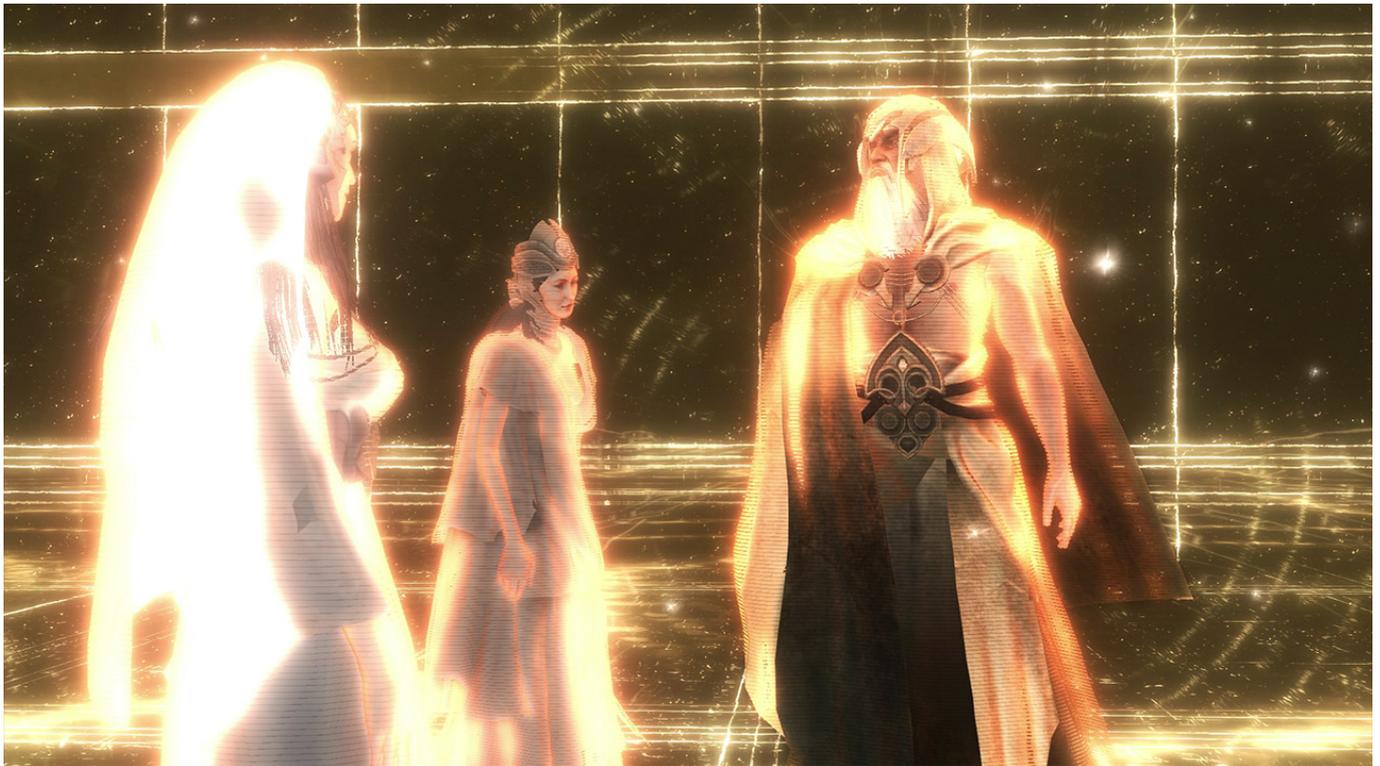


Ha ancora senso Assassin's Creed?

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.

