

The Town of Light

Da **LKA**, studio tutto italiano, arriva **The Town Of Light**, **walking simulator** rilasciato originariamente su **PC** e recentemente approdato su **Playstation 4** e **Xbox One**. Italiano lo studio, italiana la storia: **Town of Light** è infatti ambientato nell'**Ospedale Psichiatrico di Volterra**, luogo realmente esistito e situato nell'omonimo comune pisano, ed è basato su fatti realmente accaduti al suo interno. Il titolo è stato curato nei minimi dettagli: la struttura (a oggi abbandonata a se stessa) è stata ricreata con cura maniacale e gli oggetti che compongono la scenografia - gli attrezzi medici, le bottiglie di soluzioni mediche, il design delle stanze e dei corridoi, delle porte, delle sedie e dell'architettura generale - possono definirsi storicamente precisissimi. Alcuni medici psichiatrici e lo stesso comune di **Volterra** hanno contribuito alla creazione del gioco per curarlo in ogni minimo dettaglio, e le lodi da parte di critici e del Comune stesso dopo la sua uscita non sono certamente venute meno; è un titolo che tratta di argomenti molto forti, quali le barbariche cure tipiche dei primi ospedali psichiatrici, il coinvolgimento in tutto questo delle personalità religiose con i loro pesanti giudizi, l'abbandono delle pazienti a loro stesse, la mancanza di personale, o la presenza di personale non adatto in strutture pre-legge Basaglia, il distacco dalla società e la famiglia, l'alienazione da tutto e da tutti. **The Town of Light** è un titolo per i più curiosi, seppur con una certa sensibilità (e stomaco forte); un'avventura - se così la si può chiamare - che ci ricorderà quanto l'indifferenza sia letale e come la sufficienza nell'identificare certe problematiche, ai tempi, abbia rovinato centinaia e centinaia di vite.



Chi è Renée?

Per apprezzare la storia e il contesto del gioco è opportuno avere una buona infarinatura della storia politica e sociale dell'Italia a cavallo fra gli anni '30 e gli anni '40: il regime fascista, la presenza oppressiva della comunità cristiana, la seconda guerra mondiale, la posizione sociale della donna, le continue lotte per le sue opinioni e la sua libertà, il pesante giudizio degli abitanti delle piccole realtà cittadine italiane: **The Town of Light** profuma come uno stanzino a casa di vostra nonna al cui interno sono presenti fotografie, oggetti e ricordi dell'epoca. Sfortunatamente tutto questo rappresenta solo una corteccia del gioco; il racconto vede al centro la triste storia di una ragazza problematica che, per via di alcuni suoi comportamenti ritenuti troppo "ribelli" per l'epoca, viene strappata a una società nella quale viveva con disagio a causa della sua "luce" per essere riformata nell'ospedale psichiatrico di Volterra. La vita all'interno del manicomio non è per nulla bella, fra cure sperimentali, gente catatonica e si rivela un vero inferno, e la nostra Renée, dubbiosa per la sua sanità mentale, vive una realtà che non vuole vivere, ma che in fondo pensa di meritare. La nostra storia è ambientata nel 2016, anno in cui la protagonista decide di tornare nella casa di cura, ormai abbandonata, per trovare qualcosa che aveva dimenticato. **The Town of Light** sembra voler porsi come un **walk simulator** a tema **horror** ma in realtà l'elemento orrorifico è trasmesso solo dai toni decadenti e oscuri della location: non è presente alcun effetto *jumpscare* né alcun "mostro dei ricordi" dal quale fuggire. Non vi è alcun vero elemento ludico, il gameplay non prevede alcun *puzzle solving*: è più appropriato parlare di **The Town of Light** come di una vera e propria **esperienza** che mira a recuperare i momenti all'interno della casa di cura, eventi che risveglieranno ogni volta qualcosa che ci guiderà da un indizio a un altro, fino a tessere l'intera trama. Questa esperienza pone l'accento sulla ricerca dell'identità, perduta una volta strappata dalla società per via di comportamenti inusuali che, in case di cura come questa, venivano facilmente identificati come malattie da curare; si cessava di esistere, e il pensiero "diverso" doveva essere sostituito con quello "giusto" a forza di pratiche terribili e sedativi potentissimi.

Il comparto grafico del gioco è veramente soddisfacente: il motore grafico **Unity** compie bene il lavoro di restituire *texture* di qualità, effetti ombra ben definiti e anche le *cutscene* che ricreano l'ospedale ai tempi dell'attività. La generale tonalità cupa, per quanto attinente con l'atmosfera decadente del titolo, suona a volte scontata e a volte po' fuori luogo in un titolo del genere: l'intento del gioco è probabilmente quello di far riflettere il giocatore, far provare quel dolore che hanno provato le pazienti, metterlo a disagio, e in questo intento **The Town of Light** riesce benissimo. Il problema è che il mezzo non sempre risulta appropriato: nei momenti in cui si è più immersi nella memoria del personaggio si fa ricorso a un'effettistica di genere abbastanza telefonata, che farebbe anche pensare a un *jumpscare* che non arriverà mai (per fortuna); vengono proposte delle illustrazioni bellissime dal tema forte e convincente, ma con un art-style moderno un po' fuori dal canone grafico 3D del gioco, per non parlare dei disegni presenti nel diario di Renée, per nulla coerenti con la sua calligrafia e la sua personalità, un po' a riproporre il solito trito assioma "problematico = artista" (insomma, spiegateci cosa ci fa un **oni**, proprio della cultura giapponese, in un diario di una ragazza italiana degli anni '30).

Il titolo, dicevamo, presenta pochi elementi di puro gameplay, limitandosi l'interazione del giocatore a ricreare qualche evento segnante o a rispondere a qualche domanda: ne emerge la natura cinematografica di *The Town of Light*, e il suo intento di raccontare una storia è chiaro ed efficiente, ma andando avanti non risulta chiaro su cosa ci si stia concentrando: sulla storia di Renée? Sulla storia di qualche altro personaggio del gioco? Sulla documentazione delle pratiche degli ospedali psichiatrici tramite *cutscene* o illustrazioni? Sulla denuncia alla società e al mondo cristiano che demonizzavano certi comportamenti poco consoni al "vivere civile" dell'epoca? Il connubio fra *storytelling* e gameplay non è perfetto e a volte questo sembra confondere le idee appositamente, quasi fosse una scelta a effetto. L'aspetto cinematografico prevale su quello videoludico,

dicevamo: non che il gioco in sé non sia valido, è comunque stimolante andare personalmente alla scoperta degli indizi della memoria di Renée e, se si fosse optato per un film, la meticolosità con la quale l'ospedale psichiatrico è stato ricostruito sarebbe venuta a mancare, ma *The Town of Light* è un titolo intento a raccontare più che a divertire, a lasciare qualcosa nell'utente anziché risultare una semplice esperienza passeggera.

La colonna sonora comprende principalmente pezzi composti con un bel pianoforte calmo ma anche malinconico, e altri pezzi più ambient, con comparto effettistico degno di **Aphex Twin**, e che ricordano in un certo senso **Limbo**. In un gioco del genere una colonna sonora di questo tipo, ben composta e ben temperata per gli ambienti che man mano andremo a visitare, è la benvenuta ma sfortunatamente qui i difetti sopracitati smorzano l'efficacia della soundtrack, ed è un vero peccato. C'è da aggiungere, infine, che il **doppiaggio** del personaggio principale risulta un po' sforzato, quasi finto, aggiungendo un altro elemento fuori posto del gioco. La storia in sé dura poco, è possibile finire il gioco in poche ore; tuttavia il sistema di domande che manda avanti certe parti nel gioco può sbloccare dei capitoli alternativi, la trama varierà anche se di poco ma sfortunatamente *The Town of Light* è un titolo abbastanza angosciante e sbloccare ciò che resta nel gioco dopo una prima sessione, anche riprendendo da un determinato capitolo selezionabile, può risultare pesante e tedioso, poiché il gioco necessita lentezza per fruire al meglio della splendida trama. In pratica la longevità, e dunque rigiocare il gioco o sbloccare i capitoli e gli achievement mancanti, può variare in relazione allo stomaco del giocatore. Il gioco non necessita di grandi requisiti minimi sul piano tecnico, anche se tuttavia computer con minore capacità di calcolo dovranno godere di un'esperienza di gioco un po' mozzata anche alla qualità più bassa, e dunque incontreranno texture di qualità inferiore e framerate sempre basso e che non arriverà mai ai 60 FPS di cui il gioco è capace.



