GamePodcast #9 – Dalla quarantena, all’E3 fino a Ori and the Will of the Wisp

Inizia una nuova stagione, in questo nuovo e strano anno. Nella puntata di oggi:
– I nostri consigli per passare la quarantena all’insegna del gaming;
– La rubrica di **Gero Micciché** (**Gameloft**): GameJam e ***Covid 19 – The Final Disease***;
– E3 cancellato: è la morte delle conferenze così come le conosciamo?;
– Recensione di ***Ori and the Will of the Wisp***.
Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciarratta** e **Dario Gangi** e **Andrea Celauro**.
Armatevi di auricolari e restate con noi!
Venite a trovarci sui nostri canali:
TWITCH: http://www.twitch.tv/gamecompassit
FACEBOOK: http://www.facebook.com/gamecompassit
TWITTER: http://www.twitter.com/gamecompassit
INSTAGRAM: http://www.instagram.com/gamecompassit
E sul nostro sito ufficiale: http://www.gamecompass.it

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 **Dottoressa 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 bineurali** (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'inaudible 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 bineurale** 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.

Ninja Theory e il "pericolo" Microsoft

Come abbiamo appreso durante l'ultima conferenza **E3** di casa **Microsoft**, l'azienda americana ha voluto ampliare la propria potenza di fuoco, acquisendo e mettendo sotto la propria egida diverse software house che non avevano ancora grossi finanziatori alle spalle. Inutile dire che il più rilevante, il nome più chiacchierato, sia **Ninja Theory**, che recentemente è riuscita a raccogliere enormi apprezzamenti grazie al suo ultimo capolavoro ***Hellblade: Senua's Sacrifice***, un gioco sconvolgente, vincitore di diversi premi e straordinariamente **sviluppato da poco più di 20 persone**. **Ninja Theory** è dell'idea che giochi come questo sarebbero classificabili come **"indie AAA"** – o **tripla A** in gergo – ***Hellblade: SS*** è la prova che non è sempre necessaria una grossa casa alle spalle e che questa sia la direzione giusta per essere competitivi.

Non è difficile capire perché **Ninja Theory** sia stata abbracciata da **Microsoft**: per far fronte alla enorme quantità di titoli first party della controparte **Sony**, il colosso americano doveva necessariamente allargare i propri orizzonti, e quale miglior modo se non quello di acquistare una delle software house più promettenti del momento? Il developer inglese è stato scelto in base a diversi parametri, quali l'ottimo settore narrativo, lo sviluppatissimo sistema **mocap** (motion

capture) e un lavoro globale di grande qualità, fra un ottimo team interno e collaboratori come **Andy Serkis** e **Alex Garland** che hanno impreziosito il piano narrativo dei lavori di **Ninja Theory**, titoli che hanno lasciato il segno nella old generation come ***Heavenly Sword, Enslave: Odyssey to the West, DmC: Devil May Cry.***

Anche dopo l'acquisizione, la software house ha manifestato l'intenzione di difendere strenuamente il proprio team, e in un'intervista rilasciata a **Kotaku**, il creative director **Tameem Antoniades** non risparmia una dichiarazione d'intenti sul futuro:

> **«Vogliamo essere liberi dalla trappola dei tripla A, vogliamo sviluppare titoli che siano incentrati sull'esperienza di gioco e non sulla monetizzazione. Vogliamo correre dei grandi "rischi creativi" per sviluppare giochi che possano definire un nuovo genere. Il nostro intento è quello di fare dei nostri giochi a modo nostro, non vogliamo che qualcuno ci dica cosa o come dobbiamo fare. Soprattutto vogliamo continuare a fare quello che vogliamo, è un modo di proteggere il nostro team, la nostra cultura e la nostra identità perché, finora, tutto ciò ha costituito l'essenza di Ninja Theory. In parole povere, stiamo chiedendo la completa indipendenza creativa.»**

A questo punto il direttore commerciale, **Dominic Matthews**, aggiunge:

> **«La risposta di Microsoft è stata, a tal proposito, che possiamo fare quello che vogliamo, ma che se lo desideriamo potremo appoggiarci al loro reparto commerciale o avere un team di supporto, o ancora utilizzare il reparto di R&D *Technology* e avere un completo supporto per fare più di quello che vogliamo e come noi lo vogliamo.»**

Proprio per questo motivo, in ragione della promessa di **Microsoft** di garantir loro la libertà creativa combinata a una maggiore stabilità economica, il team di **Antoniades** è stato ben felice di entrare a far parte del gigante di **Redmond**.
A questo punto la domanda è se Microsoft, investendo denaro sulla software house britannica, lascerà davvero a **Ninja Theory** tutta la libertà promessa, o se le esigenze di mercato costringeranno a paletti e limitazioni.

A diverse promettenti software house non è andata benissimo una volta entrate nell'organico di **Microsoft**. Neanche a dirlo, **Rare** era una pietra preziosa tra le case di sviluppo britanniche, ma dopo l'acquisizione da parte della casa di Redmond non sono andate per il meglio, fino a essere relegata per anni nello sviluppo di avatar e di giochi per **Kinect**, tornando solo di recente con ***Sea of Thieves*.** Di certo in molti ricorderanno un'altra perla britannica, quella **Lionhead Studios** che diede alla luce a **uno dei migliori RPG di sempre, *Fable***. Quando nel 2006 lo studio venne acquisito da **Microsoft**, per i successivi 10 anni fu impegnato nello sviluppo dei sequel di ***Fable***, fino a che non gli venne imposto di lavorare anche a un ulteriore gioco per **Kinect**, ***Fable Legends***. A quanto pare **Microsoft** pretese che lo studio lavorasse al progetto nonostante questi obiettassero di non avere alcuna esperienza su questo tipo di sviluppo, seguendo la tendenza del fornire necessariamente i **"giochi come servizio"**. Ne scaturì che, dopo anni di sviluppo, ovviamente problematici, **nel 2016 Microsoft decise** di chiudere lo studio e annullare di conseguenza anche il progetto ***Fable Legends***.

Questo trend è stato la principale causa della chiusura di **Lionhead**, una delle software house più promettenti della storia videoludica. Alla luce dei fatti odierni e di come Kinect si sia man mano defilato dalla scena, possiamo dire che sia stata una delle sviste più grandi di sempre. È giusto notificare che le nuove console della casa, **Xbox One S e Xbox One X, hanno "sacrificato" la porta per la periferica Kinect**, per una questione stilistica di spazi ridotti, costringendo i già pochi possessori dell'accessorio, a dover spendere altro denaro per l'acquisto di un adattatore esterno. Al momento i giochi new-generation compatibili con la periferica si contano sulle dita di una mano.

Probabilmente è proprio alla luce di questi avvenimenti che i fan di **Ninja Theory** si sono tanto preoccupati per la loro scelta. Ovviamente speriamo davvero che **Microsoft** manterrà le sue promesse e che valorizzi i creatori di *Hellblade*, ma c'è da chiedersi per quanto tempo. Cosa succederebbe se il prossimo titolo della casa non riuscisse a vendere quanto sperato? **Microsoft** lascerebbe comunque lo spazio creativo promesso, oppure intercederebbe prendendo le redini dello sviluppo futuro?

Ninja Theory adesso ha accesso a una fonte ingentissima di investimenti ma , come scrive **Orson Welles**, «**l'assenza di limitazioni è nemica dell'arte**». E a ben vedere, parole simili le usò anche **Antoniades** per ***Hellblade***:

> **«Io credo sia stata la forte mancanza di fondi e forza lavoro a rendere questo gioco innovativo, questo, ha reso anche il team innovativo.»**

C'è da sperare che l'abbondanza non sia quindi controproducente per i ragazzi di **Ninja Theory** e che possa essere solo un apporto positivo per i loro progetti futuri, augurando loro di sfatare anche quella che in parte sembra essere una maledizione di **Microsoft** di cui sono state vittima promettenti software house.