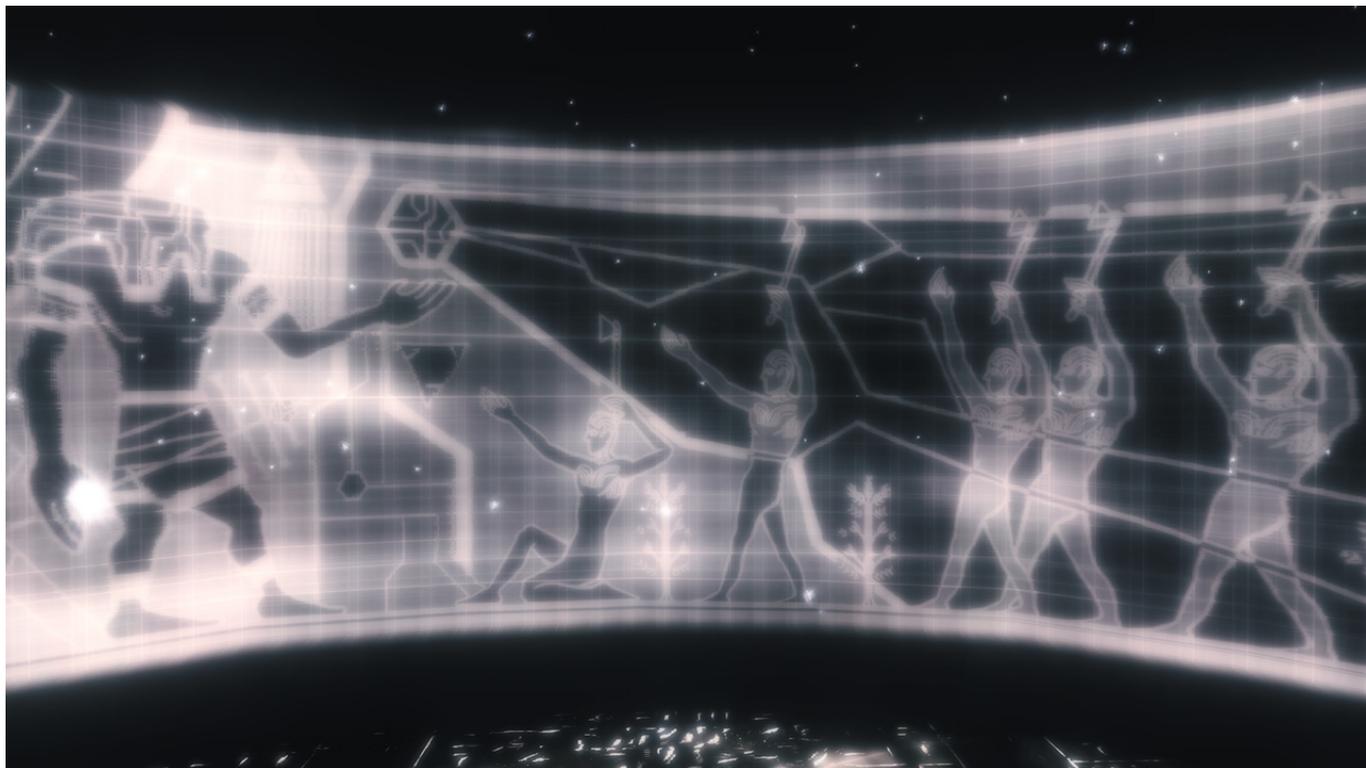
Grazie ai ricordi ricostruiti dal **Soggetto 16, Clay Kaczmarek**, altra cavia dell'Abstergo oltre a Desmond, sappiamo che gli "Assassini" hanno un'origine risalente a più di **75000 anni fa** (no, non è un errore di battitura).

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.

Sensorialità virtuale: come l'ASMR entra nei videogame

Forse vi sarà capitato, sfogliando fra le migliaia di video su YouTube o durante qualche live su Twitch, di vedere qualcuno alle prese con determinati oggetti, bisbigliare strani suoni, accanto un microfono quasi fantascientifico e che probabilmente non avete mai visto. Negli ultimi anni il fenomeno dell'**ASMR** sta spopolando tra utenti casual, ma sta cominciando a esplodere anche in ambito videoludico, con **ASMRtist** alle prese con il videogioco del momento oppure, eseguire un role-play con i vostri personaggi preferiti. La pratica ha origini molto recenti ma, ciononostante, grazie alla sua facilità d'uso e all'ampia dispersione mediatica del web, ha già raccolto numerosi seguaci, innalzando anche la popolarità dei suoi esecutori. È probabilmente uno dei **il trend del momento**, anche in Italia, nonostante la maggior parte di voi non ne abbia mai sentito parlare, con più di 5 milioni di video disponibili su YouTube e un **aumento delle ricerche del 200%**. Ma esattamente cos'è l'ASMR, come funziona e soprattutto, può avere un ruolo pratico all'interno di un videogioco? Questo articolo cercherà di fornire adeguate risposte.

Brancamenta



Autonomous Sensory Meridian Response è quanto risulta dall'acronimo; nonostante suoni così distante, e sia riferito a elementi prettamente medici o psicoanalitici, è un'esperienza che tutti noi abbiamo in qualche modo fatto almeno una volta nella vita. Tutto è riassunto attraverso una **piacevole sensazione fisica (Tingle)** (brividi, formicolii, rilassamento), partendo dal cuoio capelluto alla schiena, **attraverso stimoli uditivi, visivi e tattili (trigger)**. Un esempio pratico può essere la pelle d'oca prodotta dall'ascolto di una determinata canzone o la visione di alcuni gesti della persona di fronte a voi, sensazioni che non sono passate inosservate nemmeno alla comunità scientifica che, tuttora, non riesce esattamente a spiegare il perché della risposta a determinati stimoli ma soprattutto alla diversità con cui l'essere umano si interfaccia a tale pratica. Se ci pensate, è incredibile che tutto questo abbia avuto un nome solo recentemente. Il percorso dell'ASMR è in qualche modo collegato al concetto di **sinestesia** (in cui più sensazioni distinte possono essere recepite contemporaneamente per diverse vie sensoriali), prima vista diffidenza ma poi, una volta misurata, è divenuta territorio di numerose ricerche scientifiche.

Proprio ultimamente **è stato realizzato un primo studio** degli effetti che tali video producono agli utenti che ne fanno uso: la **Dottorssa Giulia Poerio**, dell'Università di Sheffield ha verificato una **riduzione della frequenza cardiaca di 3,14 battiti al minuto**, con sensazione di benessere generale, rispetto a coloro che in precedenza non avevano avuto alcuna esperienza ASMR. Serviranno ulteriori studi in tal senso, ma le prime stime risultano abbastanza incoraggianti.