Che cosa ci resta?

The Town of Light è un titolo forse uscito al momento sbagliato, troppo presto oppure troppo tardi,

un titolo che forse sarebbe dovuto rimanere in sviluppo per qualche tempo in più per consegnare ai giocatori un'esperienza un po' più completa e decisa. Non fraintendeteci: **The Town of Light** è un titolo che si pone in maniera diversa dagli altri, il cui intento - quello di far riflettere e mettere insieme i pezzi di una storia - è ben presente e funziona, ma rimane sempre qualcosa fuori posto: un gameplay scarno misto a uno *storytelling* bello ma spesso pretenzioso fanno di questo titolo un'esperienza per pochi, il che non è un bene perché **The Town of Light** è un gioco che ha molto da dire e renderlo un **walking simulator** come molti è un danno per la sua godibilità. È sicuramente difficile creare un gioco nel vero senso della parola con gli elementi di trama presi in considerazione dallo studio fiorentino, anche perché tocca temi sensibili di storie realmente accadute, però una componente di *puzzle solving* più marcata sarebbe stata ben gradita e forse una prospettiva diversa e più chiara della storia forse sarebbe stata più affascinante; il carattere introspettivo di **The Town of Light** è interessante ma confusionario e la minima distrazione vi farà perdere il filo del discorso. **The Town of Light** è, come già ribadito, uno di quei titoli che è più un'esperienza che un gioco e questo è sicuramente il suo punto forte: l'immersione nel personaggio e nell'Ospedale Psichiatrico di Volterra è certamente ciò che distingue questo titolo e le sue tematiche particolari lo connotano in uno scenario ormai saturo. Nonostante qualche imperfezione, se siete dei giocatori dallo stomaco forte, questo è un titolo che merita attenzione e che va goduto così com'è. **The Town of Light** sorprenderà certamente i giocatori più curiosi, lo studio **LKA** ha consegnato un buon prodotto, valido e con tanto potenziale tematico ma per il prossimo si spera possa puntare maggiormente sulla creatività del gameplay, dare al tutto un aspetto più convincente e che si fonda bene con lo *storytelling*.



[John Romero: gli Esport saranno più grandi degli sport tradizionali](#)

John Romero in passato ha creato alcuni dei migliori FPS di tutti i tempi, primi fra tutti *Doom* e *Quake*, e così facendo ha anche gettato le basi per il multiplayer competitivo e gli **Esport** in generale. I colleghi di [Gamereactor](#) hanno discusso con **John Romero** a proposito della **Romero Games**, il sua nuova casa produttrice, e verso la fine hanno chiesto i suoi pareri riguardo agli **Esport** e se intende fare qualcosa di nuovo per la nuova disciplina.

Romero commenta:

«In realtà no perchè io ho già contribuito sin dall'inizio degli Esport. Pensate, mentre stavamo lavorando a Quake sapevamo già che gli Esport erano una realtà; venivamo contattati da diverse persone che adoravano i Deathmatch competitivi in Doom e volevano gli stessi in Quake e quando uscì, essendo stato il presidente del Cyberathlete Professional League per 10 anni, abbiamo organizzato degli eventi a Dallas con una presenza di 5000 persone che guardavano match di Quake o Counter-Strike validi per dei grossi premi in denaro. [...] Arrivati ad un certo punto siamo riusciti a dividere qualcosa come un milione di dollari per le diverse posizioni del torneo.».

«Questo avveniva già negli anni 90, gli Esport andavano fortissimo, sono cresciuti a dismisura, i giochi cambiavano ma arrivati ad un certo punto, a metà dei 2000, pensammo: "perchè non fare un gioco che non cambi ogni volta, così come il calcio rimane lo stesso da sempre? È un gioco che non cambia, è super-competitivo, le persone ci giocano da sempre, perchè non possiamo fare una cosa simile con gli Esport?" [...] Il problema era che non c'erano sponsor per finanziare un simile gioco, dunque non si poteva fare nulla senza i finanziamenti necessari.».

«Tutto ciò non avveniva e dunque si prendeva in considerazione il gioco del momento; StarCraft lo è stato per anni ma adesso è il momento di League of Legends, è l'Esport del momento. Ci sono altri titoli alla quale la gente gioca ma questo è gigantesco e va fortissimo. È davvero un bel gioco ed è un po' come il calcio, insomma, si basa sul gioco di squadra e si fruisce meglio degli altri giochi competitivi in cui si gioca individualmente. I giocatori volevano un qualcosa che si basasse sul gioco di squadra, un po' alla Counter Strike, e così si è potuta fondare una lega e con essa team più grandi.».

«Penso che gli Esport siano molto fighi, ci sono un sacco di persone che li guardano, e prima o poi diventeranno più grandi ancora degli sport tradizionali, perchè puoi inserirti virtualmente come uno spettatore e goderti lo spettacolo. Perciò penso siano fantastici... certo, l'industria non è interamente fatta di Esport, ma questi sono una cosa gigantesca, così come lo sarà l'Augmented Reality. È una grossa parte dell'industria videoludica ma non comprenderà mai l'intera industria.».

[The Vanishing of Ethan Carter arriva su Xbox One](#)

Originariamente rilasciato nel 2014, *The Vanishing of Ethan Carter* è un gioco che mette i giocatori di fronte a degli scenari mozzafiato, dalle tematiche soprannaturali e macabre, e finalmente arriverà su **Xbox One** nel giro di qualche settimana.

The Astronauts, il team di sviluppo, ha annunciato che il titolo verrà rilasciato per **Xbox One** per il **19 Gennaio 2018** ed i giocatori, insieme all'acclamato storytelling del titolo, potranno anche godere dell'esclusivo supporto per la risoluzione a **4K** ed una nuovissima modalità **Free Roam**, mai vista in nessun'altra versione del gioco.

Il creative director **Adrian Chmielarz** commenta:

«Abbiamo apportato il 4K per la Xbox One semplicemente perchè volevamo aggiungere un qualcosa che non fosse presente nelle altre versioni del gioco. Il rilascio su Xbox One è stato la scusa ideale per aggiungere la nuova modalità Free Roam ed il 4K che su questa console è d'obbligo.».

Ad ogni modo **Chmielarz** [ha dichiarato ai colleghi di Dualshockers](#) che la modalità **Free Roam**, più in là, farà un'apparizione anche su **PC** e **Playstation 4**; tuttavia, per ora, la modalità rimarrà esclusiva per **Xbox One** per un tempo indefinito. Nonostante le premesse **Chmielarz** ha espresso che portare questa modalità sulle altre piattaforme non è un processo semplice; nella versione per **Xbox One** il gioco userà l'ultima versione dell'**Unreal Engine 4**, ciò significa che per arrivare su **PS4** non basterà semplicemente aggiornare il gioco con gli ultimi tool di sviluppo per la piattaforma ma servirà anche un sacco di *testing* e *coding* aggiuntivo.

Al momento *The Vanishing of Ethan Carter* è disponibile per **PC** e **PS4** ma se volete godere del **4K** e della nuova modalità **Free Roam** vi converrà aspettare fino al 19 Gennaio.

[Mega Man, Proto Man e Bass appaiono nell'ultimo Trailer di Robot Wars X-Ω](#)

Questo mese è stato annunciato con gran sorpresa che **Mega Man** si aggiungerà al cast di **Super Robot Wars X-Ω**. Questa apparizione è parte dei festeggiamenti del 30esimo anniversario ed il cast sarà disponibile da Gennaio 1. Il trailer si trova in fondo alla pagina.

Mega Man, **Proto Man** e **Bass**, che arrivano in versione 8-bit, saranno tutti doppiati. Di tutte queste voci quella di **Bass** ci tornerà familiare, anche se è in giapponese; questo perché a prestargli la voce è **Nobuyuki Hiyama**, l'uomo che ha dato la voce a **Link** adulto in *Ocarina of Time*, in *Super Smash Bros* per **Nintendo 64** e **Gamecube** nonché in *Soul Calibur 2*. L'ultima volta che abbiamo sentito la voce di questi tre personaggi è stato per *Mega Man Powered Up* per **PSP** nel

2006.

Detto ciò, il resto è meno emozionante. Se ci sono due cose di cui questa serie abusa è l'estetica 8-bit e gli elementi di **Mega Man 2** e qui non si fa alcuna eccezione alla regola. I *robot master* del famoso sequel appariranno come boss e personaggi giocabili e, anche loro, saranno in 8-bit. Non si sa se tutti gli 8 *robot master* saranno doppiati.