I disturbi mentali derivanti dallo sviluppo degli Indie

Lo stress causato dallo sviluppo di videogiochi indipendenti si fa sempre più concreto: l'ansia si accumula durante le fasi finali del rilascio di un nuovo titolo, portando alle volte a depressione e mancanza di comunicazione all'interno del team.
Questi disturbi sono da anni studiati dall'organizzazione **Take This**, fondata nel 2013 dai giornalisti **Russ Pitts** e **Susan Arendt**, insieme allo psicologo **Dr. Mark Kline**. I giornalisti sono rimasti scioccati dopo aver saputo del suicidio di un loro collega nel 2012, aprendo un blog (chiamato appunto Take This) per discutere di tutte le malattie mentali scaturite nel settore dei videogiochi. Successivamente, il blog sbocciò in una organizzazione no-profit che fornisce risorse e aiuti ai dipendenti che riscontrano tali difficoltà. Inoltre, ospita **l'AFK Room** durante le principali fiere di tutto il paese, offrendo spazi tranquilli, gestiti da medici autorizzati, per chiunque si senta sopraffatto dallo stress, derivante oltre che dalle brevi scadenze lavorative, anche da rumori assillanti nello spazio di lavoro o le continue vibrazioni dovute agli impianti Hi-Fi presenti.

Kate Edwards e **Mike Wilson**, rispettivamente il Direttore Esecutivo di **Take This** e co-fondatore di **Devolver Digital** e **Good Shepherd Entertainment** (due tra le più importanti agenzie nel campo dell'editoria indipendente) stanno cercando di trasmettere a chi colpito da disturbi **come ansia cronica** e **depressione**, attraverso una campagna si sensibilizzazione, mandando un messaggio semplice ma d'impatto, su come combattere tutto questo: nessuna persona in queste condizioni è sola; tutti sono pronti ad aiutarle. Normalmente i medici definiscono questi problemi come **stigmatizzazione**, ovvero etichettare qualcuno, spesso con atteggiamenti negativi, rifiutando di capire la vera natura del problema. Lo stigma che accompagna la malattia mentale crea un circolo vizioso di alienazione e discriminazione, intesa come privazione di diritti (in casi estremi) o lo

sfruttamento di tale situazione al fine di trarne qualche beneficio, a tal punto da far diventare anche la famiglia e gli amici dell'interessato parte integrante del problema. Un'altra causa è l'avanzamento della tecnologia, che ha permesso a sempre più persone di lavorare da casa; ma questa evoluzione può essere un'arma a doppio taglio, impedendo agli sviluppatori di interagire con la natura, gli amici, gli estranei e il mondo non digitale in generale.
Paradossalmente, è stato proprio un indie a parlare apertamente di tali problematiche: **Ninja Theory**, con ***Hellblade: Senua's Sacrifice***, ha portato avanti uno studio approfondito – e necessario – su pazienti che, anche se non del settore, hanno sofferto e soffrono tuttora di diversi disturbi di questo tipo.
Lo sviluppo di un videogioco può risultare esaltante da un punto di vista esterno, ma leggendo tra le righe delle varie interviste, presentazioni e annunci, è possibile scorgere un mondo nascosto e talvolta, costruito su mille difficoltà.

Top 5: le migliori uscite di Agosto 2017

Ad **Agosto** si è tutti in vacanza, ma l'industria del gaming lavora sodo anche sotto l'ombrello, regalandoci anche questo mese svariati titoli fra i quali la redazione di GameCompass ha selezionato i migliori in questa **TOP 5**:

Al **quinto posto** abbiamo ***Sonic Mania***, dove il mitico porcospino blu ritorna in compagnia di Tails e Knuckles in un’avventura che unisce magistralmente classicità e innovazione, dimostrando in termini di meccaniche e di level design che i grandi giochi di un tempo hanno ancora molto da insegnare ai videogame contemporanei.