Entrano dunque in scena gli o le ASMRtist, in grado di provocare in maniera del tutto arbitraria le sensazioni citate, attraverso un'ampia gamma di suoni, gesti e soprattutto fantasia, perché non tutti rispondono allo stesso modo. Tra **whispering, tapping, inaudible, toni binaurali** (che vedremo più avanti) e mille altre varianti, la percezione dell'ASMR varia da persona a persona, rendendo difficile capire l'associazione esatta o magari preferita dagli utenti. È per questo che una buona ASMRtist deve essere dotata di un "coltellino svizzero" che racchiuda tutti i meccanismi necessari per fare breccia in un determinato utente che a sua volta, può legarsi in maniera empatica alla sua produttrice di brividi preferita.

Una delle varianti più in voga è il gioco di ruolo in cui l'ASMRtist ricopre una determinata posizione sia del mondo reale (parrucchiera, bibliotecaria, etc) sia del fantastico, dove entrano in scena personaggi di serie TV ma soprattutto videogame.

Coccole videoludiche



Il mercato dei videogame è ormai uno dei più redditizi al mondo, appaiono dappertutto e la maggior parte della popolazione mondiale ne fa uso. L'ASMR non poteva che entrare anche in questo mondo, che del resto regala tantissimi spunti per creare video ad hoc. Data la sua enorme popolarità, **Fortnite** è il videogioco più gettonato con video che spaziano da semplice gameplay con un commentary in whispering o role play vero e proprio, in cui l'artist in versione cosplay, sfrutta il contesto non solo per discutere del gioco in questione ma anche di altri temi a esso correlati. L'ASMR associato ai videogiochi funziona proprio perché **l'atto di videogiocare è già associato automaticamente al concetto di relax** e di passatempo, per cui gli appassionati possono unire l'utile al dilettevole, seguendo il proprio gioco preferito e al contempo rilassarsi. Da notare come l'ASMR renda alcuni titoli maggiormente più alla portata di tutti: un esempio su tutti sono gli horror come ***Alien Isolation*** o ***Outlast*** che basano sulle palpitazioni e l'ansia la loro natura. Per molti utenti si è verificato una **maggiore facilità nel seguire i loro gameplay**, anche per le persone più sensibili. Inoltre, ancora più interessante, aiuterebbe a diminuire la dipendenza da videogioco ma soprattutto l'assimilazione di nuove informazioni derivanti dal videogiocare, permettendo un miglioramento delle capacità cognitive (ne parleremo in dettaglio un'altra volta). Dunque, l'ASMR sembra avere un ruolo attivo, creando reale benessere e aiutando alcune persone a star meglio con se stesse. Allora perché non provocarlo arbitrariamente in altri contesti, come il videogioco? Purtroppo la risposta non è così semplice.

ASMR & gameplay



Una risposta a tale domanda è molto difficile, principalmente perché non tutti rispondiamo all'ASMR allo stesso modo. Non si tratta soltanto di mero "gusto", per cui se a un utente piace l'inaudibile magari a un altro no. Molte persone provano quasi idiosincrasia verso determinati suoni o gesti, una repulsione che diventa fattore di rischio qualora si vogliano implementare elementi di tale natura all'interno di un videogioco. Questa disparità è ancora oggetto di studio.

A dir la verità alcuni tentativi sono stati fatti, prendendo come esempio su tutti [*Hellblade: Senua's Sacrifice*](#). Sviluppato da **Ninja Theory**, *Hellblade* racconta la storia di **Senua**, una ragazza affetta da **schizofrenia e problemi psichici**, nella Gran Bretagna barbara in epoca romana. Proprio l'audio è una componente fondamentale in cui l'utilizzo di un **microfono binaurale** è riuscito a riprodurre le decine di voci che Senua è costretta ad ascoltare nella propria testa. *Hellblade* è un titolo potente anche grazie all'utilizzo sapiente di suoni e voci di natura diversa in grado di riprodurre le allucinazioni uditive della protagonista e capaci di calare il giocatore nella condizione di chi sia affetto da simili problematiche ed è per questo che è caldamente consigliato l'utilizzo di buone cuffie. Quindi, anche se non è l'obiettivo primario dell'opera, *Hellblade: Senua's Sacrifice* può considerarsi un ottimo esponente dell'ASMR, in quanto riesce a coniugare tutte le sensazioni ed emozioni derivanti in maniera autentica.

Ma un ruolo fondamentale all'interno di un videogioco lo detiene la musica, che molte volte, unita al contesto, basta e avanza per produrre ASMR. Basti citare molte boss fight di **From Software**, come i principi gemelli **Lorian e Lothric** in [*Dark Souls III*](#) o quanto avviene in [*Nier: Automata*](#). Molte volte basta solo il ricordo di alcuni momenti per risvegliare in noi tali sensazioni che in fin dei conti sono sempre esistite ma a cui solo con un certo grado d'attenzione facciamo caso.

