

# Call of Cthulhu - Pronto? C'è Qualcuno?

Beh, qui le scelte sono due: potremmo offrire una recensione piena zeppa di citazioni e frasi altisonanti di “voi sapete chi” oppure, una recensione che analizza il gioco in modo che anche voi lettori potrete arrivare a delle conclusioni per valutarne l'acquisto.

Dunque, per molti, **Call of Cthulhu** non è un videogioco come tutti gli altri ed effettivamente, l'ultima fatica di **Cyanide** non lo è. Troppo potente è il “richiamo” di uno dei più grandi autori mainstream degli ultimi anni, quel **H.P. Lovecraft** che in qualche modo tutti conoscono ma che probabilmente nessuno vorrebbe mai incontrare. Tratto dunque dall'omonimo **gioco di ruolo del 1981** e, ovviamente, traendo spunto dal **Ciclo di Cthulhu**, questo investigativo-RPG-survival horror, è stato attentamente seguito dagli appassionati, mettendo sulle spalle degli sviluppatori un peso enorme, costituito da milioni di aspettative parecchio elevate. Sarà riuscito nell'intento?

## Citazione a scelta N.1



Tutte le vicende ruotano attorno alla famiglia Hawkins e al suo tragico destino. Ma, come potete immaginare, nulla è come sembra e **Edward Pierce**, investigatore privato prossimo al fallimento, dovrà scoprire la verità celata tra le strade di **Darkwater**. Proprio questa cittadina costiera, riesce ad assumere il ruolo di co-protagonista, creata ad hoc come habitat naturale delle idee “lovecraftiane” e in cui, Edward verrà immerso come guidato da un beffardo destino. Le ispirazioni al **Ciclo di Cthulhu** sono palesi ma fanno capolino altre citazioni da ogni racconto partorito dalla mente dello scrittore statunitense divenendo quasi un “parco giochi” per ogni fan, alla ricerca di riferimenti e piccole “chicche” sparse dappertutto. La narrazione dunque procede spedita ma forse, in maniera fin **troppo lineare**: nonostante l'utilizzo di **dialoghi a scelta multipla** infatti, la sensazione di non aver alcun controllo sulle vicende rasenta di tanto in tanto l'imbarazzo, che si fa

ancor più marcato una volta arrivati alla conclusione. In generale tutto risulta discretamente interessante e anche i colpi di scena presente, risultano un po' telefonati. Ogni scelta intrapresa porterà ad alcune conseguenze più o meno tangibili ma trascurabili, una volta scoperto che per arrivare ai diversi finali, in fin dei conti è l'ultima scelta la più importante. Il viaggio di Edward Pierce verso la follia (non poteva essere altrimenti), è sorretta però da poche ma decisamente interessanti trovate narrative e dalle atmosfere, vero fulcro su cui ruotano attorno le vicende: l'aria opprimente di Darkwater e dei suoi abitanti, schiavi di un singolo evento accaduto anni prima e dell'inquietante setta, è l'elemento più riuscito del titolo, che ci spinge ad approfondire come si è arrivati a questo punto, sfruttando tutto quello che abbiamo a disposizione, come l'innaturale fiuto da detective e l'innaturale talento nel mettersi nei guai. Anche i personaggi con cui interagiranno non brillano per caratterizzazione, interpretando delle "maschere" magari funzionali alle vicende ma che, insieme al contesto creato, minano ulteriormente l'immedesimazione. *Call of Cthulhu* basa tutto il suo essere sulla narrazione che comunque, nonostante alti e bassi riesce a intrattenere e trasportare il giocatore sino ai titoli di coda; ci vorranno una **decina di ore**, ma offre la possibilità di rigiocarlo compiendo scelte diverse dalle precedenti, sperando cambi realmente qualcosa.