La serie è stata spesso criticata per non riuscire ad abbandonare il passato e mai volgersi verso il futuro; tuttavia, in tempi recenti, abbiamo visto un modernissimo **Mega Man** nell'ultimo capitolo di **Super Smash Bros**, insieme all'Assist Trophy di **Elec Man**, e la definitiva dipartita dalla grafica 8-bit per il recentemente annunciato **Mega Man 11**. Il crossover in sé è spettacolare, sia per i fan di **Mega Man** che per quelli di **Super Robot Wars**, ma risulta giusto un po' dozzinale visto che i personaggi in 8-bit potrebbero non fondersi bene con lo stile grafico del gioco originale.

Ad ogni modo ci fa sempre piacere sapere che **Mega Man** e compagni sono ancora molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo; chissà se **Super Robot Wars X-Ω** riceverà qualche contenuto da **Mega Man 11** quando uscirà...

<https://www.youtube.com/watch?v=8NLmYZg8SYw>

[Hidemaro Fujibayashi: abbiamo un sacco d'idee per il futuro di Zelda](#)

Di recente **Hidemaro Fujibayashi**, direttore di **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, ha discusso sul futuro dell'ormai leggendaria saga. **Eiji Aonuma** ha già confermato che un team è già al lavoro per il prossimo titolo della serie; così **Fujibayashi** ci parla delle idee che sono state prese in considerazione e quali scartate:

«Non posso confermare al momento che ci saranno sequel o continuazioni ma al momento abbiamo un sacco di idee e motivazione. [...] Penso che mentre stavamo lavorando al gioco principale e ai DLC, che è di suo un processo in cui molteplici idee vengono prese costantemente in considerazione, ne siano uscite diverse che hanno definito il titolo e soddisfatto la nostra visione del gioco. [...] Anche in situazioni del genere, parlare con le persone e scoprire che questi vogliono accarezzare i cani all'interno gioco mi da tanta motivazione, sono un sacco di idee che possiamo aggiungere nel gioco.»

Il produttore **Eiji Aonuma** aggiunge:

«Ciò che abbiamo imparato questa volta è che un DLC può espandere e migliorare il mondo all'interno del gioco. [...] In passato abbiamo sempre dovuto

ricominciare da capo una volta completato lo sviluppo. Ci siamo spesso ritrovati a pensare: “oh, avremmo potuto aggiungere questo, potevamo fare così”. Avremmo poi cominciato lo sviluppo di un nuovo gioco partendo da ciò che non siamo riusciti ad inserire in quello vecchio. Ma col DLC abbiamo capito che è un ottimo modo migliorare il mondo del gioco, renderlo più bello, farlo crescere un po' come se fosse un figlio.».

Seven Sisters

Arriva nelle sale italiane **Seven Sisters**, un fantastico film dalle influenze **cyberpunk** e dagli scenari futuristici che richiamano opere come **Brazil**, **Il Quinto Elemento** o **Blade Runner**. La sceneggiatura di questa pellicola ha una storia abbastanza travagliata: scritta da **Max Botkin** nel 2001, **Seven Sister**, che ai tempi vedeva in realtà dei protagonisti uomini, non arrivò mai a trovare un produttore e finì per diventare una delle sceneggiature più belle mai scritte ma al contempo per molto tempo mai arrivate su grande schermo. In anni recenti, **Tommy Wirkola**, regista di alcuni film bizzarri come **Hansel e Gretel: Cacciatori di Streghe**, **Dead Snow** e **Dead Snow: Red vs. Dead**, ha ripescato la sceneggiatura e ne ha traslato la storia al femminile; la protagonista **Noomi Rapace** - che abbiamo visto in **Sherlock Holmes: A Game of Shadows** e in **Prometheus** di **Ridley Scott** - fu chiamata per il ruolo e ha dato vita, insieme ad altri attori di altissimo calibro come **Willem Dafoe** e **Glenn Close**, a questa bellissima storia futuristica affascinante, distopica e a tratti claustrofobica.



Anni di catastrofi e disastri naturali provocano disordine e carestie in tutto il mondo, ma la scienza arriva in soccorso alle crisi alimentari e, grazie a sofisticate tecniche scientifiche, gli scaffali dei

supermercati tornano riforniti e colmi per venire incontro alle domande dei consumatori. Tuttavia l'alterazione della natura provoca negli umani alterazioni di DNA e, come conseguenza, si assiste a una crescita di malformazioni ma soprattutto dei parti plurigemellari. La popolazione aumenta a dismisura e, per non cadere ancora una volta nelle recenti crisi, viene applicata **la legge del figlio unico**; dal **2043** tutti i nascituri saranno figli unici, le nascite tracciate con un braccialetto elettronico e, nel caso di gravidanze indesiderate o parti gemellari, i secondi nati, intorno al loro settimo anno d'età, prenderanno parte al programma di **crio-sonno**, programma che li indurrà in uno stato onirico per anni per essere poi reimmessi nella società appena la demografia lo consentirà, godendo se non altro di una società più avanzata, tecnologica e migliorata. Intorno a questo periodo, una donna che risponde al nome di **Karen Settman**, dà alla luce sette gemelle, tutte identiche fra loro come delle gocce d'acqua, morendo durante il parto. **Terrence Settman**, il padre interpretato da **Willem Dafoe**, decide di adottare le sette bambine, visto che la donna non era più in buoni rapporti col marito, e di chiamarle come i giorni della settimana. Più in là scopriremo che **Terrence** aveva deciso di non rivelare le nascite al **Child Allocation Bureau** e così, con particolare ingegno, riuscì a mascherare le sette ragazze dietro ad un'unica identità, ovvero quella di **Karen Settman**, la loro madre, facendole uscire di casa una alla volta a seconda del nome corrispondente al giorno della settimana. Le sette **sorelle Settman** (chissà che non sia un caso che si chiamino proprio **Settman**) hanno vissuto per anni dietro l'identità di **Karen Settman** ma sono a un punto in cui le loro personalità cominciano a emergere e la vita dietro a un'unica identità comincia a pesare ad alcune di loro; la maschera di **Karen** regge, ma è fragile, un'identità composta da sette personalità ma senza che una prevalga o abbia una volontà vera e propria, una vita di regole, precauzioni, prevenzioni, continui voltarsi le spalle e report a fine giornata per far sì che il resto delle sorelle apprenda ciò che la "sorella del giorno" ha vissuto per poter dare credibilità all'identità di **Karen Settman**. Per quanto queste si lamentino e condannino il sistema che le costringe a questa vita, non possono far molto, se non continuare a far finta di essere la **Karen Settman** che il governo conosce; in fondo **Karen** lavora in una banca e tecnicamente non le manca niente ma la sua vita è finta e ciò è sentito in maniera particolare da **Giovedì**, la più irrequieta ed eversiva delle sette sorelle, probabilmente la più diversa e che non vuole più accettare compromessi (se non altro nominata secondo il giorno dedicato a **Giove**, irrequieto e funesto Dio della guerra). Non è certamente per nulla facile fare quello che ha fatto **Noomi Rapace** che ha interpretato tutte e sette le sorelle **Settman**, grazie a un ingegnoso uso dei green screen, controfigure e a una recitazione profonda per ognuna delle protagoniste. L'attrice svedese, a detta sua, si è divertita un sacco nei ruoli delle sorelle **Settman**, si è preparata per cinque mesi per le parti parlando un sacco di volte sia allo specchio che rispondendo a battute immaginarie nella quotidianità; l'impegno dell'attrice è evidente e i suoi sette ruoli sono restituiti con classe, distintamente e senza alcuna sbavatura. Ci sono tratti distintivi che spiccano per ogni ragazza, come la noncuranza di **Sabato**, la particolare bontà di **Domenica** e l'insicurezza di **Martedì** e **Venerdì**, ma ci sono anche tratti comuni a tutte le ragazze, come la compassione, la bontà d'animo e l'aiutarsi a vicenda l'un l'altra. Decisivo invece è stato l'utilizzo del green screen che ha permesso la realizzazione di scene così delicate, in cui la protagonista non doveva solamente rispondere alle sue stesse battute ma farlo con precisione e cura, guardando ad esempio nella direzione giusta o attendere il momento esatto per rispondere alla battuta di una sorella che aveva interpretato precedentemente. Non dimentichiamo inoltre la prestanta fisica dell'attrice che, parallelamente alle sue doti recitative, ha dovuto prepararsi fisicamente a delle scene d'azione infuocate, che per fortuna non scadono mai nell'assurdo per fini di mera spettacolarità.