Tapping, scratching, eating e molto altro, benché presenti in qualche modo all'interno di un videogioco, per esigenze di trama o caratterizzazione, sono suoni che se riprodotti con una certa frequenza possono indurre fastidio, rovinando di conseguenza l'esperienza di gioco. Per non rischiare, dunque, si punta sul sicuro: musica, recitazione (audio/video) e suoni a più ampia portata e che tutti ascoltiamo normalmente.

Lo studio sull'ASMR e le sue applicazioni comunque procedono spedite, e chissà che un giorno non molto lontano non potremo avere titoli specificatamente studiati per provocare queste sensazioni, sperando che una simile moda (se esploderà) non saturi il mercato. Perché, purtroppo, dietro una

soluzione può nascondersi un problema ancora più grande. Ma questa è un'altra storia.

42: Il cut content di Dark Souls II

Abbiamo visto [come Dark Souls abbia avuto uno sviluppo in parte travagliato](#), con numerosi tagli, cambi di idee e mancanza di tempo che fortunatamente non ne hanno intaccato la qualità. Se pensate che con il sequel le cose siano andate meglio vi sbagliate di grosso: **Hidetaka Miyazaki**, probabilmente molto coinvolto nello sviluppo di *Bloodborne*, [lasciò il progetto Dark Souls II nelle mani di Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura](#), che portarono numerose novità e migliorie ma anche diverse problematiche, con scelte a volte difficili da comprendere, come la rimozione di un elemento fondamentale - che avrebbe chiarito una volta per tutte - le implicazioni del finale.

Oggi tocca appunto a *Dark Souls II*: vedremo armi, equipaggiamento ed elementi ben più importanti rimossi dal gioco e mai apparsi, nemmeno nella *Scholar of the First Sin*, che ha cercato di mettere la pezza ad alcune magagne del titolo.

Un taglio col passato



Sappiamo benissimo che **Dragleic**, terra protagonista del nostro peregrinare, è situata in un ciclo molto in là nel futuro rispetto agli eventi di **Lordran**, e questo ha consentito di portare diverse

novità sul piano contenutistico ma anche di gameplay, approfittando delle nuove “conoscenze” di **Re Vendrick**, di **Aldia** e del resto degli abitanti. Tante sono le nuove armi, scudi, magie e anelli, portati a quattro come numero, approfondendo di gran lunga le meccaniche GDR. E partiamo proprio da qui, da questi oggetti misteriosi e che tanto hanno da raccontare, come gli **Anelli Illusori del Vendicatore e del Colpevole**, strumenti speciali in grado di nascondere alla vista determinati equipaggiamenti. C'è da dire che questi anelli probabilmente avrebbero dovuto completare un set, visto la presenza in game dell'**Anello Illusorio dell'Esiliato**, in grado di rendere invisibile l'arma nella mano destra e ottenibile esclusivamente completando il gioco senza mai sedersi a un Falò, e dell'**Anello Illusorio del Conquistatore** che rende invisibile l'arma impugnata nella mano sinistra e ottenibile solo completando il gioco senza morire. Non è chiaro dunque, quali equipaggiamenti sarebbero stati influenzati da tali anelli e questo purtroppo rende difficile capirne la reale efficacia; ma speculiamo, del resto la saga **From Software** si basa su questo: immaginate l'**effetto invisibilità applicato ad altri elementi come gli oggetti da lancio**, come pugnali avvelenati o bombe. L'avversario avrebbe visto solo la corrispondente animazione, cercando di capire in una frazione di secondo la traiettoria dell'oggetto lanciato. Di conseguenza, il PvP sarebbe stato un incubo e forse proprio per questo questi anelli furono tagliati dal gioco. Però grazie ai loro nomi possiamo evincerne la provenienza: l'Anello Illusorio del Colpevole probabilmente sarebbe stato donato servendo la **Fratellanza del Sangue** mentre, quello del Vendicatore, attraverso il patto con le **Sentinelle Blu**.

Sono presenti altri anelli, purtroppo senza nome e descrizione, ma alcuni di essi probabilmente legati in qualche modo all'**Anello del Sole**, in grado di provocare un'esplosione una volta assorbita una certa quantità di danno. Probabilmente questi anelli avrebbero fatto lo stesso, ma generando scariche elettriche, avvelenamento o esplosioni magiche.

Non si vive di soli anelli, tra i contenuti tagliati figurano anche armi particolari o semplicemente dei re-skin di armi già esistenti. Salta all'occhio la rimozione della **Spada Oscura** dei **Darkwraith** di cui sarebbe stato interessante vedere il **moveset**, visto l'appiattimento avutosi in tal senso in questo secondo capitolo. Di descrizioni purtroppo nemmeno l'ombra in tutte le armi interessate, tranne che per gli **Artigli delle Ombre**, appartenuti a quanto pare a disertori del patto cavalleresco, accecati dall'avidità. Sembra non esserci moveset apposito, mentre un piccolo accenno vi è per una sorta di mazza che sembra riprodurre un fiore blu (ma perché no, anche la testa di **Xanthous**) e delle pinze di cui si fa fatica a trovarne un senso.

