtroppo raccoglie solo in parte il meglio del titolo originale, portando con sé vari pregi ma anche alcuni difetti.

Come un menù scozzese

L'offerta ludica di **Micro Machines** è molto incentrata sull'online: le modalità presenti strizzano l'occhio a quanto visto negli anni novanta, per cui possiamo trovare classiche gare, l'eliminazione in più *manche* e il piatto forte riservato alle battaglie. Proprio quest'ultima modalità si presenta come un "**destruction derby**" in cui i vari mezzi sul campo dovranno darsi la caccia e distruggersi. Tutto ciò, oltre a essere accompagnato dalla presenza di **15 arene diverse**, è contornato da diverse modalità che magari - per chi frequenta gli FPS - posso risultare familiari.

Tra semplici gare e le altre modalità vi è una sostanziale differenza nell'utilizzo della propria auto: se nel primo caso esse possiedono solo proprietà intrinseche (ad esempio la resistenza del carro armato), con armi sbloccabili soltanto à la **Mario Kart**, nelle altre le auto hanno proprietà particolari uniche. Le 12 vetture presenti vantano infatti poteri specifici ricaricabili a tempo, una volta utilizzati, più un potere speciale devastante, utilizzabile se caricato a sufficienza. Il problema sovrviene però sul bilanciamento generale in quanto, in base alla modalità scelta, la vettura che utilizzeremo sarà più o meno avvantaggiata rispetto alle avversarie: diventa ovvio utilizzare mezzi come il carro armato nei *deathmatch*, per via della sua potenza di fuoco e della resistenza, oppure un'auto da corsa durante una gara, fornita di maggior spunto velocistico.

Oltre a tutto questo, Codemasters, si prodiga a creare eventi settimanali specifici, che aiutano a guadagnare punti esperienza e, come nelle altre gare online, dei forzieri contenenti delle skin per le auto, *emote*, denaro e tanto altro con cui potremo personalizzare il nostro mezzo.

Con queste modalità *Micro Machines World Series* ha il merito di risvegliare in noi qualche ricordo sopito, ma è davvero troppo poco per un titolo lanciato con un prezzo di **29,90€**. Alla fine, citando **Jeremy Clarkson**, il tutto si presenta come un menù di un ristorante scozzese: «poca roba e nulla di interessante».



Guarda mamma, senza mani!

Se siete veterani del titolo, la cosa che salta subito all'occhio è la semplificazione del comportamento delle auto, sicuramente meno nervose rispetto all'omologo degli anni '90. Fortunatamente - o no -- tutto ciò non si traduce in facilità nel completare le gare: le piste, piene di pericoli, diventeranno ulteriori avversari da battere oltre a quelli già presenti. In ogni caso, la visuale isometrica aiuta - e non poco - a capire sin da subito la conformazione della pista ed eventuali pericoli che essa contiene. Tutto risulta abbastanza semplice, anche nell'utilizzo dei poteri a disposizione di ogni veicolo.

Inoltre durante le partite online si avverte come tutto sia stato studiato per aver la maggior immediatezza possibile pur di eliminare l'apprendistato, che comunque è presente sotto forma di tutorial a inizio gioco. Le partite con altri giocatori risultano caotiche e non conoscono la parola strategia: nelle tre modalità principali **"Capture the flag"**, **"Drop the bomb"** e **"King of the hill"** si assisterà a così tanta confusione che faticherete a capirci qualcosa; diventa un tutto contro tutti - o team contro team --divertente sicuramente nei primi momenti che però, una volta passati, potrebbero lasciar spazio alla frustrazione.



Macchine digitali

La parte migliore di questo titolo è riservata alla **componente tecnica e artistica**, soprattutto per quanto concerne piste e arene, le quali sono contornate da **numerosi oggetti di scena** spesso **in perenne movimento e/o interattivi**: potremo per esempio sfruttare delle ventole per compiere grandi salti o sistemi di teletrasporto per spostarci istantaneamente da un punto a un altro della mappa. Tutto risulta ben modellato e con texture di buona definizione.