Il film, sia tramite i dialoghi che con le scene d'azione, riesce molto bene a restituire quel senso di claustrofobia e persecuzione di un regime totalitario pronto a sopprimere qualsiasi cosa vada contro le loro regole: i cattivi sembrano agire per il meglio ma ciò che può sembrare il bene di tutti è in realtà una maschera per nascondere ciò che si cela veramente dietro "la sicurezza" e "l'ordine" che il Governo in carica propaga. **Nicolette Cayman**, il capo del **C.A.B.** interpretata da **Gleen**

Close, è infatti una persona costretta a essere gelida, pronta a tenere in mano la situazione e a tenere nascosta tutta la verità sulla propria candidatura ma che, in fondo, è dispiaciuta di non trovare altra alternativa per il bene dell'umanità, e, per quanto **la legge del figlio unico** possa sembrare anche a lei una barbarie, sa che questa è l'unica soluzione per tenere a freno quell'ondata demografica che non sembra fermarsi.

La fotografia è molto curata, in grado di restituire quel senso di grandezza che di fa sentire piccolo di fronte una città immensa, fra strade affollate e caotiche che quasi non fanno respirare. Tuttavia le ambientazioni, seppur molto belle e ben curate, sono un po' noiose, già viste, nulla che ci faccia restare a bocca aperta o ci entusiasmi come in [Blade Runner 2049](#). Le scenografie sono piene di strumentazioni ipertecnologiche che si fondono perfettamente agli ambienti e regalano alle scene della luce propria che accentua ancora di più il rapporto tecnologia-uomo ma, anche qui, nulla che non abbiamo già visto in recenti film. La colonna di **Christian Wibe** non è niente male, si adatta bene a ogni scena, non sfora mai oltre il rappresentato ed è sempre in tono con ciò che vediamo, anche se anche qui, come già per il comparto grafico, non riusciamo a gridare al capolavoro, per quanto belle le melodie che fanno da sfondo alla storia non offrono alcuna sonorità originale: si tenta, come in molti altri film, di travolgere lo spettatore con suoni forti e pomposi, ma alle musiche di questo film manca un timbro che possa conferir loro unicità e distinzione e questo stampo sonoro, comincia a stancare.



Insomma, **Seven Sisters** - il cui titolo al di fuori di Italia e Francia è **What happened to Monday** - sembra a primo acchito un film atto ad attrarre i fan dei **superhero movie** pieni di azione e di effetti speciali all'avanguardia ma in realtà è così: nonostante la grande produzione possa metterlo accanto ai film più frenetici di oggi, **Seven Sisters** regala una visione profonda allo spettatore, un'opera che va vista e commentata, una storia che può essere letta e vissuta da più punti di vista e che, attraverso ognuno di questi, può fornire una visione diversa di ogni situazione rappresentata. **Seven Sisters** è sicuramente un film per gli amanti del **cyberpunk**, e dunque di film come **Blade Runner**, **Brazil**, **Strange Days**, **Il Quinto Elemento** ma anche **I Figli degli Uomini**; è un film con un contenuto molto solido che offre solide riflessioni, tante prospettive e che pone questioni su diversi temi quali l'amore per la vita, la libertà d'opinione, la vita in tempi critici e se e in che misura anche in questi casi il fine possa davvero giustificare i mezzi. Le visual e le musiche di questo film sono molto belle ma, come già ribadito, non raggiungono particolari picchi emozionali né si stagliano nell'immaginario dello spettatore; il film risulta vagamente approssimativo in questi aspetti e anche un po' piatto. Tanti, troppi elementi già visti, possibilmente fatti anche meglio, ma triti. In compenso,

il film offre una storia veramente bella da godere e tanti spunti per un bel dibattito post visione con gli amici, ed è certamente un'opera da vedere perché non lascerà alcuno indifferente alla sua visione.



[Wargames: l'uso militare dei videogame](#)

«Le tecnologie che hanno dato forma alla nostra cultura sono sempre state sviluppate dalla guerra». Così scrive **Ed Halter** in *From Sun Tzu to Xbox* per spiegare come negli anni '50 i primi super computer venivano utilizzati per i calcoli dei dati balistici per il lancio dei missili. Questi, prima dell'avvento dei computer, venivano fatti a mano e sembra abbastanza assurdo come una cosa così utile come un computer, sognato per ere ed ere dagli uomini, possa essere usato per generare conflitti. L'esercito americano contribuì ancora alla creazione dell'**Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC)** che servì per gestire i calcoli per la detonazione della bomba ad idrogeno ma ancora i computer e l'elettronica in generale non erano ancora a disposizione di tutti. Negli anni '70, ma più concretamente negli anni '80, ci fu il boom delle arcade e l'arrivo dell'**Atari 2600** nelle case degli americani. L'elettronica, anche se per scopi ludici, cominciava a essere alla portata di tutti e l'esercito, alla ricerca di nuovi metodi di addestramento e reclutamento, cominciò a cercare in questi software un qualcosa da poter sfruttare a loro vantaggio. Nel 1980 **Battlezone** di **Atari** uscì nelle sale giochi: diversamente dal tema sci-fi già visto in **Space Invaders** o in **Galaxian**, quest'ultimo più un simulatore che ci metteva alla guida di un carro armato. L'ambiente circostante era reso in 3D grazie ad un particolare uso della grafica vettoriale, molto innovativo per i tempi, e il tutto era visibile solamente attraverso il periscopio presente nel cabinato, il che rendeva l'immersione ancora più realistica. L'esercito americano ci vide bene e allora decise di trasformare il popolare cabinato in uno strumento di addestramento per le reclute; il simulatore di battaglia su carro armato fu trasformato in **The Bradley Trainer**, una versione rivisitata del popolare cabinato con dei controlli più realistici e più complessi, adatti dunque alla simulazione di battaglia, dei cambiamenti nel gameplay quali l'aggiunta di alcuni bersagli ed una rotazione più realistica attraverso un volante. **The Bradley Trainer** non fu mai rilasciato al pubblico e si dice

siano esistiti solamente due esemplari di questo gioco: uno è andato perduto, l'altro è oggi parte della collezione privata di **Scott Evans** che, racconta, lo trovò fra i rifiuti nel retro della **Midway Games**.