Ovviamente, non potevano mancare le armature dove, tra il **vestiario dei Sigillatori** di *Dark Souls* e l'**armatura del cavaliere di Alonne** nuova fiammante, spiccano due elementi in particolare, contornati nientemeno che da una descrizione: partiamo con il vestito di **Rosabeth di Melfia**, piromante che liberiamo dalla sua prigione di pietra, estremamente consumato e che effettivamente, non abbiamo mai avuto modo di ottenere. La sua descrizione ci narra di come lei tenesse tantissimo a questo vestito, nonostante non avesse alcun legame con la piromanzia. Essendo una “studentessa devota” dello stregone **Carhillion del Profondo**, potremmo presumere che il rapporto tra i due sia stato in origine più profondo di quanto mostrato nel gioco; magari è stato proprio lui a donarle questo vestito. Certo, visto come ella se ne liberi al più presto subito dopo averla liberata, crolla tutto il ragionamento, ma ci piace essere romantici. Incredibile ma vero, l'altra “armatura” è un **barile**; sì, non c'è modo di girarci intorno, è un barile che avrebbe impedito quasi tutti i movimenti, “confortante” però, in quanto avrebbe avuto un'**alta percentuale di rigenerazione dei punti vita**. È uno dei pochi casi in cui siamo contenti che un elemento sia stato rimosso dal titolo.

Confusione e Ambizione

Prima di arrivare al piatto forte, è carino notare come From Software avesse previsto **una versione fanciullesca dell'Araldo della Smeraldo**, confermato non solo dal modello presente e inutilizzato e dai concept art ufficiali, ma persino dalla presenza del nome della sua doppiatrice nei titoli di coda. Non è chiaro se la bimba fosse prevista come personaggio originale, e quindi poi sostituita con la versione più adulta che incontriamo in-game, oppure se dovesse apparire in luoghi specifici (laboratorio di Aldia ad esempio, chi ha orecchie per intendere intenda) o in qualche "flashback". Ma che effetto avrebbe fatto una pargoletta Guardiania del Fuoco? Considerato che probabilmente i dialoghi sono stati scritti e doppiati, siamo sicuri che avrebbe avuto la stessa caratterizzazione della versione adulta? *Dark Souls II* è un titolo profondamente diverso dal suo predecessore, anche nei toni; non ci avrebbe sorpreso una Guardiania capricciosa e magari immatura, con scopi e ragioni del tutto diversi dalla Shanalotte che abbiamo conosciuto. Eppure, in una sua **rara animazione**, l'araldo sembra quasi una bambina, dondolando i piedi da seduta; siamo dunque sicuri che la sua caratterizzazione sia stata modificata con il cambio d'età? Probabilmente non lo sapremo mai, ma è interessante notare come nei *Souls* ogni dettaglio possa aprire un mondo di speculazioni.

Ma veniamo ai tagli più dolorosi, addirittura di natura tecnica. Lo sviluppo di *Dark Souls II* andava "a quasi gonfie vele", implementando un sistema di **luci dinamiche** che rendevano questo titolo completamente diverso dal predecessore. Se vi siete chiesti come mai si è data così importanza alle **torce** all'interno del gioco è presto detto: senza di esse avremo fatto veramente fatica a vedere qualcosa all'interno di edifici, grotte o zone simili e, occupando una delle nostre mani, avremmo dovuto decidere se tenere uno scudo ma non vedere nulla o la torcia ma senza difenderci. Oltre a questo, l'impatto più evidente era sul fronte artistico: in tutti i *Souls*, compreso il terzo capitolo, abbiamo sempre avuto una "luce artistica" oltre all'alone luminoso generato dal personaggio (anche se giustificato soltanto in ***Demon's Souls*** con l'**Augite**) per cui, tranne eccezioni volute (Tomba dei Giganti), il gioco garantiva la giusta quantità di illuminazione, scegliendo accuratamente cosa mostrare e come. Paradossalmente, questo è sempre stato uno dei maggiori punti di forza dei lavori di Miyazaki e poco importa se tutto ciò risulti irrealistico. Fatto stà che da Aprile 2013, mese di presentazione alla stampa, al giorno della release ufficiale, *Dark Souls II* era semplicemente un altro gioco, castrato tecnicamente sotto tutti i punti di vista. Questo è avvenuto perché semplicemente le console non potevano reggere la mole di dati necessaria a far girare adeguatamente il tutto, e questo fa anche sorgere una domanda spontanea: perché implementare sistemi esosi pur sapendo dell'inadeguatezza dell'hardware? La risposta risiede molto probabilmente nello sviluppo confusionario del titolo, con variazioni di idee da un giorno all'altro. Potrebbe esser accaduto che una volta visto il sistema di illuminazione dinamica agli sviluppatori di *Dark Souls II* non sia piaciuto il risultato finale. Considerato troppo poco "artistico", magari anche per questa ragione il sistema fu rivisto, in favore di un'illuminazione globale e classica per i *Souls*.

La goccia di fuoco



Se dopo aver visto il video qui sopra i vostri pensieri sono andati verso situazioni simili in altri giochi come **Watch Dogs**, **Bioshock Infinite** o **Alien: Colonial Marines**, state calmi, è stato fatto molto di peggio.