## Citazione a scelta N.2



Come detto nell'incipit, si tratta di un **investigativo** che mischia alcuni elementi da **gioco di ruolo** e **survival horror**. Nostra premura appunto, è quella di cercare e trovare gli indizi necessari per proseguire e ricostruire interamente gli avvenimenti accaduti; esplorazione e interazione con ambiente e personaggi sono elementi essenziali per ogni buon investigatore e anche noi lo siamo, visto che non potrà essere altrimenti; la risoluzione di piccoli enigmi infatti, si presenta in maniera semplicistica, non dando al giocatore modo di sfruttare le proprie sinapsi. Tutto sembra abbastanza abbozzato e anche la ruota delle abilità sembra indicare altrettanto: la componente RPG è riassunta

in punti esperienza acquisiti a ogni azione significativa conclusa e lo sviluppo di sette diverse branche che vanno dall'investigazione alla medicina, passando occulto e psicologia, che potranno esser sviluppate in modo da sbloccare nuove abilità (soprattutto oratorie). Tecnicamente è possibile dunque specializzare il nostro Pierce a nostro piacimento, visto che non potremmo potenziare tutto al massimo livello; purtroppo però questo si scontra con la realtà dei fatti, in cui ogni categoria sviluppata non sembra incidere come dovrebbe, né durante i dialoghi e né durante l'esplorazione, limitandosi al semplice compitino. Anche i dialoghi a scelta multipla tendono a far storcere il naso, suddivisi in base alle caratteristiche sopracitate e in grado sì di approfondire la narrazione ma che a conti fatti, influiscono davvero poco sul suo prosieguo. C'è da dire però che nel mettere assieme gli indizi, scovando nuove informazioni, dialogare con più personaggi possibile diventa fondamentale per capire quanto sta avvenendo attorno a noi. Ma queste nuove informazioni purtroppo, hanno un valore risicato in quanto, qualunque cosa noi facciamo, arriviamo comunque all'obiettivo.

Ma a parte questo, bisogna anche muoversi da un punto "A" a un punto "B" e solitamente lo si può fare accovacciati visto che, in molte sezioni, essere scoperti significa essere uccisi. Nascondersi dunque è un buon modo per farla franca e qui entra in gioco una meccanica purtroppo poco sfruttata: **il Panico**. Pierce prima di tutto è un uomo, capace anch'egli di tremare di fronte l'inconoscibile - o una guardia... - e questo in game, non fa altro che generare confusione, esplicito attraverso frastornanti movimento di camera e desaturazione dei colori, ovviamente contornate dai lamenti del protagonista. Una simile meccanica, se implementata a dovere, avrebbe portato quasi qualcosa di innovativo, immedesimando di più il giocatore con un personaggio di fronte a un pericolo potenzialmente letale. Anche la meccanica della **Follia** - e che vi aspettavate!? - che aumenta a ogni evento traumaticamente inspiegabile, è solo abbozzata, avendo reale valore solo per uno dei finali (tre in tutto). Il risultato finale dunque è solo discreto visto che ogni elemento di gioco possiede dei pregi ma anche dei grossi difetti.

## Citazione a scelta N.3



Nonostante siamo ormai a fine generazione, ***Call of Cthulhu*** sembra essere un memorandum di titoli apparsi per la prima volta su **PlayStation 4** e **Xbox One**, nel limbo tra vecchia e nuova era. Se, come detto, l'atmosfera generale è ben gestita, arricchita da una direzione artistica che ricrea a piene mani le opere di riferimento, la componente meramente tecnica rischia di tanto in tanto di lasciare l'amaro in bocca, smorzando così l'entusiasmo. Tutto comincia dai **modelli dei personaggi**, avara di dettagli e che consta di animazioni davvero datate. Ma nonostante l'utilizzo di **texture non esaltanti** ed effettistica generale deludente, il titolo soffre anche di un'inadeguata ottimizzazione, non solo su PC ma persino su console, visibile in toto durante i caricamenti tra un capitolo e l'altro, talmente lunghi che nel frattempo potreste scrivere un *Ciclo di Cthulhu* tutto vostro.

Anche dal punto di vista sonoro la situazione non cambia: il doppiaggio (inglese con sottotitoli) si attesta su buoni livelli, con ovviamente Edward Pierce a fare da padrone. Nessuna eccellenza dunque, soprattutto durante gli attacchi di panico del nostro investigatore privato, ispirati probabilmente dal **Tony Stark** di *Iron Man 3*. Ovviamente, anche il comparto sonoro, tra musiche ed effetti non poteva che non andare diversamente, segnalando come il lavoro Cyanide Studio non sia stato dei migliori.

