

Il mercato delle licenze nei videogame

C'era un periodo, tra gli anni '80 e i primi 2000, in cui il videogioco rientrava ancora tra quegli hobby di nicchia e veniva poco considerato o addirittura schernito dai media. Non che oggi non si trovino articoli o notizie al telegiornale che tendono a mettere i videogiochi in cattiva luce ma, se un tempo c'era solo poca consapevolezza, ora è l'ignoranza a guidare la mano di certi giornalisti che poco informati.

Piccoli sfoghi a parte, in quegli anni c'era anche chi aveva visto del potenziale in quegli ammassi di pixel, specie se abbinati a prodotti più di successo come i film. Fu **Atari Games** ad avere l'idea per prima, e sfruttando il successo di **Indiana Jones** ottenendone la licenza, pubblicò nel 1982 **Raiders of the Lost Ark** per Atari 2600, un anno dopo l'uscita dell'omonima pellicola di Spielberg. Il gioco ricevette un buon feedback da pubblico e critica ed è considerato uno dei migliori per la console. A partire da lì altre aziende seguirono l'esempio del colosso arcade, che continuò la pubblicazione di titoli su licenza tra cui rientra - ahimè - **E.T. the Extra-Terrestrial**, considerato da molti come il più grande fallimento videoludico di tutti i tempi.

Qualche anno più tardi, molti produttori si dedicarono invece sui film d'animazione Disney creando giochi degni di menzione, come **Disney's Aladdin** e **Disney's Tarzan**, rispettivamente prodotti da **Capcom** ed Eurocom, **The Jungle Book** e **The Lion King** di **Virgin Interactive**, THQ si occupò invece del lato **Pixar** con **Finding Nemo**, **Cars** e **Ratatouille**.

Screenshot preso da Disney's Tarzan per PlayStation, uscito nel 1999.

Anche **Electronic Arts** approfittò delle pellicole più famose uscite in quegli anni, portando su console e PC l'intera saga di **Harry Potter**. E non scordiamoci della trilogia di **Spider Man** trasformata in videogioco grazie ai molteplici titoli di **Activision**.

Di giochi su licenza insomma ce ne sono a bizzeffe, alcuni degni del confronto con l'opera da cui sono tratti, altri dei flop totali. Ancora oggi continuano a uscirne ma a differenza delle generazioni precedenti, questi sembrano rappresentare un successo quasi assicurato, come i **Batman: Arkham**, **Star Wars: Battlefront**, **La terra di mezzo**, **South Park**; perché i developer di sobbarcano il rischio dei costi ingenti per l'acquisto di una licenza?

A rispondere a questa particolare domanda è **Mark Caplan**, presidente di **BDLabs**, un'azienda specializzata nel fare da tramite o mettere in contatto i possessori intellettuali di una determinata opera con chi voglia acquistarne la licenza: interpellato da [GamesIndustry](#), Caplan ha spiegato che grazie alla diffusione di molteplici piattaforme di gioco, oggi ci sono molte più opportunità per chi voglia entrare nell'industry e creare qualcosa di nuovo, e se questa rappresenta da un lato anche un'ottima occasione per i publisher di investire sulle loro IP, dall'altro molte case produttrici sentono il bisogno di acquistare delle licenze per espandere il proprio business. E questo vale da entrambi i fronti: se un tempo erano solo gli operatori dell'industry videoludica a comprare le licenze da altri settori, adesso cinema ed editoria acquistano diritti per trasporre opere videoludiche.

Per quanto possa sembrare rischioso comprare i diritti di un'opera senza sapere se questa sarà un "acquisto azzecato", vale la pena tentare il tutto e per tutto; pensiamo all'attualissimo **Spider-Man** di **Insomniac Games**. Davvero niente male come inizio per essere il loro primo gioco su licenza, no?

[Until Dawn: Rush of Blood](#)

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della

SuperMassive Games dimostrano egregiamente con *Until Dawn: Rush of Blood* come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

Uno sguardo al passato

Se *Until Dawn* ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, *Rush of Blood* punta in tutt'altra direzione.

Rush of Blood, spin-off di *Until Dawn*, deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

Rush of Blood riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco.

Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerli vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curato, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che, permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possiede un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

[Injustice 2 - Chi Aiuta un Eroe?](#)

Siamo in pieno periodo **Justice League**, l'ultima fatica del DC Cinematic Universe in cui, per la

prima volta, abbiamo potuto osservare le dinamiche di un gruppo disomogeneo ma, che per portare la pace, collabora al fine di salvaguardarla (circa). Ma non si vive di solo cinema: fortunatamente sono molti i videogame che, traendo ispirazione dalle stesse fonti, sono riusciti a creare storie efficaci e in grado di approfondire le personalità di uno o dell'altro eroe. Basti citare la serie **Arkham** dedicata al **Cavaliere Oscuro** firmata Rocksteady, un concentrato "batmaniano" perfetto che, durante i suoi quattro capitoli, è riuscito a restituirci un Bruce Wayne come non si era mai visto. E un picchiaduro come **Injustice**? Proprio quest'ultimo è la dimostrazione che è possibile creare interi universi alternativi validi indipendentemente dal genere, proseguito splendidamente dal secondo capitolo.

Superman, ancora stravolto dalla morte di Lois Lane e di suo figlio, e imprigionato da **Batman**, continua a non cambiare idea sulla gestione della criminalità. Ma una nuova minaccia planetaria si avvicina e, come si suol dire, si farà di necessità virtù.

Injustice League

Injustice 2 si candida a diventare il miglior picchiaduro di quest'anno, anche grazie a un tessuto narrativo superiore alla controparte cinematografica recente. Come nel precedente capitolo, la storia prosegue su uno dei mondi alternativi al nostro, in cui **Superman** è diventato un vero e proprio dittatore, unificando il pianeta ed eliminando, o imprigionando, chi può ledere lui o la pace sulla Terra. Ma adesso è in una prigione speciale costruita da **Batman**, l'unico a essersi opposto alla tirannia del kryptoniano e unica fonte di incorruttibilità rimasta per le vie di Gotham. In questo secondo capitolo **Brainiac, Il Collezionista di Mondi**, sarà il villain, una minaccia totale e tangibile, essendo stato protagonista della distruzione di Krypton anni addietro. Toccherà dunque a ciò che rimane della **Justice League** tentare di contrastarlo.

Se c'è una cosa che caratterizza la narrazione dei ragazzi di **NetherRealm** è la consapevolezza di aver scritto qualcosa di maturo e lontano da banalità e momenti frivoli che la controparte cinematografica ci ha abituati a vedere. Ogni personaggio è costruito in modo credibile, soprattutto quelli che hanno accettato il cambiamento imposto da Superman. Diversi saranno i momenti epici in grado di farci sobbalzare dalla sedia e colpi di scena ben gestiti. Non mancano alcuni escamotage narrativi al fine di rendere credibile uno scontro come tra **Freccia Verde** e **Superman** e alcune chicche che i fan DC sapranno sicuramente apprezzare. Anche le *cutscene* beneficiano di questo lavoro, con telecamere digitali sempre al posto giusto e in grado di valorizzare, assieme ai filtri utilizzati, i primi piani sui protagonisti e le loro emozioni. Proprio i personaggi interessati proveranno sentimenti contrastanti, rendendo più accessibile ai nostri occhi la loro parte umana piuttosto che quella di semidio o semplice eroe.

Purtroppo da segnalare una mancanza - un po' fastidiosa - di sinossi dedicata a ogni personaggio e quantomeno un riassunto del capitolo precedente.