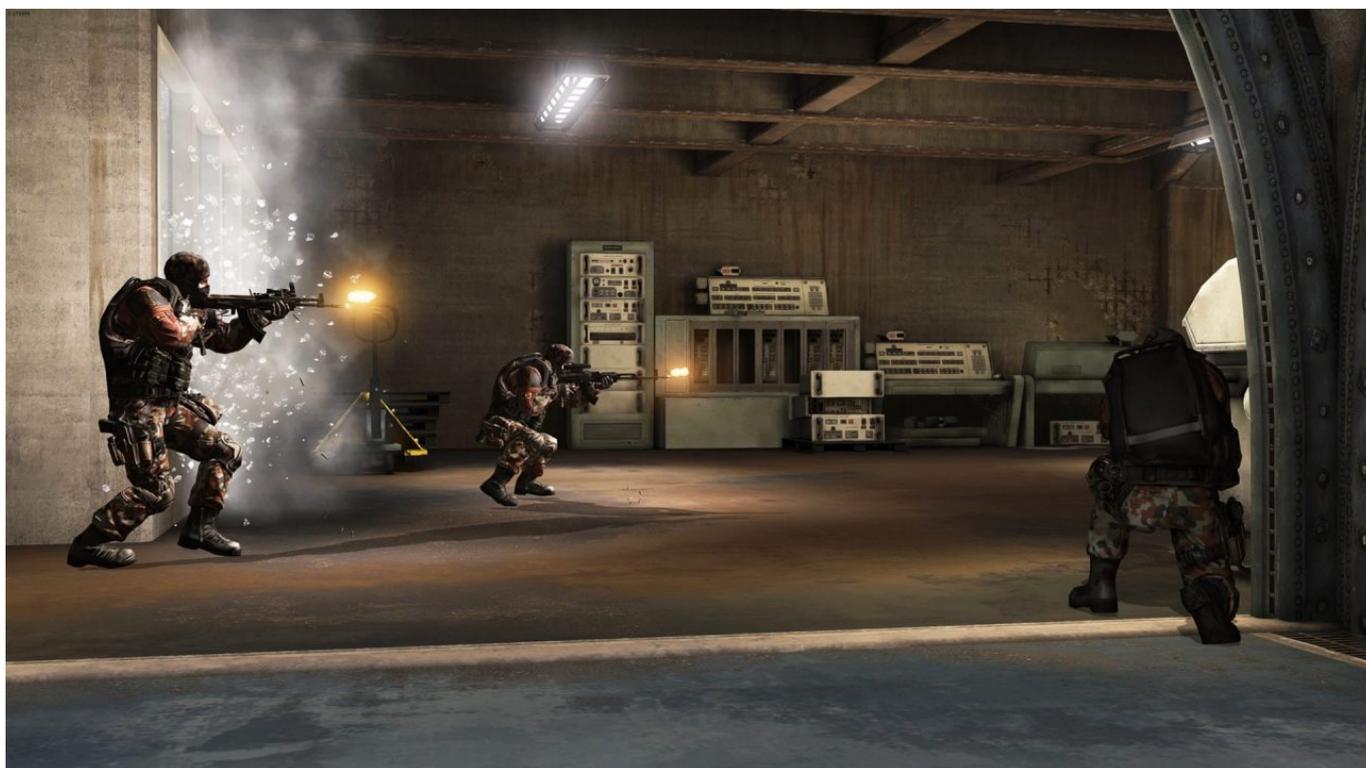
Nel 1993, con la fine della **guerra del Golfo**, il governo americano fece dei drastici tagli al budget dell'esercito: i **Marine** temevano di perdere le risorse necessarie per allenare le proprie reclute. L'esercito vide in **Doom**, il popolarissimo first person shooter della **ID Software** che impazzava fra i giovani, una possibilità per simulare il combattimento e offrire un campo virtuale sulla quale esercitarsi; **George Romero**, creatore di **Doom**, aveva rivelato inoltre in un'intervista che i giocatori, qualora fossero stati in possesso delle abilità necessarie, erano liberi di modificare il gioco a loro piacimento. La **Marine Corps Modeling and Simulation Management Office (MCMSMO)** chiese e ottenne una copia commerciale di **Doom** e da lì sviluppò la mod che finì col diventare **Marine Doom**. In termini grafici la mod non era molto diversa dall'originale ma il centro del gioco stava nella collaborazione fra i giocatori, collegati in lan nella stessa stanza, e dunque nel raggiungimento dell'obiettivo comune, come l'irruzione in un forte nemico o il salvataggio di degli ostaggi in un'ambasciata straniera. La collaborazione era imperativa: infatti, prima di cominciare una missione, era importante stabilire chi fosse il caposquadra, i fucilieri e il mitragliere; in questo modo non si insegnavano solamente le tattiche e la cooperazione durante la battaglia ma anche come agire in base al proprio ruolo all'interno della squadra. La mod fu installata in ogni computer dei **Marine** in modo da estendere l'addestramento al di fuori dal campo di battaglia ma anche per svagare durante le ore libere; **Marine Doom**, anche se non fu usato come mezzo di reclutamento e

propaganda, fu un ottimo mezzo per l'addestramento bellico e una mod ben riuscita tanto che, in seguito, questa fu adattata per **Doom 2** e rilasciata al pubblico per l'aggiornamento 1.9.



L'attacco alle Twin Towers del 2001, una delle tragedie umane che più scossero il mondo, portò l'esercito americano a una nuova corsa alle armi e una nuova campagna di reclutamento. Poco dopo l'attacco, l'esercito cominciò una nuova campagna per il reclutamento nelle forze armate americane ma non sembrava andare benissimo. Le nuove campagne erano invasive e i giovani non volevano essere per niente risucchiati al loro interno. L'esercito a quel punto, per promuovere la vita all'interno dell'esercito produsse **America's Army**: questo videogioco fu rilasciato gratuitamente il 4 Luglio 2002, anniversario dell'indipendenza americana, sia come download su internet sia come copia fisica (bastava andare in un centro di reclutamento nelle proprie città per ottenere il disco gratuitamente) e ben presto si costruì attorno una larga fanbase. **America's Army** non era infatti il solito gioco sparattutto in cui i giocatori si incontravano e si giocava squadra contro squadra senza degli schemi ben precisi: in questo titolo, prima di potersi gettare nella mischia, era necessario seguire il campo di addestramento per ottenere le basi del combattimento per far sì di non girare a vuoto sulla mappa ed essere sempre d'aiuto ai propri compagni. Finito l'addestramento base era ancora necessario seguire dei corsi specifici per ottenere una specializzazione nel campo di battaglia, delle vere e proprie lezioni senza le quali non si poteva scendere in campo: i giocatori potevano specializzarsi nell'uso di delle armi specifiche, come i fucili d'assalto, le mitragliatrici o i fucili di precisione, oppure potevano specializzarsi nelle tecniche di primo soccorso ed essere comunque un pilastro portante della squadra. Così come in **Marine Doom**, era importantissimo capire i ruoli nel campo di battaglia e realizzare che ogni elemento è indispensabile per la squadra. Inoltre, differentemente dagli altri titoli FPS, l'obiettivo principale della missione che non era sempre l'eliminazione della squadra avversaria ma anche altri come il salvataggio degli ostaggi o la liberazione di dei civili o l'espugnazione di un forte nemico, anche ottenendo più punti facendo meno vittime possibili. I giocatori negli FPS spesso, specialmente in mancanza di comunicazione, sono dei cani sciolti e così come si gioca senza tattica si gioca anche senza conseguenze; durante un

momento difficile, come quando si sta per perdere, i giocatori perdono la pazienza e tal volte, i più sciocchi, fanno vittime anche all'interno della propria squadra. Anche se non si muore effettivamente nel gioco, **America's Army** punisce il giocatore di fronte l'ammutinamento o in presenza di comportamenti poco ortodossi: è possibile finire in carcere, che risponderebbe alla sospensione temporanea dell'account, o persino la cancellazione se questi comportamenti sono ripetuti più e più volte. **America's Army** è stato accolto positivamente da critica e giocatori tanto che la serie dura a tutt'oggi; l'ultimo titolo della saga è **America's Army: Proving Grounds** uscito originariamente su PC e da poco arrivato anche su PS4, confermando così l'amore dei fan verso questa serie videoludica spesso sottovalutata. Tuttavia non mancano le critiche da parte di gente contraria a mettere giovani sotto i 18 anni di fronte a uno strumento di reclutamento come **America's Army**, teorici dei media e persino il gruppo dei veterani per la pace che non solo vedono l'esercito americano "arrivato alla frutta" in quanto propaganda bellica ma anche di come questo titolo fallisca ad evidenziare cosa sia veramente importante all'interno di un esercito; per quanto le armi possano essere affascinanti e il combattimento, dietro uno schermo, divertente ci si dimentica che un esercito debba portare l'ordine e la pace ed un videogioco, seppur senza conseguenze, ha sempre come fulcro la competizione fra i giocatori.



Con **America's Army** l'esercito poteva vantarsi di preparare i giocatori per il campo di battaglia e la vita militare ma lo stesso non si poteva dire per alcune situazioni: l'esercito, così come i veterani per la pace ci ricordano, dev'essere un corpo che deve portare ordine e sempre pronto a servire il più debole ed ascoltare i civili. Con l'arrivo della **guerra in Iraq** i soldati dovevano essere pronti a trattare con i civili in quanto le differenze culturali sono parecchie e bisognava dare un'immagine del esercito più positiva possibile. Gli eserciti non sono estranei a queste prassi: sin dalla seconda guerra mondiale, l'esercito ha sempre messo su dei brevi corsi intensivi per la lingua e lezioni di cultura e di comportamentismo per mettere i soldati in condizione di comunicare con i civili o mandare segnali di soccorso. Cambiano i mezzi ma non la sostanza: **Tactical Iraqi**, incluso nella piattaforma per militari **DARWARS**, includeva delle lezioni di lingua araba (con le sfumature irachene) utili per i soldati e, una volta finiti i corsi, si potevano mettere in atto non solo le capacità