Anche gli **effetti speciali**, riservati agli elementi dello scenario, armi e mezzi, sono ben realizzati, dando un tocco caricaturale adatto al contesto, e le auto godono dello stesso trattamento, nonostante siano povere di dettagli particolari.

Il **comparto sonoro** svolge invece il semplice compito: l'audio delle auto risulta abbastanza scarno così come, purtroppo, i suoni di esplosioni, urti, etc. Anche le musiche utilizzate non godono di tracce particolarmente memorabili, cercando di imitare il più possibile il tema del videogioco degli anni novanta.



In conclusione

Purtroppo *Micro Machines World Series* soffre di mancanza di contenuti che possa invogliare il pubblico a continuare a giocare questo titolo. Tutto è permeato da un alone di delusione e sembra immancabile il pensiero che, probabilmente, si poteva fare di più. Resta un titolo godibile come semplice passatempo senza pretese per via di match online divertenti, anche se un tantino squilibrati. Insomma, la nostalgia aiuta a prendere in mano *MMWS*, ma non può fare miracoli.

[Morto il compositore Daniel Licht](#)

È notizia di ieri quella della scomparsa di **Daniel Licht**, celebre compositore per la serie TV **Dexter** e per aver lavorato alla colonna sonora dei due **Dishonored** e **Silent Hill** dal 2012 al 2015. Dopo aver lottato contro una rara forma di cancro, Licht si è spento a 60 anni. Tanti sono stati i messaggi di cordoglio sui social, al cui si aggiunge anche il nostro con uno dei brani più belli presenti nella saga dedicata a **Corvo Attano** ed **Emily Kaldwin**.

Top 7: le migliori intro nei videogames

Chi ben comincia è a metà dell'opera e questo detto vale anche per il mondo videoludico. Le **intro** servono per introdurci al mondo di gioco e a volte diventano dei piccoli capolavori, magari ricordate più dei giochi stessi. Vediamo quindi quali sono le migliori, e attenzione a possibili spoiler.

#7 Half-Life



Comincia tutto da qui, almeno per la narrazione diretta, senza utilizzo di cutscene: **Half-Life** rivoluziona tutto, facendoci vedere tutto dagli occhi del protagonista, aumentando in maniera esponenziale l'immedesimazione. Il complesso di **Black Mesa** scorre via attraverso i finestrini del treno, dandoci anche un brivido lungo la schiena, una sorta di presagio su qualcosa che sta per andare storto. Insomma, l'inizio di un'epica avventura.

#6 Batman: Arkham Asylum



Dopo tanti giochi deludenti dedicati a **Batman**, ne arriva uno che apre con il protagonista che sfreccia sulla sua **Batmobile** con a bordo **Joker** finalmente catturato. Tralasciando la cutscene iniziale realizzata col motore di gioco, il tutto si svolge sotto i nostri occhi con l'impressione di vivere quei momenti assieme a **Bruce Wayne**.