Batman V Superman

Tutti i personaggi presenti in *Injustice 2* godono di meccaniche uniche, non solo per le “super”, davvero spettacolari, ma soprattutto per le movenze e gadget utilizzati. Bilanciare un *roster* che vede personaggi come **Superman** o **Darkseid** non era un compito facile, eppure i ragazzi di **NetherRealm** sono riusciti a far sfruttare a ogni personaggio le sue peculiarità e punti di forza, stando attenti alle vulnerabilità del nemico. È un picchiaduro stratificato, con un ottimo parco mosse e che richiede buon allenamento per riuscire a padroneggiare al meglio un determinato personaggio. Colpi pesanti, medi e leggeri sono uno standard ma ben calibrati e arricchiti dalla possibilità di usare *boost* temporanei in grado di cambiare le sorti del match, assieme alla possibilità di scagliare oggetti di scena e persino gli avversari, in un'altra area in modo molto cinematografico. Tutto questo fa da ottima base alle tante modalità presenti, a cominciare dal single player che, oltre ad avere un'ottima campagna, si fregia anche del **Multiverso**, sfruttando una delle caratteristiche dei DC comics: ogni settimana saranno disponibili diverse “Terre” su cui dovremo intervenire per porre fine a una crisi, che si traduce in una serie di combattimenti a difficoltà crescente e con modificatori che creano ostacoli od opportunità nelle arene, fino al raggiungimento della pace sul nostro pianeta gemello. Questa modalità, oltre ad arricchire di molto la longevità, permette (come il resto delle modalità d'altronde) di ottenere punti specifici per noi stessi e per i singoli personaggi che, raggiungendo certe quote, possono essere **personalizzati e potenziati** con equipaggiamento sempre migliore. Questo aspetto è ben implementato e, oltre alla modifiche esteriore del nostro alter ego, permette di potenziarne le abilità, diventando una vera e propria macchina da guerra da utilizzare soprattutto nel multiplayer. Tutti gli oggetti vinti, identificati come casse premio, verranno visualizzate nel **Caveau di Brother Eye**, un nome altisonante per definire il semplice menù dove potremo visualizzare l'equipaggiamento, scegliere se utilizzarlo e persino rivenderlo per far fruttare la monete in gioco e acquistare così altre casse premio. Se per caso ve lo state chiedendo, la risposta è SI, sono presenti **microtransazioni** in grado di farci acquistare casse premio migliori, e di conseguenza miglior

equipaggiamento, per velocizzare il processo di crescita. Fortunatamente non è invasivo come per altri titoli, presentandosi abbastanza bilanciato ma non necessario.

Chiudono le modalità presenti le **Gilde** dove è possibile riunirsi e affrontare battaglie in comunità, affrontandone altre, sbloccando laute ricompense.

Infine, non possono mancare gli **Extra** - un po' deludenti a dir la verità - visto che tengono conto solo delle percentuali di utilizzo, statistiche, rivedere i riconoscimenti o la spiegazione del Multiverso. Avere dei modelli dei personaggi, schede dedicate e qualche art work non sarebbe stato male.



Da DC a PC

Injustice 2 si presenta molto bene anche su PC, facendo dimenticare di colpo i passi falsi di *Mortal Kombat X*. A colpire sin da subito sono i modelli poligonali dei vari personaggi, ricchi di dettagli e molto vicini alla controparte cartacea. L'utilizzo di texture, *shader* e perfino la resa dei capelli è di ottima fattura, regalando personaggi credibili anche grazie al buon lavoro effettuato sulle animazioni. Stessa qualità anche per gli scenari che, come da tradizione, presentano oggetti con cui è possibile interagire. Si presentano molto variegati, pieni di dettagli e con chicche ben riuscite, come omogenee transizioni tra i vari scenari e tra le diverse *cutscene* e il combattimento vero e proprio.

Tanti sono i settaggi disponibili per adattare al meglio il gioco alle vostre configurazioni hardware, con risoluzioni che arrivano fino al 4K, ma dedicata soltanto ai PC più performanti.

Anche la componente audio si presenta abbastanza bene a cominciare dal doppiaggio: infatti, al contrario del primo capitolo, tutto il gioco è localizzato in italiano, potendosi avvalere di voci conosciute ai più come **Marco Balzarotti** (celebre Batman della serie *Arkham*), **Matteo Zanotti** (Superman), **Riccardo Peroni** (Joker) e **Tony Sansone** (Flash). Stranamente il punto debole sono le

musiche, incapaci di creare emozioni e che in qualche modo lasciano il tempo che trovano.



In conclusione

Se siete rimasti delusi dalle storie del **DC Cinematic Universe** potrete tranquillamente rifarvi con ***Injustice***. Il secondo capitolo conferma quanto la distanza tra cinema e videogioco sia ormai nulla, riuscendo a portare quel pathos e quella profondità che purtroppo ai lungometraggi continua a mancare. Fortunatamente è anche un ottimo picchiaduro, mai banale, ben strutturato e con tante modalità diverse. Insomma, *Injustice 2* è ottimo titolo, da non farsi scappare, sia che siate fan Marvel o DC.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

Justice League

Ci siamo. Il progetto **Justice League** è completo. O almeno è così che dovrebbe essere. Finalmente abbiamo l'opportunità di vedere la **Leggenda della Giustizia** in tutto il suo splendore e, - diciamocela tutta - non vedevamo l'ora. Come accaduto per **Avengers**, anche qui, sin da piccoli, non abbiamo fatto altro che immaginare come sarebbe stato un lungometraggio con protagonisti gli **eroi DC**, immaginando quale delle tante storie sarebbe stata scelta, chi il villain e così via. Purtroppo negli ultimi anni questo hype ha cominciato a venir meno, vuoi per un discreto **Men of Steel**, o un imbarazzante **Batman Vs. Superman**, un mediocre **Suicide Squad** e un'accettabile **Wonder Woman**, finendo con l'arrivare di un **Justice League** che si presenta come un cinecomic dalle fragili basi e con due facce della stessa medaglia.