Una volta sconfitto il boss finale, le porte del **Trono del Desiderio** si aprono dinanzi a noi: ma cos'è esattamente questo trono e perché è così importante? Queste domande hanno avuto risposta solo dopo attente analisi, studiando la **lore** e le azioni di protagonisti e antagonisti. Ma bastava un semplice elemento, talmente sciocco nella sua creazione che la sua assenza risultò davvero inspiegabile. Il Trono del Desiderio non è altro che la **Fornace della Prima Fiamma** e il trono sul quale ci sediamo avrebbe dovuto essere circondato dal fuoco. Questo sarebbe stato un input diretto al nostro cervello, facendoci capire immediatamente che non solo noi diveniamo il nuovo regnante di Drangleic ma soprattutto un **Lord of Cinder**. Questo è forse il taglio più difficile da digerire in quanto parte integrante della **lore** di tutti i *Souls*. Tra l'altro, la sua conformazione è del tutto simile ai troni presenti in **Dark Souls III** nell'**Altare del Vincolo**, dove appunto i Lord of Cinder delle varie epoche sedevano. C'è anche un motivo particolare per la quale i troni hanno ugual conformazione ma sarebbe uno spoiler eccessivo per il terzo capitolo.

Completando **Dark Souls II**, dunque, non è possibile capire cosa stia effettivamente accadendo e neppure se si stia per vincolare la fiamma o meno. Una cosa quindi abbastanza grave, corretta in parte con l'edizione **Scholar of the First Sin** in cui vi è l'aggiunta del secondo finale grazie all'introduzione di **Aldia**.

La mancata fiamma dal Trono del Desiderio rappresenta il culmine di una produzione attanagliata da indecisioni, ripensamenti e soprattutto castrata dalla mancata direzione di Hidetaka Miyazaki, il cui tocco si è reso visibile non appena il creatore ha ripreso le redini della saga con **Dark Souls III**. Nonostante dunque **Dark Souls II** vantì alcune innovazioni importati al **new game plus** e al sistema delle dual, con una trama forse più curata rispetto al predecessore, il titolo non è riuscito a trovare il giusto spazio nel cuore degli appassionati, finendo per giacere nel **Cumulo di Rifiuti** del DLC **The Ringed City**. Una punizione forse ingenerosa, ma i troppi problemi hanno finito con avvolgere con l'oscurità l'anima di un **Dark Souls II** che avrebbe meritato uno sviluppo più brillante.

42: Il cut content di Dark Souls

Ricordate le parole di **Sir Artorias** durante la boss fight, in cui ci intimava di star lontano dalla corruzione dell'Abisso e le toccanti frasi alla sua morte? E **Jar Eel**? Il **Re dei Dark Wraith** difficile da battere ma unico modo per liberare **Petite Londo** dalle acque? No? Effettivamente sono cose mai avvenute, almeno ufficialmente. La saga di [*Dark Souls* ha avuto una storia complessa e intricata](#), in cui si rispecchiano alcune scelte di game design nella seconda parte del gioco, e che ha visto, nella sua creazione, anche tanto materiale scartato tra armi, armature, magie e persino boss. Anche i sequel *Dark Souls II* e *III*, come anche *Bloodborne*, hanno visto rimossi o sostituiti con più o meno criterio molti elementi che li contraddistinguevano, magari un minuto prima di entrare nella tanto agognata **fase gold**. Oggi ci occuperemo del titolo che ha sdoganato i *souls-like* e di come Miyazaki e il suo team avessero progetti ben diversi per *Dark Souls*. Forse la *Remastered* avrebbe potuto far qualcosa in tal senso, come inserire i dialoghi di Artorias ma soprattutto, implementare l'idea originale della **Culla del Caos**, decisamente il punto più basso della produzione. Grazie ai *data miner* che hanno spulciato tra i vari file del gioco, siamo venuti a conoscenza di tutti gli elementi rimossi e che dalle prossime righe, saranno disponibili a tutti.



Altro che menù scozzese...

Cominciamo dagli oggetti. La coppia di anelli che possiamo indossare rappresenta un vero e proprio *boost* che, la maggior parte delle volte, può salvarci da situazioni alquanto pericolose. La

sfilza di anelli a disposizione poteva essere arricchita da altri tre modelli, diversi per forma, natura ed effetti. Il primo è l'**Anello del Dislocamento**, in grado di assorbire i danni al posto del suo utilizzatore, fino alla rottura. Questo anello deriva dalle rovine di Petite Londo, e dalla sua fattura, così come dalla sua descrizione, si evince come la nuova città degli dèi fosse un luogo avanzato culturalmente, che purtroppo - come sappiamo - fu distrutto per cause di forza maggiore. Sempre da Petite arriva un altro anello interessante e sicuramente molto utile per l'utilizzatore che si avventura tra le rovine: l'**Anello dei Fantasmi ciechi**, appartenuto ai tre guardiani della città, avrebbe impedito ai tanti fantasmi di individuarci, agevolando di gran lunga il gameplay e probabilmente rimosso per questo motivo.