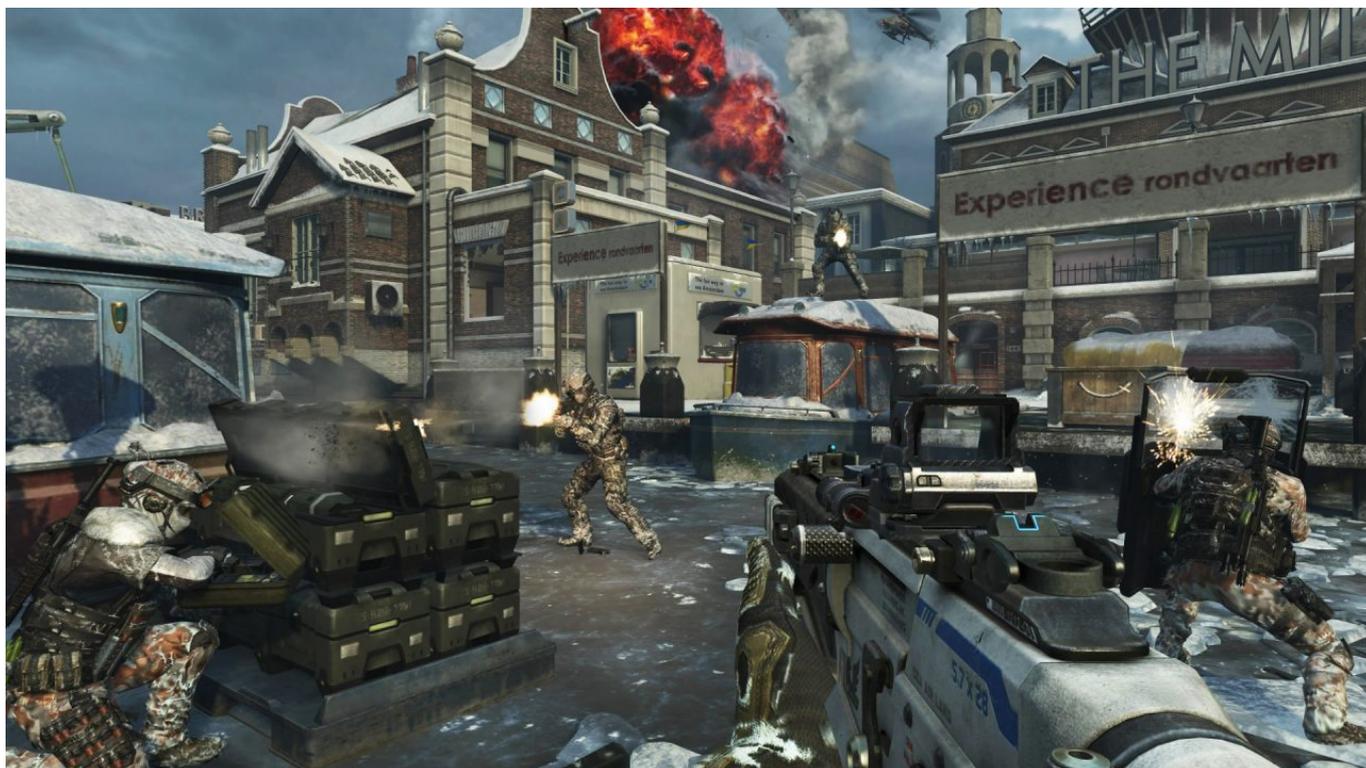
linguistiche ma anche i comportamenti da adottare in presenza di civili e dunque rendere la comunicazione più rispettosa e pacifica possibile. Si veniva messi di fronte a diverse situazioni in 3D, conversazioni con gente di tutte l'età ed estrazione sociale e perciò bisognava comportarsi di conseguenza: ad esempio, in presenza di adulti bisognava sempre togliersi occhiali e cappello prima di parlare (non farlo sarebbe stato poco rispettoso) e mai fare il gesto del pollice in su, in Medio-Oriente considerato un segno di mancanza di rispetto e maleducazione. Con i più piccoli era invece necessario abbassarsi e ci si poteva permettersi giusto un po' più scherzosi, e così via.



Gli Stati Uniti non furono gli unici a utilizzare i videogiochi come mezzo di propaganda: in Siria infatti è stato sviluppato **Under Siege**, un titolo ambientato nella seconda intifada e in cui si può combattere a fianco dell'esercito della liberazione palestinese e dunque contro le forze armate israelite. Similarmente, in Iran è stato sviluppato **Special Operation 85**, dove si vestono i panni dell'agente segreto **Bahram Nasser** per liberare due ingegneri nucleari imprigionati in Israele. Caso invece molto simile ad **America's Army** è invece **Glorious Mission**, titolo che promuove la vita e l'arruolamento nell'esercito della liberazione popolare cinese. Quest'ultimo titolo può vantarsi di avere una vastissima utenza di **300 milioni di giocatori**, un numero che surclassa i 13 milioni di **America's Army**, e che, come la controparte americana, ha generato altre controversie. Secondo i media russi i nemici presenti nel gioco somigliano molto a dei soldati americani; di tutta risposta un rappresentante del Ministero della Difesa cinese ha risposto che lo sviluppo del gioco non è una propaganda di odio verso nessun paese e che i media dovrebbero astenersi da ogni qualsiasi assurda speculazione.



Il mercato è pieno di titoli di combattimento simulato. A detta di alcuni veterani dell'Iraq, *Call of Duty: Black Ops 2* e *Modern Warfare* sono i giochi che meglio restituiscono l'esperienza della guerriglia in quanto, nelle battaglie, è possibile attuare sia degli approcci sia furtivi che approcci di impatto; gli stessi istruttori consigliano di giocare a questi titoli per estendere l'addestramento e provare nuove tattiche di battaglia. Tuttavia, sempre a detta degli stessi veterani, può dubitarsi dell'efficacia di questi come mezzi di reclutamento in quanto i giocatori non saranno mai veramente preparati per i **traumi della guerra**: l'istinto di sopravvivenza, la violenza o perdere i propri compagni sono cose che non si imparano di fronte ad un computer. Inoltre non ci sono mai delle vere conseguenze a delle azioni sbagliate: sparare ad un civile, fallire una missione non comporta nessun problema se non perdere punteggio nella graduatoria del gioco. Un soldato, riguardo agli FPS, pare abbia detto: «Nei videogiochi, quando perdi un avatar ricominci. Nella vita reale, quando qualcuno muore l'hai perso per sempre. Da sopravvissuto lo devi seppellire, e dopo devi anche chiamare sua moglie.». Questi meccanismi logorano non solo i familiari delle vittime nei combattimenti a fuoco ma chi sopravvive dovrà fare i conti con queste esperienze per sempre.



La realtà virtuale arriva in soccorso persino per risolvere questi problemi: **SimCoach** ci mette di fronte a un avatar 3D che aiuterà a superare lo stress post traumatico e la depressione solita nei veterani di ritorno a casa; il programma si pone come un luogo sicuro, un posto dove si può parlare in totale tranquillità dei propri problemi una volta tornati a casa. **SimCoach** offre all'utente delle risposte basate sulle esperienze di altri veterani e familiari che hanno vissuto e sopportato queste terribili esperienze e, digitando in un corretto inglese, il coach potrà aiutarci a superare i nostri problemi personali e sociali. Software come questo ci ricordano che è molto meglio impugnare i controller che le armi vere e proprie e che se proprio si vuol far la guerra è meglio farla dal divano di casa nostra.



Alright I'll check those out.



Hello, welcome to Simcoach.

Some things before we get started: I'm based on the real experiences of warfighters and their families, but I am not a real human, so please be patient with me, and talk in short sentences. Far as conversations go, I'm best at talking about PTSD and depression. I'm not a shrink, but I'm here to help.

I'd like to ask you a few questions to get to know you a bit. Ok?

no

I think I can help you better if I know where you're coming from.

ok?

no

that's ok

What's the major concern that brought you here today?