Il progetto *Justice League* ha incontrato una serie di difficoltà, la principale delle quali fu l'abbandono di **Zack Snyder** nel bel mezzo delle riprese per un grave lutto. La palla è dunque passata a **Joss Whedon**, regista dei due **Avengers** di casa **Marvel**. Non c'è bisogno che vi dica come le visioni dei due registi siano praticamente in antitesi: se Snyder predilige una fotografia desaturata e toni cupi e drammatici, Whedon si lancia in pellicole che per certi aspetti tendono alla commedia, preferendo colori sgargianti. In un modo o nell'altro, entrambi sanno fare il loro mestiere, sanno certo tenere in mano una cinepresa e hanno idee chiare sul progetto. Ma i problemi di *Justice League* partono proprio da qui: visioni, così diverse, di intendere in cinefumetto, rendono questo film letteralmente "lunatico", passando a fasi alterne da momenti puramente drammatici a momenti goliardici in cui nessuno sembra prendersi sul serio. Il risultato è una concreta difficoltà a entrare nel *mood* del film, rimasto in un limbo che, invece di portare a una profondità di trama e personaggi, finisce per essere dimenticabile. Questa dualità si percepisce anche nella caratterizzazione dei personaggi, con scene completamente riscritte da zero, e adattate per l'occasione, e per le soundtrack composte da **Junkie XL**, dopo che **Hans Zimmer** decise - forse

saggiamente - di lasciare il progetto. Proprio con l'ingresso di Whedon, anche Junkie venne sostituito con **Danny Elfman**, storico compositore che, nel 1989, si occupò di realizzare la colonna sonora del **Batman** di **Tim Burton**. Questo triplo passaggio di consegne non ha fatto altro che gettare altra confusione sul comparto sonoro, con musiche che a volte, seguendo i toni diversi del film, vanno in contrasto tra loro. Non stiamo certo parlando di pessime musiche, ma è l'amalgama che proprio non funziona.

Non manca nemmeno l'infatuazione amorosa di turno: se state pensando qualcosa legata a Wonder Woman e qualche eroe del gruppo vi sbagliate di grosso. Bruce Wayne e Clark Kent divengono veri rivali di Ennis Del Mar e Jack Twist ne **I segreti di Brokeback Mountain**.

Ovviamente l'ormai famosa dualità si può intravedere anche per la regia, buona in generale nei diversi frangenti, tranne per alcune scene d'azione, in cui si fatica davvero a capire cosa stia succedendo. Non mancano scene di forte impatto e alcune buone idee ma è troppo poco per avvicinare questo film alla sufficienza, anche perché, i problemi (gravi) sono altri.



Abbiamo dunque detto che il film soffre di parecchi problemi, ma non sono nemmeno paragonabili a quello della caratterizzazione dei personaggi. Al contrario per quanto avvenuto con il primo **Avengers**, in cui ogni protagonista ha avuto il suo film stand alone (per *Iron Man* addirittura due), in *Justice League* troviamo un gruppo in cui solo **Wonder Woman** e **Superman** hanno avuto il loro momento di gloria. La bellissima **Gal Gadot**, pur non vantando grandi doti recitative, riesce a fare il suo, portando un personaggio con cui è facile interfacciarsi, rimanendo ancorata alla caratterizzazione figlia del suo lungometraggio. Il kryptoniano (**Henry Cavill**) invece è il superman che abbiamo desiderato subito dopo l'adattamento di Snyder: un personaggio solare, così come abbiamo imparato a conoscerlo in questi anni. Le note positive sui personaggi ci concludono con **Cyborg** (**Ray Fisher**), qui nella sua prima apparizione, e che riesce a ritagliarsi il suo spazio, con un discreto background narrativo ed elemento centrale della narrazione. Le perplessità scaturite dai primi trailer sulla realizzazione grafica del suo corpo cibernetico fortunatamente vengono cancellate, presentandosi come un personaggio con una buona presenza scenica e incuriosendo il pubblico per un eventuale film a lui dedicato.