Il terzo anello ha una certa rilevanza in quanto legato a una **covenant**, anch'essa rimossa, di cui però possiamo trovare piccoli indizi lungo le vie di Lordran. L'**Anello della Condanna**, contornato da diamanti neri, sarebbe stato assegnato una volta entrati nel patto della **dea del peccato Velka**, definita come una strega eccentrica e piena di segreti. L'anello, probabilmente fin troppo potente, **avrebbe permesso contrattacchi automatici (!)** una volta assorbita una certa quantità di danni.

Arrivare a Petite Londo sappiamo che è un gioco da ragazzi, essendo disponibile fin da subito, al di sotto del Santuario del Fuoco. Ma inizialmente non doveva essere così: vista la sua pericolosità, **per entrare nella città sommersa avremmo avuto bisogno di una specifica chiave**, in grado di aprire l'ascensore che, come ben sappiamo, è da subito accessibile. La chiave avrebbe introdotto anche la storia della città, maledetta e fonte di una forte oscurità, e per questo sigillata. L'aggiunta di questa chiave, avrebbe cambiato un po' le carte in tavola per il titolo **From Software**: sin da subito infatti, siamo liberi di recarci in zone avanzate e, grazie a quell'ascensore, arrivare ad esempio alla **Città Infame**. Di conseguenza - se sufficientemente bravi, o fortunati - possiamo avere un equipaggiamento ben più potente rispetto alle zone iniziali del gioco. Questa chiave, avrebbe precluso tutto, avvicinando paradossalmente *Dark Souls* ai suoi successori, più lineari come ambienti e progressione.

Ma che *Dark Souls* sarebbe senza le nostre fedeli armi? Anche qui sono intervenuti dei tagli, eseguiti pure su quella di un boss. Cominciamo proprio da uno **spadone**, appartenuto niente meno che a uno dei **Quattro Re di Petite Londo**. Di quest'arma si sa molto poco e probabilmente fu uno dei primi elementi a esser scartati. Sarebbe stato interessante brandirla, sfruttarne la probabile oscurità e scoprire qualcosa in più sui Re a cui **Lord Gwyn** diede parte della propria anima, anche se esteticamente risultava molto discutibile. Altra arma che però è più una citazione che altro, è la **Man Catch**, solitamente usata nel medioevo per catturare e trasportare i prigionieri. Come dicevamo, probabilmente venne inserita per citare un lavoro precedente di From Software, **Shadow Tower: Abyss** e poi rimossa forse per mancanza di reale utilità.

Ma l'elemento più interessante è un **talismano**: con il - probabile - nome di **Talismano di Gwynevere** possiamo intuirne l'ovvia appartenenza ma dall'immagine si intuisce qualcosa di ancor più avvincente. Sembra una **scaglia di Drago** avvolta da una corda e questo, non può che aprire la mente ai legami tra **Seath il Senzascaglie**, con i suoi studi disumani, e la dea del Sole Gwynevere. Questo talismano avrebbe potuto fare luce sul rapporto tra i due ed **eventuali legami tra i Draghi e Priscilla**. Purtroppo nulla di fatto.



Esistono storie che non esistono

Dark Souls è un'avventura piena di storie struggenti e simboliche, legate a personaggi rimasti iconici in tutto il medium videoludico. Anche qui sono intervenuti tagli, addirittura su intere **quest** come quelle di **Oscar** e **Shiva**, e personaggi mai apparsi in game. Alcuni hanno subito anche grossi cambiamenti di design come per **Chester**, apparso per la prima volta nel DLC **Artorias of the Abyss**. Il suo stile doveva essere molto diverso e lontano dal completo vittoriano che forse "annunciava" i lavori su **Bloodborne**. Avrebbe dovuto brandire un'altra arma, anch'essa rimossa, simile a una **Zweihander**, ma con la lama nera. Anche la **Strega Beatrice** che ci aiuta a eliminare la **Farfalla della Luna**, avrebbe dovuto avere una versione diversa e probabilmente inserita in un diverso contesto, forse per le vie di **Oolacile**. La sua versione giovanile, molto vicina esteticamente a **Shilke**, giovane strega in **Berserk**, da cui **Dark Souls** trae alcuni spunti stilistici. Anche il **Drago Nero Kalameet** avrebbe dovuto esser diverso per dimensione e colori ma probabilmente sempre difficile da abbattere.

Arriviamo dunque ai tagli più difficili da digerire. Partiamo da **Oscar di Astora** e dalla sua quest, ben più complessa e piena di significati rispetto al "semplice" liberarci dalla Prigione dei Non Morti e donarci le Estus. Lo incontriamo nuovamente da essere vuoto, incapace di riconoscerci, che finisce miseramente la sua esistenza per nostra mano. Ma la sua storia doveva mostrarci un uomo ben diverso, un fedele credente alla profezia dettata dal **Serpente Primordiale Frampt**, con scelte opposte alle nostre. In base alla scelta, se seguire Frampt o Kaathe, Oscar, una volta raggiunto la **Fornace della Prima Fiamma**, ci avrebbe dato battaglia con il solo scopo di ucciderci. Egli avrebbe fatto una scelta del tutto opposta alla nostra cercando di fermare l'Abisso, qualora avessimo seguito le direttive di Kaathe, o per diventare il nuovo Signore Oscuro se avessimo ascoltato le ragioni di Frampt. Il suo sarebbe stato un personaggio estremamente orgoglioso, alla ricerca di uno scopo degno di lui. Non a caso sarebbe stato l'unico NPC a spingersi sino alla fine, e il suo bisogno di far parte della leggenda lo avrebbe portato alla rovina. Oscar l'avremmo incontrato molte volte,