Al **quarto posto** abbiamo l’italianissimo ***Last Day of June***, dove i ragazzi di **Ovosonico** sono stati capaci di trasmettere forti emozioni e di trattare con grande intensità tematiche dense quali l’amore, la morte e i ricordi, il tutto con una grafica minimale, ben curata che gode di un ottimo comparto artistico.

Al **terzo posto** abbiamo il ritorno di ***Uncharted*** con ***L'Eredità Perduta***, espansione stand-alone del 4° capitolo della saga che per la prima volta non vede Nathan Drake come protagonista ma due donne, Chloe Frazer e Nadine Ross, che partiranno per i monti dell'India alla ricerca della "Zanna di Ganesh". Il gioco conferma gli standard a cui Naughty Dog ci ha abituati risultando un titolo dove la grande narrazione si unisce a un comparto tecnico di alto livello che fa della grafica uno dei suoi punti forti.

E il **secondo posto** è un titolo che ha fatto molto parlare di sé, ***Hellblade: Senua's Sacrifice,*** straordinario saggio sulla follia frutto di un grande lavoro di studio di **Ninja Theory**, la quale è riuscita a sviluppare un titolo di ottima giocabilità e resa grafica che restituisce magistralmente anche dal punto di vista tecnico il disturbo della schizofrenia.

Ma il vincitore della nostra top è un titolo a firma italiana: nato dalla joint venture fra Ubisoft e Nintendo, ***Mario+Rabbids: Kingdom Battle*** è stato interamente sviluppato negli studi milanesi della società transalpina, dove il game designer **Davide Soliani** e il suo team hanno sviluppato un piccolo gioiello strategico che prende le mosse da classici del genere del calibro di *XCOM* per poi definire una sua propria identità, regalando all'universo di Mario e a quello dei Rabbids un capitolo che, per meccaniche e cura sul piano tecnico, meriterà di essere ricordato negli anni a venire.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
2. Sonic Mania
3. Hellblade: Senua's Sacrifice
4. Observer
5. Last Day of June

Andrea Celauro

1. Sonic Mania

2. Mario+Rabbids: Kingdom Battle
3. Megaman Legacy Collection
4. Patapon Remastered 3
5. F1 2017

Emanuele Cimino

1. Uncharted: L’Eredità Perduta
2. F1 2017
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. One Piece Unlimited World Red Deluxe Edition
5. Last day of June

Dario Gangi

1. Hellblade Senua’s Sacrifice
2. Uncharted: L’Eredità Perduta
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. Batman: The Enemy Within
5. One Piece Unlimited World Red Deluxe Edition

Vincenzo Greco

1. Uncharted: L’Eredità Perduta
2. Hellblade: Senua’s Sacrifice
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. F1 2017
5. Yakuza Kiwami

Gero Micciché

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
2. Hellblade: Senua’s Sacrifice
3. Uncharted: L’Eredità Perduta
4. Sonic Mania
5. Last day of June

Marcello Ribuffo

1. Hellblade: Senua’s Sacrifice
2. Uncharted: l’Eredità Perduta
3. F1 2017
4. Mario + Rabbids: Kingdom battle
5. Yakuza Kiwami

Alfonso Sollano

1. Yakuza Kiwami
2. Hellblade: Senua’s Sacrifice
3. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
4. last day of June
5. Uncharted: l’eredità perduta

Daniele Spoto

1. Last Day of June
2. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
3. Hellblade Senua's Sacrifice
4. I Pilastri della Terra
5. Tacoma

Gabriele Tinaglia

1. Hellblade Senua's Sacrifice
2. Agents of Mayhem
3. Mario+Rabbits: Kingdom Battle
4. Last Day of june
5. Uncharted: L'eredità Perduta

Vincenzo Zambuto

1. Agents of Mayhem
2. Uncharted: L'Eredità Perduta
3. Batman: The Enemy Within
4. Hellblade Senua's Sacrifice
5. Mario + Rabbids: Kingdom Battle

La **classifica finale** vede dunque:

1. Mario + Rabbids: Kingdom Battle (36 pt.)
2. Hellblade Senua's Sacrifice (35 pt.)
3. Uncharted: L'Eredità Perduta (27 pt.)
4. Last Day of June (12 pt.)
5. Sonic Mania (11 pt.)