Tutto il contrario invece per **Steppenwolf**, il villain del film. Forse era più lecito aspettarsi **Darkseid**, uno dei cattivi principali delle serie DC ma evidentemente gli sceneggiatori hanno optato per un nemico meno ingombrante dal punto di vista narrativo. Il risultato è un antagonista assolutamente privo di carisma e non aiuta di certo la sua realizzazione completamente in CGI: veramente brutto a vedersi, lasciando perplessi sul perché di questa scelta. Steppenwolf (**Ciarán Hinds**) è di natura umanoide per cui utilizzare un attore reale, con la sua bella armatura e un po' di make-up, non vedo personalmente come avrebbe potuto essere peggio di un personaggio digitale.

Ma nemmeno lui riesce a toccare le vette della mal caratterizzazione. Partiamo da **Barry Allen**, in arte **Flash**. Anche per lui è la prima apparizione e il suo ruolo è chiaro fin da subito: il *comic relief*. Traendo probabilmente ispirazione dal **Peter Parker** di *Spider-Man Homecoming*, **Ezra Miller** ne diventa parodia, un ragazzino con battute fuori luogo e a tratti fastidioso. Poi c'è anche la questione grafica: sappiamo tutti - tranne chi ha realizzato il film evidentemente - che il simbolo del corridore più veloce al mondo è un lampo giallo. Qui i suoi lampi sono blu.

Anche **Aquaman** fa la stessa fine. **Jason Momoa** interpreta un misto tra Jason Momoa e Khal Drogo de *Il Trono di Spade*, con in mano un forchettone. Pur essendo la sua prima apparizione non sappiamo nulla di più rispetto a quanto già sapevamo sulle sue origini, anche se, la sua presenza scenica e sicuramente d'impatto. Del resto è Khal Drogo.

Dulcis in fundo, **Batman**. Probabilmente la peggior trasposizione cinematografica del Cavaliere Oscuro finora, il personaggio di **Ben Affleck** è letteralmente inutile. Un uomo che, a detta sua, ha come unico potere quello della ricchezza, finisce col diventare un **Tony Stark** mal riuscito, trovandosi in continua difficoltà per tutta la durata del film. Conosciamo tutti Batman, il più grande detective al mondo, dotato di grande intelligenza e tra i migliori combattenti dell'universo DC. Qui non c'è nulla di tutto questo. **Bruce Wayne** è semplicemente qualcuno che, in mancanza di armi (provate voi ad associare Batman e armi), è preso in contropiede, lasciandosi in balia degli eventi. E questo porta a un'altro problema del film. La Justice League dovrebbe essere un'amalgama perfetta, in cui ognuno può sfruttare le sue doti uniche per risolvere diverse situazioni e vincendo battaglie con il gioco di squadra. La Justice League cinematografica è "**Supermancentrica**": tutto ruota attorno al kryptoniano, l'unico in grado di far realmente qualcosa, assieme a Cyborg, ovviamente.

La mazzata finale la danno il montaggio, realizzato in maniera discutibile e che lascia intravedere le difficoltà di un progetto partito male e finito peggio, e la CGI, davvero pessima per la maggior parte del film, col la chicca dei baffi di Henry Cavill (nel frattempo impegnato a girare un'altra pellicola) coperti digitalmente.



Cosa resta quindi? Poco, davvero poco. **Justice League** paga per tutte le scelte sbagliate intraprese finora e per una gestione difficoltosa. Tralasciando qualche buona idea e un paio di scene davvero niente male, il resto è solo un'accozzaglia di scene prive di amalgama e riempite da personaggi che faticano ad uscire dallo schermo, almeno per i giusti motivi. Probabilmente l'unico modo di salvare il progetto è fare un reset totale, così come avvenne nel 1985 per mettere ordine tra le infinite storie parallele dell'universo DC. **Una Crisi delle Terre Infinite** in salsa cinematografica, per dare un colpo di spugna, e far finta di aver visto delle storie di un mondo parallelo che non ci appartiene. Nel frattempo, potrete rifarvi gli occhi grazie al mondo videoludico: la serie **Arkham** dedicata a Batman e gli **Injustice**, firmati **NetherRealm Studios**, vi faranno scoprire come una buona scrittura possa valorizzare le già ottime storie del DC Universe.