#5 Crisis 3



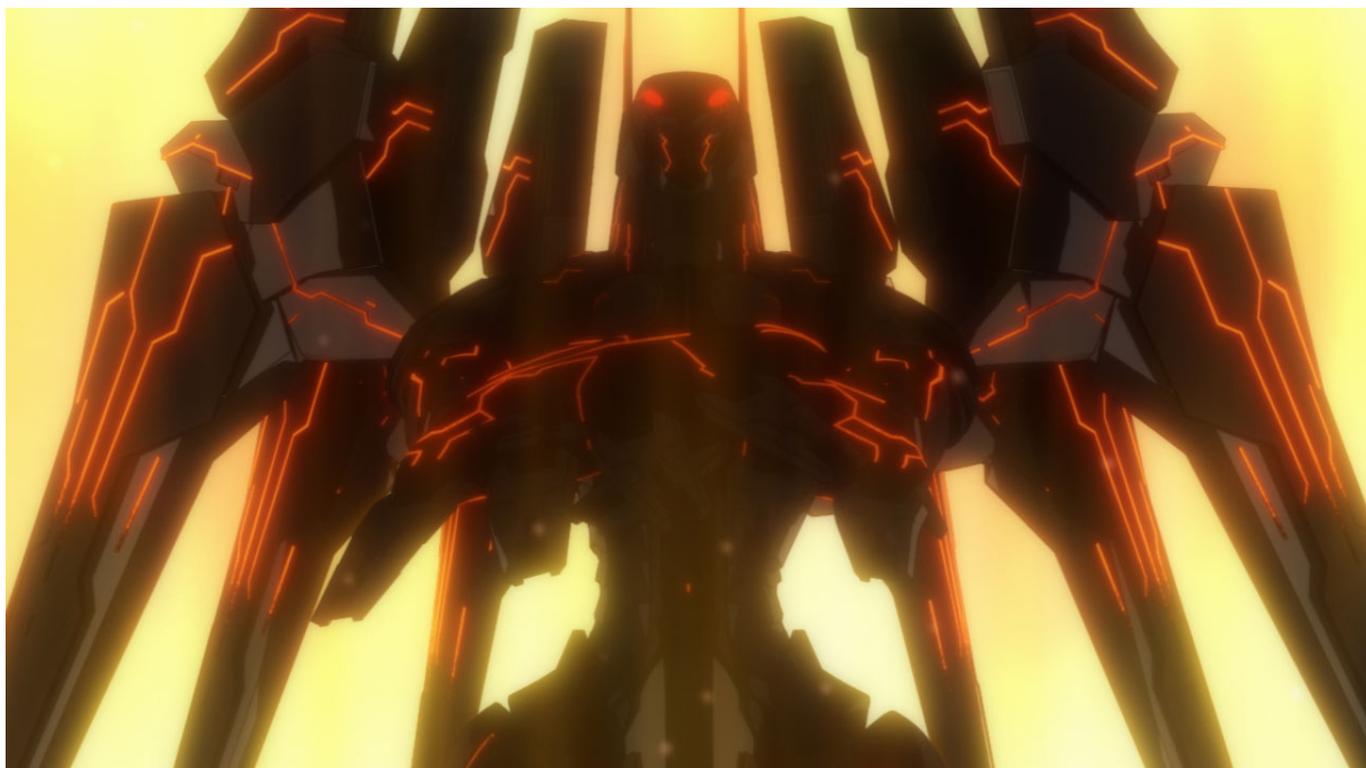
«Cosa sei pronto a sacrificare?» sono le parole di **Prophet** in orbita intorno alla terra con l'astronave dei **Ceph** pronta a sferrare l'attacco finale. Il protagonista ci racconta in prima persona gli avvenimenti dei 2 capitoli precedenti e quanto abbia sacrificato per dare una chance alla terra di salvarsi. La spettacolare scena in CGI, nonché la musica composta da Borislav Slavov, regala forti emozioni legandoci al protagonista di questo terzo capitolo che vediamo sconfitto e senza la possibilità di salvarsi. Il gioco sarà un lungo flashback che ci riporterà di nuovo a questo punto, ma le cose fortunatamente prenderanno una piega diversa.

#4 Fallout 3



Il piano sequenza, ripreso dai capitoli precedenti, entra prepotentemente nei nostri occhi con il terzo capitolo: la radio, semi distrutta ma ancora funzionante, trasmette una vecchia canzone degli **Ink Spot, *I Don't Want to Set the World On Fire*** e, man mano che la camera si allontana, comincia a presentarsi il mondo di gioco, probabilmente dilaniato da esplosioni nucleari, sino a quando un uomo armato e corazzato appare facendo venire un sussulto. L'ormai celebre frase «**War, War never changes**», aprirà una sequenza introduttiva, fino al tutorial interamente integrato nel gioco, novità assoluta a quell'epoca negli RPG.