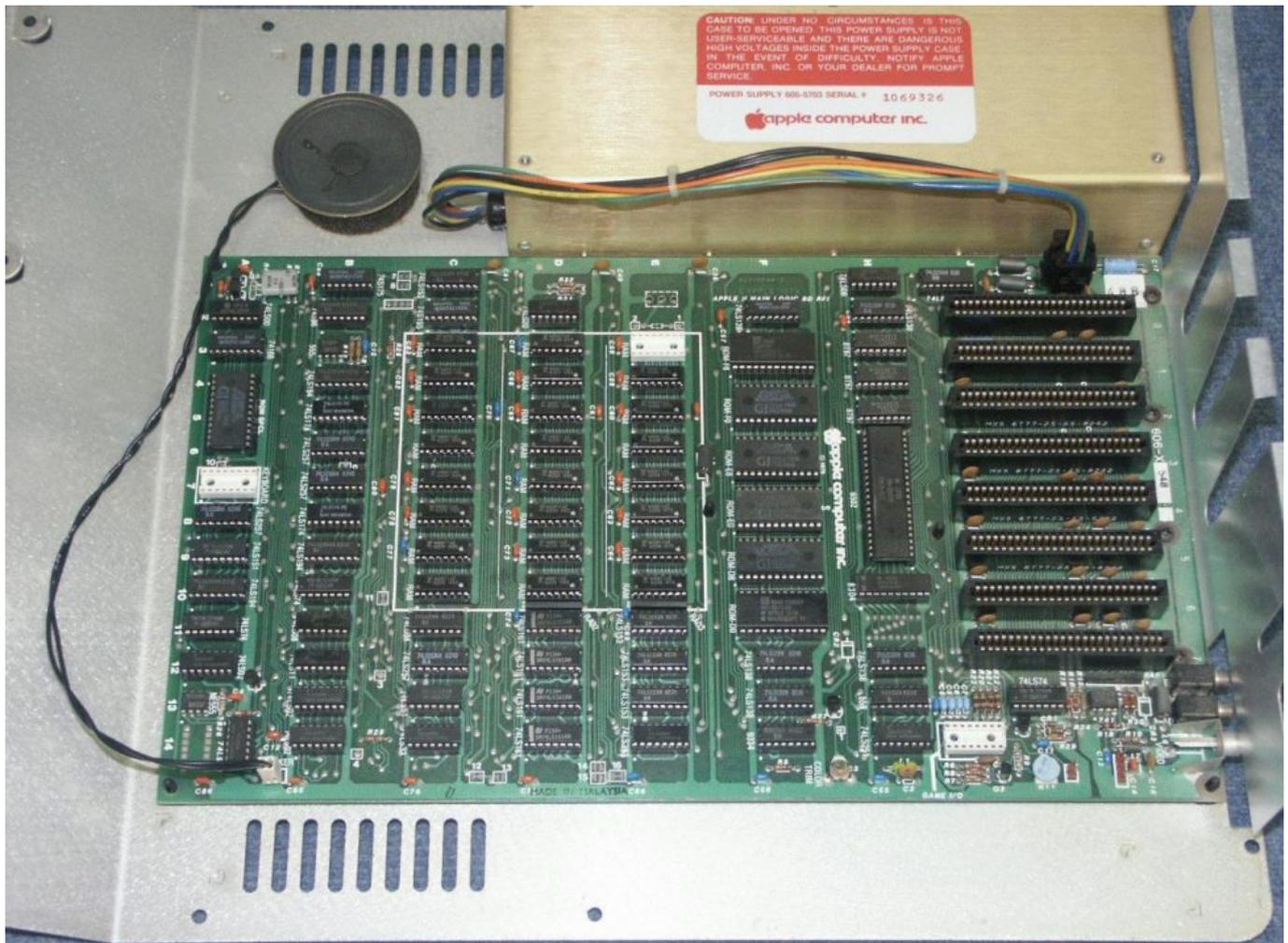
STREAM

NOTES



[Sonorità Videoludiche - I Chip sonori e il loro utilizzo](#)

Fin dai tempi antichi, l'uomo ha compreso di poter sfruttare i suoni come forma espressiva, e allo stesso modo i suoni dei primi computer provenivano esattamente dal cuore delle macchine. Modelli come l'**Apple II** e i primi **IBM** erano dotati di altoparlanti direttamente collegati alla CPU, della quale venivano "temporizzati" gli impulsi per trasformarli in toni. Questo metodo in realtà poteva permettere di riprodurre qualsiasi suono affinché un file sonoro compatibile entrasse nel media fisico; tuttavia, quando questi dovevano essere riprodotti durante un gioco, interrompevano il gameplay poiché la CPU doveva impegnarsi esclusivamente per riprodurre quello specifico suono.



L'arrivo dei chip sonori

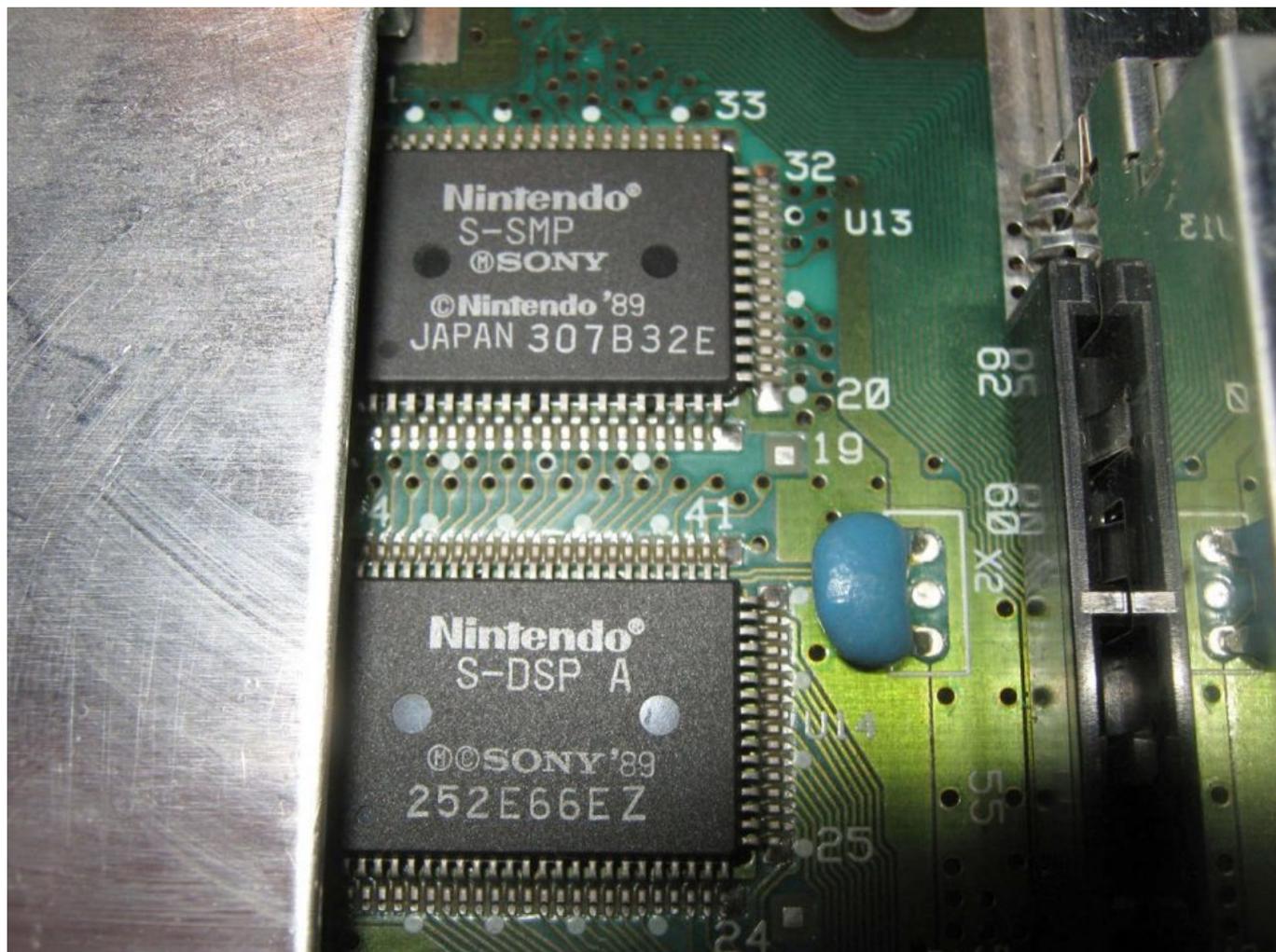
Col passare del tempo e con l'avanzare della tecnologia il carico delle CPU di computer e console venne definitivamente alleggerito grazie all'uso di chip sonori dedicati per riprodurre la musica. Le istruzioni musicali che provenivano dal media fisico anziché finire sulla CPU finivano nel chip sonoro dedicato che era in sé come una specie di band che "suonava lo spartito" che gli veniva mandato; le istruzioni provenienti dal media fisico includevano i toni, le durate e il canale da far suonare e, una volta passate dal chip, avrebbero prodotto la musica da incanalare negli altoparlanti. All'interno del chip erano presenti i canali per le forme d'onda, ovvero le voci del chip. Ogni chip aveva pregi e difetti, ovvero **forme d'onda** diverse, **numero di canali**, **polifonia**, **assegnabilità**, ecc... le caratteristiche dei singoli chip davano al sistema (o *arcade board*) una sfumatura diversa che serviva a rendere ancora più caratteristico un sistema, dando dunque una voce diversa rispetto le altre scelte sul mercato. L'**APU**, chip sonoro del **NES**, aveva cinque canali: due per le onde quadre, le cui ampiezze potevano essere modificate, uno per l'onda triangolare, usata solitamente per i bassi, un generatore di rumore bianco, usato per le percussioni, e un ultimo canale per i campionamenti. Ad occhio potrebbe sembrare che il **SID** del **Commodore 64**, che aveva solo tre canali, era un chip inferiore ma invece aveva caratteristiche che l'**APU** poteva solo sognarsi. A questi tre canali potevano essere assegnati quattro tipi di onde diverse (quadra, triangolare, a dente di sega e rumore bianco) che potevano addirittura essere riassegnate durante un brano, dando l'impressione vi fossero più di 3 voci; l'**APU**, seppur grazie ai due canali di onda quadra poteva dar l'impressione della polifonia, non poteva fare nulla del genere, i canali erano fissi e le voci erano sempre quelle. Tuttavia era possibile montare nelle cartucce del **Nes** dei chip aggiuntivi per dare ai giochi un suono diverso: ne sono testimoni giochi come **Gimmick!** di **Sunsoft**, che montava il suo **FME-7**,