## In conclusione

***Call of Cthulhu*** in fin dei conti, può essere considerato un buon omaggio a quel bontempone di H.P. Lovecraft, nonostante l'adattamento a una trama ben diversa dagli scritti originali. Le atmosfere, vissute tra Darkwater e la famiglia Hawkins sono ben riprodotte, gettandoci in avvenimenti ai limiti della comprensione ma smorzati da alcune scelte narrative che rendono la vicenda sin troppo guidata, annullando di fatti il senso dei finali multipli. Chiudendo poi un occhio sul comparto tecnico



il titolo **Cyanide** è consigliato a tutti gli amanti delle opere dello scrittore di Providence ma anche degli amanti dell'horror in generale, che magari non conoscono Lovecraft come dovrebbero.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

## **Bloodborne: l'incubo di H.P. Lovecraft**

Di **Hidetaka Miyazaki** abbiamo parlato tanto, un uomo che ha aperto la strada ai **souls-like** grazie a **Demon's Souls**, prima, e la [trilogia di Dark Souls](#) dopo. Ma c'è un'opera in particolare che l'ha consacrato come uno dei migliori autori videoludici contemporanei, creando una delle maggiori esclusive PlayStation 4 di successo: **Bloodborne**.

Sin dai suoi primi trailer, il titolo colpì sin da subito per ambientazioni intrise di un misto fra gotico, vittoriano e la classica spruzzata di dark fantasy che qui trova il suo picco. Eppure fu altro ad attirare l'attenzione, dei legami forse all'inizio flebili ma che man mano sarebbero risultati palesi: l'influenza di uno dei più grandi scrittori horror e di fantascienza del '900, ben presto saldarono un legame inaspettato tra Miyazaki e **H.P. Lovecraft**, un'unione perfetta che oggi sviscereremo.

### **Attento a ciò che desideri**



Nato nel 1890 a Providence (Stati Uniti), **Howard Philips Lovecraft** è uno scrittore che, come in molti casi, ebbe maggior fortuna e successo solo dopo la sua morte (1937), divenendo vero e proprio autore cult dei nostri tempi per tutti gli amanti dell'horror, dark fantasy e fantascienza. Tra i temi principali delle sue narrazioni spicca la **ricerca della conoscenza** definita dall'autore "proibita", in quanto, una volta ottenuta, il destino non è dei più auspicabili. Ne **Il Richiamo di Cthulhu** (1926), infatti, è proprio l'ignoranza la vera salvezza dell'uomo, intesa come l'incapacità di mettere assieme i vari pezzi del puzzle cosmico, un fattore misericordioso, capace di tenerci lontano dalle oscure verità che si celano al di là dei neri mari dell'infinito. Fondamentale è anche il **tema del sogno** e la **struttura onirica** derivante, protagonista in molte opere dello scrittore statunitense e, soprattutto, la filosofia del **Cosmicismo**, un pensiero tangente al nichilismo, che converte la mancanza di significato in insignificanza, della quale l'uomo è all'oscuro. Secondo Lovecraft, infatti, l'essere umano non è altro che una particella dell'infinito, tanto che se la nostra specie dovesse un giorno scomparire nessuno lo noterebbe. Nessuna scienza, fede o conoscenza porterà l'uomo ad avere un posto di rilievo nel Cosmo. Questi temi dunque, sono quelli che si legano maggiormente l'autore di Providence a *Bloodborne* e Miyazaki, che ne ha mescolato il pensiero con le opere di **Heidegger** ed **Ernst Jünger**, è riuscito a trasporre in maniera coerente l'ideologia e il simbolismo dell'intera struttura narrativa "lovecraftiana".

Punti intuizione, conoscere l'inconoscibile, i Grandi Esseri, le mutazioni, l'Incubo, non sono altro che la realizzazione di un pensiero preciso e forse condiviso tra i due autori.

«La più antica e potente emozione dell'uomo è la paura e, la più antica e potente paura, è la paura dell'ignoto.»

«Temi ciò che non comprendi. Temi il sangue Antico.»

Con queste due frasi, appartenute a Lovecraft e a Maestro Willem, fondatore dell'Accademia di Byrgenwerth in *Bloodborne*, apriamo la nostra analisi di un'opera che non solo trae ispirazione dagli scritti di H.P. ma riesce anche ad andare oltre.