“spoilerandoci” anche il percorso da intraprendere, eppure, pur compiendo il nostro stesso percorso, sarebbe arrivato sempre troppo tardi, lasciando il nostro personaggio come punto focale della profezia. Una profonda ferita nel suo orgoglio, che sfocerà nel vero combattimento finale, affrontando il nostro salvatore.

La rimozione di tale quest può essere spiegata probabilmente con le eccessive informazioni donateci dal non-morto e per mancanza di tempo, anche se è un vero peccato che la storia di Oscar di Astora, sia stata fatta fuori, senza la possibilità d’esser vissuta. Una particolarità degli NPC di *Dark Souls* è quella di rappresentare un sentimento: in questo caso Oscar rappresenta l’orgoglio. Ma un altro NPC avrebbe avuto una storia ben diversa se la mannaia creativa non fosse intervenuta, per il rappresentante della codardia e l’avidità.

Parliamo di **Shiva dell’Est**, che incontriamo nella **Foresta di Radice Oscura**, tra i diversi NPC Cacciatori della Foresta. Shiva ne diventa capitano, ma è ossessionato da un’arma, la **Lama del Caos**, Katana leggendaria forgiata durante l’esplosione del Caos da Makoto, un fabbro ormai mitologico e piccolo riferimento a **Demon’s Souls** (anche questa descrizione ha subito grosse modifiche). La sua è una storia unica, ben diversa da quelle degli altri NPC. Ognuno di essi infatti, piano piano perde il senno, segno dell’incombenza dello stadio finale della maledizione, esacerbata da una propria mancanza, una perdita, qualunque sia la sua natura. Shiva, al contrario degli altri, ottiene ciò che vuole ma, nonostante ciò, impazzisce, non potendo controllare la potentissima arma, in grado di assorbire energia vitale dal suo utilizzatore. Come per la quest di **Lautrec**, anche per Shiva avremmo avuto a disposizione un **Globo dell’Occhio Nero** e avremmo potuto invaderlo, all’interno del **Dipinto di Ariamis**. Anche questa quest venne rimossa per mancanza di tempo e, come avvenuto per Oscar, si tratta di una grossa perdita per un titolo comunque di elevato livello come *Dark Souls*.

Occasioni mancate

Concludiamo con due boss, ma prima è giusto citare qualche altro elemento rimosso, anche se di minor importanza. Avete presente le creature umanoidi controllate dai ragni a **Tseldora** in *Dark Souls II*? Bene, questo nemico era stato studiato per il primo capitolo, ma poi è stato scartato e riutilizzato nel sequel. Anche alcune armature sono state rimosse come quelle **Elite da Chierico**, le vesti dello stregone di Vinheim, Smith, il fabbro di armi magiche di Petite Londo e una strana **veste da orso**, facente anche parte dei primi artwork del gioco.

Da segnalare anche alcuni **dialoghi rimossi** come quelli di **Quelaag** nella cutscene di presentazione della boss fight, di **Lautrec** e del **Crestfallen Merchant**, in preda a deliri dovuti alla paura di trasformarsi in un essere vuoto.

Partiamo dalla **Culla del Caos**, la quale doveva essere molto diversa da come - purtroppo - ci è stata mostrata. La culla infatti si sarebbe dovuta muovere anche se lentamente, divenendo sicuramente una boss fight molto più interessante.

E infine **Jar Eel** e la sua sfavillante armatura. L’ultimo dei Dark Wraith sopravvissuto e Re di quest’ultimi, è un personaggio rimosso pur essendo ormai quasi completo, avendo a disposizione arma e vesti uniche, dialoghi, scopi e mooveset. Per poter arrivare a sfidare i Quattro Re abbiamo bisogno della **Chiave del Sigillo**, che ci permetterà di aprire il bacino idrico ed entrare così nelle profondità di Petite Londo; questa chiave, nel gioco originale, ce la dà **Ingward**, forse in maniera fin

troppo semplice e sbrigativa, vista la sua importanza. In questo caso, avremmo ottenuto tale oggetto solo eliminando Jar Eel, di cui sarebbe stato possibile anche ottenerne l'armatura.

Questo è dunque l'exkursus sul **cut content** di **Dark Souls** che, come avete letto, racconta una storia ben diversa. È davvero un peccato che lo sviluppo della **Remastered** non abbia preso in considerazione questa mole di contenuti che avrebbe sì prodotto un titolo diverso dall'originale, ma forse più completo e vicino all'idea originale di **Hidetaka Miyazaki**. Come detto, anche gli altri lavori From Software "godono" di tale feature, per cui appuntamento al prossimo articolo sui **cut content** dei **souls**.

[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.