

[Tekken 7: svelata la data di uscita del DLC Ultimate Tekken Bowl](#)

Bandai Namco ha annunciato il primo DLC per **Tekken 7** dove verrà introdotta la modalità *Ultimate Tekken Bowl*, presente già in *Tekken tag tournament* e *Tekken 5 Dark Resurrection*, nella quale i personaggi di *Tekken* giocano a bowling.

Inoltre nel pacchetto troviamo svariati costumi tra cui: uniformi scolastiche per Xiaoyu e Alisa, costumi da bagno per tutti i personaggi femminili, costumi da bagno in stile vintage anni '20 e per i personaggi maschili. Il nuovissimo DLC sarà disponibile a partire dal 31 agosto su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**.

Ovviamente Bandai Namco ha rilasciato un trailer che potete trovare qui sotto.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSGw2UGJNS0lIRUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Il nuovo DLC di Final Fantasy XV a tema Assassin's Creed](#)

I giocatori di **Final Fantasy XV** presto potranno correre in giro per il gioco come un Assassino grazie a una eccentrica collaborazione tra i publisher **Square Enix** e **Ubisoft**.

Square Enix sta rilasciando questo bizzarro DLC gratuito per **Final Fantasy XV** che porterà un evento chiamato **Il Festival dell'assassino** a **Lestallum**. La città sarà ricoperta di bandiere e di altre chicche per segnare l'occasione speciale, inoltre vari minigiochi e meccaniche di gioco a tema assassino saranno l'epicentro di questa esperienza.

L'add-on dell' **Assassin's Festival** sarà rilasciato il **31 agosto 2017**. Chiunque abbia ottenuto il **Dream Egg** dall' evento **Moogles Chocobo Carnival**, che sarà lanciato il 30 agosto, avrà la possibilità di vestire il nostro Noctis con un costume a tema. Il festival porterà un altro abito d'assassino per il gioco, così come l'opportunità per **Noctis** di esplorare più come un "Assassino" e addirittura utilizzare alcune delle abilità più apprezzate degli assassini.

Potete vedere questo in azione nel trailer quà sotto. **Noctis** scorrazza tra i palazzi di **Lestallum**, poi esegue "salti della fede" per poi finire con un'uccisione dall'alto.

Ubisoft ha detto tramite un post che questa collaborazione tra **Assassin's Creed** e **Final Fantasy** è

nata quasi tre anni fa in occasione di una riunione informale durante il **Tokyo Game Show** per esprimere l'ammirazione per gli altri lavori. Se torniamo e guardare il trailer dello scorso novembre di **Final Fantasy XV**, così come l'annuncio di **Gamescomtrailers** per **Assassin's Creed Origins**, possiamo già notare qualche *easter egg* che suggerisce il *mash-up*.

«Questa collaborazione è il risultato dell'essere grandi fan», ha dichiarato **Ashraf Ismail**, direttore di **Origins** a **Ubisoft Montreal**. «C'è un grande rispetto tra le due squadre e non possiamo essere più entusiasti dell'opportunità di rendere omaggio agli altri lavori».

Non c'è ancora nessuna informazione se **Final Fantasy XV** apparirà in qualche modo in **Assassin's Creed Origins**: l'abito di **Cindy** sarebbe più appropriato per un ambiente desertico dopo tutto.

Questo è solo l'ultimo crossover di **Final Fantasy XV** con altri prodotti, brand precedenti includono tazze per noodles e c'era anche quello con **Forza Horizon 3**. **L'Assassin's Festival** sarà disponibile solo per un periodo limitato: la fine è infatti prevista per il **31 gennaio 2018**.