## The call of the Moon Presence



L'andare oltre" è stato possibile grazie a un'opera interattiva come il videogioco. Si è discusso a lungo di come "l'**ottava arte**" possa intersecarsi con opere di natura diversa, approfondendone diversi aspetti, esaltandone qualità o elaborandone il potenziale in nuce. Questo è ciò che è avvenuto con *Bloodborne*, un'opera che, come da tradizione **From Software**, è indicata a chi sa ascoltare e leggere attraverso i simboli, traendone conclusioni una volta terminato il gioco più volte.

Tutto ciò che troviamo a Yharnam lo si deve ai Pthumeriani, esseri capaci di raggiungere una conoscenza superiore, grazie alle tracce di entità "aliene", potenti e capaci di interagire su piani diversi dell'esistenza. L'ascensione verso i **Grandi Esseri** fu un evento fondamentale ma uno di essi in qualche modo rimase indietro, generando gli eventi iniziali di *Bloodborne*. La scoperta di questo Grande Essere (**Ebrietas**) avviò uno scontro di idee tra **Maestro Willem** e il suo allievo prediletto, **Laurence**, in una dialettica che è metafora di uno **scontro tra scienza e fede**. Entrambi infatti, capirono l'enorme possibilità che si era appena aperta ai loro occhi: elevare la specie umana, al fine di scoprire i significati più reconditi dell'esistenza. Ma mentre Willem attuò tale idea attraverso lo studio dei Grandi Esseri, cercando di "allineare" occhi e mente per svelare il nascosto, Laurence intraprese un'altra via, seguente a un'incredibile scoperta avvenuta nei sotterranei della città di Yharnam. Una volta trovato il **Sangue Antico**, Laurence comprese che l'unico modo per raggiungere i Grandi Esseri era quello di utilizzare questa sostanza dalle proprietà incredibili, capace di curare qualsiasi male. Nacque così la potente **Chiesa della Cura**, che la distribuì come fosse una benedizione concessa dagli dèi (avvenimento simile nel ciclo dei Miti di Cthulhu). Inutile dire che il Sangue Antico rivelò conseguenze inaspettate. Ma in realtà la questione è un'altra: il Sangue Antico è qualcosa che deve essere temuto, l'umanità non è pronta ad aprire gli occhi, e questa è una cosa che Willem e Laurence sanno molto bene. Ma quest'ultimo, decide comunque di andare oltre. Possiamo affermare che l'elevazione dell'uomo non avviene tramite l'utilizzo della



“benedizione” divina ma attraverso il superamento delle proprie paure nei confronti delle divinità che, ben presto, divenne pura e semplice arroganza. Non a caso, il rapporto con le divinità in Lovecraft è una delle chiavi per la comprensione della sua poesia, che si evolverà al punto da divenire vero e proprio **Misoteismo**, la visione negativa e malvagia degli dei.

Al nostro primo ingresso tra le vie di Yharnam tutto questo ha già trovato una connotazione ben precisa: gli uomini curati si trasformarono in bestie e qualcosa di potente ma inconfondibile sta per arrivare (o è già arrivato). Proseguendo, scopriamo che Maestro Willem è riuscito nel suo intento, riuscendo a svelare la natura dei Grandi Esseri e forse, i loro piani: la riproduzione. Forse è dovuto a questa scoperta la creazione di **Rom**, unica barriera dimensionale capace di fermare l’ingresso dei Grandi Esseri nel nostro piano esistenziale. Infatti, proprio dopo la sua eliminazione, l’inganno viene svelato, entrando nella dimensione della **Presenza della Luna**, probabilmente architetto di tali incubi. È qui che la visione onirica degli scritti di Lovecraft raggiunge il suo picco in *Bloodborne*: quello che viviamo all’interno del gioco è sempre una realtà (sogno o incubo) generata da qualcun’altro e, via via, riusciremo a infrangere le varie barriere in cui si intersecano le varie dimensioni. Questo è possibile anche grazie all’utilizzo delle **Rune**, descritte come la trascrizione in simbolo della voce dei Grandi Esseri e palese collegamento alle iscrizioni su pietra ne **Il Richiamo di Cthulhu**.