[Nuovo trailer per il secondo episodio di Batman della serie di Telltale](#)

La serie *Batman* di **Telltale** continua con l'imminente secondo episodio di *The Enemy Within*, disponibile sulle piattaforme: **PC, PS4, Xbox One** e **dispositivi mobile**. Che modo migliore di confermare la sua uscita, confermata per il 3 Ottobre della prossima settimana, di un trailer? Il trailer rivela alcuni dei nemici che dovremo affrontare, e come precedentemente visto, questo episodio sarà caratterizzato da **Harley Quinn**.

JTNDcCUzRSUzQ2lmcmFtZSUyMHdpZHRoJTNEJTIyNTYwJTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyMzE1JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0E1MkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRnhhYmp4emJXO

[Warner Bros non ha in cantiere alcun capitolo per la saga Batman Arkham](#)

Dopo *Batman Arkham Knight*, **Warner Bros** non pubblicherà altri titoli della saga. Lo annuncia il celebre doppiatore di Batman, **Kevin Conroy**, che ha risposto alla domanda di un fan dichiarando ai microfoni della **Wizard World convention** a Nashville, di essere sorpreso quando ha saputo che la WB non ha intenzione di sviluppare un nuovo gioco per la serie di Batman, anche se, come dice il famoso doppiatore: «Hanno fatto letteralmente miliardi di dollari con questi giochi, ma no, non c'è nessun piano per realizzare un altro capitolo, mi dispiace.»

Le chiare parole di Conroy **smentiscono l'arrivo di un nuovo capitolo** per la serie *Batman Arkham*, che pare fermarsi a *Batman Arkham Knight*, terzo capitolo della saga.

[Speciale avventure grafiche](#)

Speciale avventure grafiche: dal text based game al walking simulator

Siamo fra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni 80; le prime sale giochi sono colme di persone in fila per giocare a giochi come *Space Invaders*, *Galaxian*, *Pac Man*, *Defender*, *Berzerk*, *Tempest* e molti altri. È un vero e proprio fenomeno di massa, i videogiochi sono popolarissimi fra gente di ogni età, ogni dove e ceto sociale. Erano giochi semplici con semplici obiettivi: mangia i puntini, spara agli alieni, ai robot, completa il puzzle, etc... nessuno di questi giochi era molto cervellotico e fra i giocatori c'era, probabilmente, un bisogno di un qualcosa di più complesso, qualcosa di più intelligente. Un po' prima dell'avvento degli arcade, il gioco da tavola *Dungeons & Dragons* fu rilasciato nel 1974; giovani da tutto il mondo si immergevano in queste avventure immaginare, in mondi fantastici a bordo di draghi volanti brandendo spade magiche. La peculiarità di quel gioco stava nella figura del *dungeon master* che, dietro ad un tabellone con regole ed altro, raccontava l'avventura che man mano si srotolava e metteva i giocatori davanti a situazioni e nemici che potevano essere superati con l'ausilio di una buona cooperazione. Il successo di questo gioco da tavolo spinse un geniale **Scott Adams** a portare questo tipo di fruizione, cioè tramite narrazione, nel primo gioco testuale su PC: *Adventureland* del 1978. Seppur l'effetto carisma, tipico del *dungeon master*, spariva di fronte ad un testo di sole parole sullo schermo di un PC, *Adventureland* serviva allo scopo perfettamente; il giocatore si immergeva in dei mondi che effettivamente, non poteva vedere, tutto avveniva come quando si legge un libro, dentro la sua testa. Il fattore immaginazione in questi termini è, ad oggi, è semplicemente scomparso; la grafica, anche nei giochi più frenetici di quei anni, era ancora a uno stadio primitivo e gli elementi sullo schermo rappresentavano vagamente ciò che dovevano rappresentare. Già in un semplice *Pong*, rilasciato nel