[Gli infiniti mondi di BioShock](#)

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

Una città in fondo l'oceano

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

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



Dopo il nostro precipitare in pieno oceano a bordo del nostro aereo, notiamo subito qualcosa di strano: un faro, in mezzo al nulla, ma unica chance di sopravvivenza. Una volta entrati vi è una **batisfera**, ci saliamo, e comincia il viaggio con il celebre discorso di **Andrew Ryan**, sulla creazione di una città lontana da vincoli morali, religiosi e politici. Molto sarà collegato alle **Sister** e all'**ADAM**, sostanza necessaria alla fabbricazione dei **Plasmidi**. Alle bambine, quindi, venne impiantata, nello stomaco, la lumaca di mare generatrice di ADAM, trasformandole, diventando ossessionate dalla sostanza e addestrate a raccoglierla ed estrarla dalle lumache marine stesse o dai cadaveri dei ricombinanti morti. Essendo vulnerabili vennero creati i **Big Daddy**, enormi creature geneticamente modificate e corazzate.

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

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

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

del gioco, e sicuramente la migliore mai realizzata sino ad allora. Ciò che colpisce comunque è il comparto artistico: tutto in **stile Art Decò**, devastato da conflitti interni alla città, esprime a chiare lettere il degrado e la decadenza nella quale Rapture è caduta.



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

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

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

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

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

Gli antipodi

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

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



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

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

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



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

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

Infinite porte

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

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

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



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

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

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

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



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

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

Un miliardo di mondi

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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

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

[In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da](#)

EA

Fe, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

Fe sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Rivelata la data di Batman: The Enemy Within

Si aspetta da un po' il **secondo** episodio della serie di **Telltale**, e sono molti i **rumor** in giro per il **web** sulla possibile uscita anche per **Nintendo Switch**; per il momento sappiamo che la **data** del lancio sul mercato sarà il **26 settembre 2017** e che sarà disponibile per le seguenti **piattaforme**: **PS4, Xbox One, PC, Android** e **iOS**.

Qui sotto il **trailer ufficiale** pubblicato direttamente dalla Telltale:

Hellblade: Senua's Sacrifice - Una Perla che tutti (TUTTI) Devono Giocare

Spesso - e soprattutto in Italia - i videogiochi sono visti con diffidenza o come semplici passatempo; libri, film e simili sono ancora considerati la massima espressione del pensiero umano, capace di

abbattere barriere innalzate da pregiudizi o argomenti tabù. Eppure qualche volta arriva, in ambito videoludico, qualcosa di potente che riesce a portare temi di difficile divulgazione, un mondo a sé stante e visto ancora con circospezione: tutto questo è ***Hellblade: Senua's Sacrifice***. Il tema trattato, **le psicosi e schizofrenia**, sono messe in scena in maniera tale che difficilmente si potrà vedere qualcosa di così coinvolgente su carta stampata o pellicola, facendo sì che l'immedesimazione in **Senua**, la nostra protagonista, ci avvicini di più a un mondo in parte sconosciuto e di difficile collocazione sociale.

A Scanner Darkly

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

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

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

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo necessario: apre gli occhi su un mondo che vediamo con diffidenza, che ci può anche far paura. Chiunque di noi può essere affetto, in maniera più o meno evidente, da questi disturbi e il vivere in prima persona cosa si prova dagli occhi di Senua è un modo di spingere più persone a non isolare il fenomeno e di capire meglio chi ci sta attorno.



La definizione di follia

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

Un altro di questi elementi è poi la **fase esplorativa**, in cui bisognerà trovare particolari rune, che bloccano il vostro cammino, specialmente su delle porte, all'interno dell'ambiente di gioco. Questo farà sì che ogni ombra, cambiamento di prospettiva e oggetti possono essere rimandi a quelle rune che, una volta trovate, vi permetteranno di avanzare. Benché - considerata la parte di puro gameplay - non siano sezioni propriamente esaltanti, anche qui la forma segue la funzione: molti dei