Castlevania III con il suo **VRC6** che metteva ben 3 canali in più e **Lagrange Point**, uscito solo in Giappone, che montava il chip **VRC7**, sviluppato da **Konami** stesso, che emulava la **sintesi FM** già presente in sala giochi. Spesso nei dibattiti **Sega Master System** vs **NES** viene tirato fuori l'argomento "chip sonoro". La console 8-bit di casa **Sega**, anche se mostrava una grafica ben più avanzata rispetto alla controparte **Nintendo**, era azzoppata da un chip sonoro obsoleto, il **Texas Instruments SN76489** dai 3 canali di onde quadre più uno di generatore di rumore bianco, che per questioni di programmazione e compatibilità **Sega** si portava dietro dal **Sega SG-1000**, la loro vera prima console rilasciata nel 1983; questa console fu costruita con un hardware simile ai computer **MSX** e al **ColecoVision** per facilitare la programmazione dei porting ma, evidentemente, **Sega** puntò sul cavallo sbagliato. L'uscita del **Sega Mark III** in Giappone, divenuto poi **Master System** nel resto del mondo, doveva permettere la retrocompatibilità con le vecchie cartucce delle precedenti incarnazioni e perciò non si poté permettere un chip sonoro più moderno; tuttavia **Sega**, più in là, rilasciò solamente in Giappone l'add-on **FM Sound Unit** che aggiungeva ben 9 canali e una qualità di suono senza paragoni, basata appunto sulla **sintesi FM**, processo che permette una modifica sostanziale alla forma d'onda di base. La ricerca di un suono più elaborato dimostrava come i giocatori, insieme al comparto grafico, desideravano un sonoro sempre più realistico e, a partire dal rilascio del **FM Sound Unit** per il **Sega Master System**, si andò sempre avanti alla ricerca del suono perfetto.



Perfezionamento e declino

Fu sulla base della **sintesi FM** che **Sega** diede voce al **Mega Drive** grazie al chip **YM2612** di **Yamaha**. Fra gli anni 80 e 90 **Yamaha** produsse svariati chip sonori che vennero montate sia in computer e console che nelle loro tastiere dando alla musica, sia in ambito videoludico che in ambito pop, un timbro riconoscibilissimo e ben distinto. Fra le tastiere, usate appunto nella musica pop, possiamo ricordare il famosissimo **Yamaha DX7**, che si pose nel mercato come il primo sintetizzatore digitale, e le orecchie più allenate potranno trovare una certa similitudine con i suoni presenti nel **Mega Drive**. Tuttavia, nelle band, questi facevano il lavoro di uno strumento solo ma in ambito videoludico questi chip dovevano compiere il ruolo di un'intera band! I diversi chip **Yamaha** furono montati nei **Nec PC-8801** e **PC-9801**, **Neo Geo AES**, **Sharp X68000** e usate come base per la produzione delle schede **Sound Blaster** per i **PC**. La storia volle che il creatore della **Playstation Ken Kutaragi**, vedendo sua figlia giocare con il **Famicom**, pensò di poter creare un chip sonoro superiore; così, prima in segreto e poi con l'aiuto di **Sony**, creò un chip sonoro in grado di restituire al pubblico una fedeltà sonora senza precedenti. Sony sviluppò per Nintendo il chip **S-SMP** che diede un netto punto a favore alla grande N contro la rivale **Sega**. Il chip si basava sulla sintesi in **PCM**, ovvero (mantenendoci in un linguaggio alla portata di tutti) tramite la creazione di onde digitali tramite un particolare processo di campionamento; in questo modo il **Super Nintendo** poté riprodurre dei suoni molto realistici, suoni che neppure i **PC** con le **Sound Blaster** potevano permettersi. La tecnologia del chip sonoro tuttavia era destinata a scomparire ed essere sostituita dalla più conveniente e potente tecnologia del Compact Disc: non solo le linee di programmazione per i giochi potevano essere scritte in un media ben più grande di una cartuccia ROM ma rimanevano ettari di spazio per incidere delle tracce musicali ed inserire veri e propri filmati. Grazie al CD la musica, anziché essere programmata dal **PC**, poteva essere tranquillamente registrata in uno studio di registrazione con strumenti veri ed in seguito essere incisa nel disco insieme al gioco vero e proprio ed eventuali filmati. Tuttavia i chip sonori continuarono ad esistere nelle console portatili dei tempi, dai più famosi **Game Boy** e **Game Boy Advance**, ai più di nicchia **Sega Game Gear**, **Neo Geo Pocket** e **Bandai WonderSwan**.



La vita dei chip sonori sembrava finita e, come le musicassette, potevano essere dimenticati e lasciati ad ammuffire fino alla loro decomposizione ma, inaspettatamente, questi chip furono utilizzati per diversi scopi, addirittura in mondi ben più vasti della scena videoludica. Di questo ce ne parlerà Gabriele Sciarratta nella parte 2.

[Annunciati nuovi personaggi per la terza stagione di Street Fighter V](#)

Verso la fine della **Capcom Cup** tenutasi ad Anaheim, **Capcom** ha rivelato il prossimo set di personaggi che arriverà per la terza stagione di **Street Fighter V**.

La prima è **Sakura**, di cui si era tanto speculato alla fine del trailer mostrato al **Red Bull Battleground** di Novembre (ci fu un'esplosione di confetti rosa e coriandoli a forma di petali di ciliegio; la parola per indicare il ciliegio in Giappone è infatti "Sakura"). Sarà disponibile dal **16 Gennaio 2018** e sembra proprio che non sia più una ragazzina; adesso presenta decisamente un look più adulto ma il suo costume classico sarà comunque disponibile come alternativa.

Inoltre, per la terza stagione, vedremo il ritorno di tre personaggi classici, ovvero **Blanka**, **Cody** e **Sagat**, e l'arrivo di due nuovi: **Falke** e **G**.

Parallelamente all'annuncio dei nuovi personaggi è stato mostrato il filmato d'apertura che sarà presente in **Street Fighter V: Arcade Edition** (visualizzabile in fondo all'articolo).

In aggiunta a tutto questo è stata [annunciata la 30th Anniversary Collection di Street Fighter](#) per **PS4**, **Xbox One**, **PC** e **Nintendo Switch**.

Street Fighter V è già disponibile per **PS4** e **PC**, mentre **Street Fighter V: Arcade Edition** verrà rilasciato per le medesime piattaforme giorno **16 Gennaio 2018**. Coloro che sono già in possesso dell'edizione originale otterranno l'aggiornamento gratuitamente.

[Super Mario Odyssey: nuovo trailer per le vacanze natalizie](#)

Disponibile dal 27 Ottobre **Super Mario Odyssey** è uno dei migliori giochi dell'anno. Questo magnifico platformer ha già venduto oltre le 2 milioni di copie e le vacanze di Natale non sono ancora arrivate. Per promuovere il gioco e dare una spinta alle vendite di questo Natale **Nintendo** ha pubblicato un nuovo trailer.

Il trailer mostra **Mario** e **Cappy** nelle loro tipiche mosse e, a giudicare dall'aspetto del video, sembra che il video sia rivolto ai non appassionati dei videogiochi. Che venga utilizzato come pubblicità alla TV?