Gamecompass Summerplay #7

Pronti a entrare nei meandri più oscuri della mente? Gero Micciché, Simone Bruno e Daniele Spoto nell'ultima puntata di SummerPlay, edizione estiva di GameCompass, prendono le mosse da Hellblade: Senua's Sacrifice di Ninja Theory per parlare della follia nei videogames.

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***, toglietevelo 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 e 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'espediente 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 compenetrazione 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.

Risolti molti bug con la nuova patch di Hellblade: Senua's Sacrifice

Ninja Theory ha recentemente pubblicato ***Hellblade: Senua's Sacrifice*** e, anche se il gioco conteneva una grandissima quantità di bug, era ipnotico in termini di design, arte e narrazione. Fortunatamente lo sviluppatore ha subito pubblicato una patch per risolvere molti di questi problemi.

La patch include le correzioni dei potenziali problemi di arresto della progressione, audio, localizzazione, combattimento, modalità di gioco e foto. Oltre alle correzioni di bug, gli sviluppatori hanno anche aggiunto dei piccoli ritocchi di gioco riguardanti il combattimento e i sottotitoli russi alla funzionalità di *Hellblade*. Inoltre, Ninja Theory ci fa sapere di star lavorando a ulteriori correzioni, in particolare sulla risoluzione dei problemi di prestazione che subiscono i giocatori con **GPU AMD**.

Hellblade: il gioco autoelimina i salvataggi se muori tante volte

Chi, dopo una giornata stressante, voglia giocare una partita a ***Hellblade*** per rilassarsi dovrà prima essere sicuro di essere molto bravo al punto di non morire molte volte**.** Il nuovo capitolo ***Senua's Sacrifice*** ha infatti un sistema **permadeath** in virtù del quale i file della partita vengono **eliminati** dopo un certo numero di sconfitte, costringendo il giocatore a iniziare tutto da capo.

Qui sotto il **trailer** ufficiale del nuovo **capitolo**:

Più avanti si va con la **storia** del gioco, più **difficile** sarà appunto il gameplay e, per **evitare** che i file vengano cancellati, sarà consigliabile ritornare al precedente **checkpoint** e continuare finché non si supererà il punto in questione. Il gioco è disponibile per **PS4** e **PC** al prezzo di 29.99€ sia su **Steam** che sul **PS Store**.

Qui sotto sono presenti alcuni **tweet** che possono interessare **riguardo** al gioco:

> That's a fair point, and I appreciate that they go all out thematically.
>
> Also means that I have no interest in buying the game, hate perma
>
> — Marcel Hatam (@Com_Raven) August 8, 2017

https://twitter.com/BabyGotBell/status/894834161315434496?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fwww.eurogamer.net%2Farticles%2F2017-08-08-hellblade-deletes-your-save-file-if-you-die-too-much

Hellblade: Senua’s Sacrifice ha una data di uscita

Era già stato annunciato ma ieri è stata rivelata una data d’uscita ufficiale: dai creatori di ***Devil May Cry*** e ***Heavenly Sword*** arriverà su PC e PS4 ***Hellblade: Senua’s Sacrifice.*** L’uscita è prevista per l’**8 agosto** e si parla di inaugurazione di un nuovo filone, quello degli “AAA Indie”, giochi indipendenti che aspirano ad avere la stessa qualità di un AAA snellendo i costi di sviluppo e marketing per essere proposti a prezzi di mercato più competitivi (in questo caso **29,99 €**).