1972, gli utenti vedevano due giocatori di tennis, un campo e una pallina ma in realtà, ciò che avevano di fronte, erano soltanto due barrette che facevano su e giù e un quadratino che rimbalzava da una parte all'altra. Nonostante l'avvento delle arcade, e dunque di giochi graficamente sempre migliori, i giocatori usavano ancora la propria immaginazione per definire meglio gli elementi sullo schermo, specialmente a casa con console come l'Atari 2600 o computer come il Commodore Vic-20 che producevano una grafica peggiore rispetto alle loro controparti arcade. L'avvento dei giochi **text based adventure** sfruttava a pieno questa capacità umana basando l'intero gameplay (se così possiamo chiamarlo) sull'immaginazione del giocatore; al giocatore venivano presentate diverse situazioni risolvibili inserendo comandi semplici come "go north", "pick item" o "kill enemy" tramite l'ausilio della tastiera. Fu così che i **text game** cominciarono a prendere piede nelle case di alcuni giocatori e compagnie come la **Adventure International** (fondata dallo stesso Scott Adams) e la **Infocom** fecero dei text game i loro prodotti di bandiera; giochi come la Serie di **Zork**, **The Count** e **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (tratto dall'omonimo romanzo conosciuto in Italia come **Guida Galattica per autostoppisti** dalla quale è stato anche tratto un film nel 2005) furono pionieri di questo nuovo genere videoludico in cui tutto si svolgeva nella testa dei giocatori. I text game continuarono a esistere per tutti gli anni '80, ma questo genere fu eclissato dall'arrivo delle avventure grafiche che poi si sarebbero evolute in punta e clicca.



L'epoca d'oro

Nel 1980 la neonata **Sierra** (all'epoca **On-line Systems**) pubblicò **Mystery House** per **Apple II**, considerato da molti l'inizio delle avventure grafiche; il nuovo titolo, che di base era un **text game**, offriva una vera e propria interfaccia grafica abbastanza primitiva, giusto l'input da dare alla mente umana per poter immaginare l'azione (visto che il display non ne aveva e non aveva neppure il

sonoro). Lo scopo del gioco era quello di individuare un assassino all'interno della magione vittoriana investigando e costruendo ipotesi sugli oggetti che si andavano trovando man mano per la magione. Sempre in questo periodo, fra il 1980 e il 1984, vennero ripubblicati alcuni vecchi giochi text game con una nuova interfaccia grafica, simile a **Mystery House**, per i computer più moderni; fu il caso per il già citato Adventureland che, in occasione della sua uscita sul Commodore 64 nel 1982, fu ripubblicato con una cornice un cui era possibile osservare ciò veniva mostrato a testo. Il 1984 fu un anno importante per le avventure grafiche poiché uscì il primo capitolo della rinominata saga della **Sierra Entertainment King's Quest**. Se pur ancora era necessario dover inserire i comandi su tastiera, **King's Quest** fu un punto di svolta per le avventure grafiche: il testo fu utilizzato esclusivamente per i dialoghi, **Sir Graham** (il protagonista) era visibile in terza persona e, animato in ogni singolo dettaglio, lo si poteva vedere camminare, aprire le porte, prendere oggetti, etc... Semplici cose come le bandiere che sventolavano in cima al castello nella prima schermata erano un qualcosa di incredibile e mai visto prima. In precedenza non fu mai pubblicato nulla di simile e **King's Quest** aprì le porte per un futuro sempre più luminoso per le avventure grafiche. Dal 1986 la **Lucasfilm Games** decise di cimentarsi sul campo delle avventure grafiche che, nel frattempo, diventavano sempre più popolari. Con l'avventura grafica del 1986 **Labyrinth** (tratto dall'omonimo film con David Bowie), la **Lucasfilm Games** (che poi diventerà **LucasArts**) si aprì verso quel genere che diventò la loro specialità. Col successivo (e anche un po' controverso) **Maniac Mansion** la **LucasArts** cambiò gli standard per le avventure grafiche a venire. La sua grande innovazione fu la creazione del motore grafico **SCUMM**, acronimo di "**Script Creation Utility for Maniac Mansion**", che, a metà fra un linguaggio di programmazione ed un'interfaccia utente, permetteva una migliore interazione con la scena semplicemente scegliendo un'oggetto col mouse, appena implementato per i videogiochi, per poi compiere un'azione selezionandola da uno dei già elencati comandi testuali. Da quel punto in poi per la **LucasArts** fu tutta una strada in discesa e il motore **SCUMM** fu usato per tutte le future uscite come **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**, **Indiana Jones and the Last Crusade**, **Loom** ma soprattutto i leggendari **The Secret of Monkey Island**, pubblicato nel 1990, e il suo sequel **Monkey Island 2: Le Chuck Revenge**. La serie di **Monkey Island** ebbe un impatto per i computer come **Super Mario Bros** lo ebbe per il mercato delle console; durante la prima metà degli anni 90 si vive quella che viene considerata l'epoca d'oro delle avventure grafiche. La LucasArts produsse meraviglie come **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, **Sam & Max Hit the Road**, **Day of the Tentacle** (che introdusse vere e proprie linee vocali per i dialoghi), **The Dig** e **Full Throttle**. La **Revolution Software**, un nuovo importante operatore, si buttò nella mischia con validissimi titoli come **Lure of the Temptress** del 1992, che diede prova del loro motore grafico "**Virtual Theater**" che fu usato anche per il successivo distopico **Beneath a Steel Sky** del 1994, e la saga di **Broken Sword** iniziata nel 1996 e che dura a tutt'oggi. **Sierra Entertainment** continuava il suo trend positivo con sage del calibro di **Gabriel Knight**, i numerosi titoli della saga di **King's Quest** e il controverso **Leisure Suit Larry**. L'apprezzamento delle avventure grafiche arrivò anche in Giappone facendo partire un nuovo filone parallelo di avventure grafiche più comuni come "**visual novel**". Ricordiamo la popolare saga di **Clock Tower**, arrivata anche in occidente, e gli spettacolari **Snatcher** e **Policenauts** del 1989 e 1995, programmati dall'acclamato **Hideo Kojima**, creatore della saga di **Metal Gear**.