#3 Zone of the Enders: the second runner



Hideo Kojima ha realizzato una saga - ahimè dimenticata - denominata ***Zone of the Enders***. Le intro sono ricercate, con molta importanza data alla regia e alla musica, ed è con ***The second runner*** che si raggiunge l'eccellenza. L'intro, della durata di quasi 8 minuti, colpisce come detto per le scelte registiche, che ricordano molto le cutscene in ***Metal Gear*** mescolando sapientemente sequenze realizzate col motore di gioco e sequenze animate dando un tocco di originalità al tutto. Altro punto di forza è ***Beyond the Bounds***, il tema musicale del gioco, realizzato da **Maki Kirioka** e interpretato da **Maki Kimura** influenzata dalla lingua e dallo stile finlandese.

#2 Mass Effect 2



In questa prima parte di *Mass Effect 2* vengono introdotti immediatamente i nuovi antagonisti, i **Collettori**, i quali a bordo della loro nave distruggono la **Normandy**, regalandoci scorci mozzafiato. Il gesto eroico di **Shepard** nel salvare **Joker** sembra normale routine ma capisci che qualcosa non quadra quando lo vediamo precipitare, soffocare e probabilmente bruciato vivo con l'attrito dell'atmosfera. Fortunatamente la storia continuerà sviluppando ottimi presupposti.

#1 Bioshock



Capolavoro indiscusso sotto tanti punti di vista, **Bioshock** rapisce già dopo i primi secondi: si comincia dalle uniche parole pronunciate dal protagonista e dall'inabissarsi dell'aereo sul quale viaggiava, per poi trovare rifugio all'interno di un faro in mezzo al nulla. Sin dalle prime parole del discorso di **Andrew Ryan**, cominciano i brividi: si viene rapiti dal carisma di un personaggio ormai storico, e dalle sue motivazioni nel costruire **Rapture**, la città in fondo all'oceano libera da politica, religione ed etica. Tutto ci spinge a capire cosa è successo e, una volta avuta risposta, si avrà una nuova consapevolezza nel riguardare questa intro.

[Annunciato Night Trap: 25th Anniversary Edition](#)

Se credete che **David Cage** abbia inaugurato un filone di videogiochi molto vicini alla cinematografia, tanto che i suoi titoli vengono considerati dei film interattivi, vi sbagliate di grosso: il 1992 è stato infatti l'anno del controverso **Night Trap**, uscito su **3DO**, **SEGA Mega CD** e **PC**, che fin da subito fece scalpore, in quanto fu uno dei primi tentativi di portare un film interattivo al grande pubblico e poteva contare anche sulla presenza di **Dana Plato** (famosa per aver interpretato **Kimberly Drummond** ne *Il mio amico Arnold*). Il titolo, estremamente violento, contribuì, assieme a *Doom* e *Mortal Kombat*, altri titoli dell'epoca, alla realizzazione dell'**ESRB**, il primo sistema di classificazione dei videogiochi in base all'età.

Adesso, dopo ben 25 anni, è arrivato il momento di rispolverarlo. È stata infatti annunciata una nuova riedizione che arriverà su **PS4 e PC il 15 Agosto** mentre non è ancora stata annunciata una data per quanto riguarda Xbox.

Può essere sicuramente una buona occasione per recuperare un titolo che in parte ha cambiato il mondo videoludico.

Grossi investimenti negli e-sports

Gli **e-sports** stanno prendendo sempre più piede: stadi gremiti, fama e soprattutto ricchi premi stanno ormai diventando una normalità. Probabilmente nel prossimo futuro affiancheranno gli sport fisici che tutti conosciamo e gli investimenti, per far sì che ciò accada, stanno cominciando a registrare cifre esorbitanti. Proprio in questi giorni, infatti, la software house **Eyedentity Entertainment** sta per investire circa **45 milioni di dollari** in questo settore, fondando anche un nuovo marchio: **WEGL** (World Esports Games and Leagues).

L'obiettivo principale è quello di espandersi in tutto il mondo, partendo dai paesi in cui gli e-sports sono ormai una realtà come Cina o Corea del Sud, per poi divenire leader nell'organizzazione e trasmissione dei vari eventi. Oltre a questo, gli investimenti saranno mirati a costituire vari team e soprattutto la costruzione di varie infrastrutture come gli stadi.

Sarà questo quindi il futuro?