pazienti ascoltati da Ninja Theory raccontano di come allucinazioni e associazioni, che nella realtà non esistono, risultano in qualche modo determinanti. Quando andiamo a caccia di queste rune nell'ambiente, da osservatori esterni, non capiamo esattamente l'utilità, ma per Senua, tutto questo è fondamentale. Sente il bisogno di cercare queste associazioni, convinta che, qualora non fosse in grado di riconoscerle, rimarrebbe bloccata per sempre nel suo mondo. Oltre a questo sono presenti anche dei puzzle ambientali, in cui, attraverso una sorta di portali spazio-temporali, sarà possibile, ad esempio, salire su una torre precedentemente distrutta o di entrare in porte un tempo sbarrate. Se dedico queste righe alla spiegazione - per così dire - del fenomeno è perché, alle volte, risulta troppo facile vedere cosa si ha davanti e giudicarlo ma, una volta scalfita la superficie, almeno in ambito videoludico si può capire il perché alcune scelte siano state fatte: semplicemente perché non ci sarebbe stato altro modo di rappresentare alcuni aspetti della psicosi di Senua, in questo caso. Molto spesso è il contesto a fare la differenza.



La tana del Bianconiglio

Per una volta vorrei partire direttamente dall'**audio**, praticamente perfetto. In *Hellblade* quest'aspetto è fondamentale, non solo per immergerci al meglio nel mondo di gioco, fatto di enormi boschi e sinistri luoghi chiusi, ma anche per entrare nella testa di Senua dove, le sue voci, avvolgono tutto il mondo di gioco. L'utilizzo di **microfoni bineurali** per la registrazione è stata una scelta azzeccata, in quanto ha permesso di **captare l'audio a 360°** e godibile appieno soltanto utilizzando delle *headset*, possibilmente 7.1. Una volta indossate le cuffie entreremo in un mondo fatto da decine di voci, completamente diverse le une dalle altre e con caratteristiche proprie: chi invita alla riflessione, chi sbeffeggia e chi incita a proseguire. Oltre a ciò le altre componenti audio, inerenti all'ambiente di gioco, sono riprodotte magistralmente creando un mondo vivo e assolutamente plausibile: il fruscio del vento, lo scorrere dell'acqua, i passi sul terreno di Senua regalano uno dei

migliori sonori degli ultimi anni. Menzione d'onore anche a **Melina Juergens**, in grado di dare una prova attoriale magistrale e - se si potesse fare - da candidatura alla statuetta. **Il gioco è tradotto in italiano solo nei testi**. Resta qualche dubbio sulla qualità dei sottotitoli, a volte mal gestiti nel tempismo.

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

[Presentato ufficialmente Raiders of the Broken Planet](#)

MercurySteam ha annunciato l'arrivo di **Raiders of the Broken Planet**, uno shooter 4v1 per XboxOne, PS4 e PC, proprio come il poco fortunato **Evolve**, uscito precedentemente per le medesime piattaforme.

Il prologo del gioco sarà scaricabile gratuitamente al lancio, insieme al quale verrà anche rilasciata la prima campagna, "**Alien Myths**", acquistabile separatamente al prezzo di € 9.99.

Altre 3 campagne sono state già pianificate per essere rilasciate ad intervalli regolari l'una dall'altra, i loro titoli sono: **Wardog Fury**, **Hades Betrayal** e **Council's Apocalypse**.

Le campagne non sono propedeutiche, quindi potranno essere giocate in qualsiasi ordine.

Enric Alvarez, a capo dello studio **MercurySteam** dice <<Noi vogliamo essere degli sviluppatori in costante dialogo con il pubblico. I giochi sono molto costosi e talvolta i media danno false aspettative. Noi offriamo alla gente il modo di capire se le piace ciò che sta vedendo: pagare poi per avere più contenuti è una tattica vincente>>.

Svelata la data di uscita di Yakuza 6

È stata annunciata da **Sega** l'uscita del capitolo finale della saga di Kazuma Kiryu, **Yakuza 6: The song of life**, che sarà disponibile dal **20 marzo 2018** sia in versione fisica sia in versione digitale per Ps4.

L'annuncio non si è fermato alla sola data di uscita del gioco: trattandosi dell'ultimo capitolo del videogioco, Sega ha deciso di creare una **premium edition** contenente 2 bicchieri in vetro decorati con il drago tatuato su **Kiryu**, 2 cubetti di ghiaccio con sopra raffigurata l'iconica fiamma, due sottobicchieri del clan Tojo e un artbook.

È stato inoltre rilasciato un nuovo trailer del videogioco



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

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

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

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

[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**.