Crisi e ripresa

Verso la metà degli anni 90 l'interesse dei giocatori verso i punta e clicca stava diminuendo in favore dei nuovi giochi con grafica tridimensionale. La **Lucasarts**, per riconquistare il parere dei fan e della critica dopo un poco rilevante *The Curse of Monkey Island*, investì diverse risorse in quello che fu *Grim Fandango*, una delle più belle avventure grafiche mai realizzate. Uscito nel 1998, programmato dalla mente geniale di **Tim Schafer**, *Grim Fandango* mostrava una grafica eccellente per i tempi, una storia degna dei migliori film noir, un doppiaggio magistrale con battute degne di *Monkey Island* e una colonna sonora jazz/bebop di altissimo calibro. Nonostante i numerosissimi premi della critica soltanto 500.000 copie circa furono vendute e purtroppo fu la prova che le avventure grafiche erano in crisi. Dopo un altro (ingiustamente) fallimentare *Escape from Monkey Island* e dopo la successiva cancellazione di *Sam & Max: Freelance Police* nel 2004 la **Lucasarts** dichiarò di non volersi più dedicare allo sviluppo di nuove avventure grafiche. In tempi recenti però, con l'arrivo della ormai nota software house **Telltale Games**, il genere appare di nuovo in più forte che mai. La **Telltale** rilanciò un genere ormai infiacchito e riprese brand della Lucas come *Sam & Max* e lo stesso *Monkey Island*, puntando ad una struttura ad episodi che le ha garantito il successo con giochi tratti da famose IP quali *The Walking Dead*, *Game of Throne* e *Batman*, dettando le regole delle avventure grafiche moderne. Negli ultimi anni si è assistito a una rivisitazione del genere sia in ambito 3D, come ci dimostra la storia della Telltale o l'ultimo capitolo della saga di *Broken Sword: The Serpent's Curse*, sia in ambito 2D con giochi come *Machinarium* o *Whispered World*. In un mondo dove le *visual novel*, come la super celebre *Ace Attorney*, hanno successo in occidente e il grande gigante del settore **Tim Schafer** torna sotto i riflettori con *Broken age* dopo un finanziamento su **Kickstarter** senza precedenti non ci stupisce più se il già citato **Scott Adams** ha prodotto il suo ultimo gioco nel 2013, *The Inheritance...* ovviamente un *text game*! E indovinate un po', quest'ultimo gioco ha anche una grossissima innovazione: il sonoro! Insomma, mentre le storie continuano ad appassionare i giocatori, il futuro delle avventure grafiche pare ancora tutto da scrivere e, ovviamente, tutto da giocare.



[Il titolo di Batman si presenta con immagini esclusive](#)

Batman: The Enemy Within, il nuovo titolo di **Telltale Games** che è stato preceduto da *Batman: The Telltale Series*, si mostra in una serie di screenshot.

Ricordiamo inoltre che il titolo uscirà su PS4, Xbox One e PC, e sarà disponibile anche su mobile entro la fine dell'anno.