## Noi siamo i Grandi Esseri



Lo scopo del Sogno del Cacciatore è quello di eliminare un Grande Essere o, se volete, una divinità. Siamo ben lontani dalle azioni di **Kratos** in quanto, non cerchiamo vendetta, non cerchiamo comprensione verso noi stessi e ben che meno sollievo. La morte della divinità non rappresenta nemmeno la decadenza di Yharnam, come poteva essere nel caso della morte di Dio in **Nietzsche**. La fine del Grande Essere segna la libertà, il potere di decidere il proprio destino, elevandoci però, a



un Grande Essere noi stessi una volta consumati tutti i cordoni ombelicali. Se il nostro alter ego evoluto sarà una presenza benevola o malevola non ci è dato saperlo, ma è interessante notare come l'unica scappatoia alla comprensione totale del mondo sia diventare ciò che non vorremmo essere, quasi seguendo la filosofia degli "oppressi oppressori". Negli altri finali avremo l'opportunità di risvegliarci dall'incubo grazie e solo alla nostra morte per mano di Gehrman, il Primo Cacciatore, ma potremo divenire anche i nuovi burattini della Presenza della Luna, alla ricerca di qualcuno che elimini altri Grandi Esseri.

Ma c'è molto di più.

All'interno del titolo, due sono i consumabili più importanti: le **Fiale di Sangue** per ripristinare punti vita e i **Punti Intuizione**, necessari per comprendere il mondo intorno a noi e svelare l'inimmaginabile (ma portandoci alla **Follia**). Abbiamo bisogno di entrambi e, come abbiamo detto, entrambi gli oggetti vengono da idee contrapposte. In poche parole l'elevazione dell'umanità, è possibile solo attraverso l'**unione di scienza e fede**, capaci di completarsi a vicenda, svelando i punti nascosti dell'una o dell'altra. Ma, come Lovecraft insegna, tutto ciò non fa altro che portare alla follia o alla morte, vista anche come una sorta di liberazione, cosa che effettivamente avviene - come detto - in uno dei finali.

**L'opera di Miyazaki va oltre Lovecraft.** *Bloodborne* è un esperimento metaludico in cui le nostre azioni sono ben più significative rispetto al mero uccidere mostri per le vie di Yharnam. Ma con "le nostre azioni" non ci riferiamo alle azioni del nostro alter ego bensì alle nostre, quelle che compiamo da videogiocatori.

Il nostro alter ego agisce da protagonista delle vicende, alla ricerca di quel libero arbitrio reso insignificante dai Grandi Esseri. Ma così come il nostro personaggio è all'oscuro di essere una marionetta nelle mani di qualche divinità, così come per Lovecraft potrebbe essere l'essere umano, il personaggio è all'oscuro della nostra esistenza come videogiocatori e guida diretta delle sue azioni. Questo perché, essenzialmente, **i Grandi Esseri siamo noi**.

E se non c'è paura più grande dell'ignoto, questo potrebbe rivelarsi come atroce una volta compreso forse che Lovecraft c'era andato vicino e che Miyazaki non ha fatto altro che portare avanti il suo pensiero, forse trovando il coraggio di chiudere la frase dopo una virgola. Tutto quel che di spaventoso e inimmaginabile troviamo nelle opere lovecraftiane e in *Bloodborne* forse racchiude la risposta all'ignoto: ovvero che **i mostri siamo noi**.

E cosa c'è di peggio dello scoprire che tutto ciò che odiamo, disprezziamo, che ci terrorizza, è lì, davanti lo specchio?

---

## [Il mondo di H.P. Lovecraft nei videogiochi](#)

*Weird Fiction*, il sottogenere letterario horror legato a doppio filo con **Howard Philip Lovecraft**, popolare scrittore americano che, con racconti come ***Il Richiamo di Cthulhu***, ***L'orrore di Dunwich*** e ***La Maschera di Innsmouth*** ha ispirato vari media, come televisione, cinema e musica. Prendiamo per esempio i **Metallica** di ***The Call of Ktulu*** o gli **Electric Wizard** di ***Dunwich***. Ma il culto di **Cthulhu** è applicabile ai videogiochi? Per chi non conoscesse i lavori di **Lovecraft**, basta sapere che gran parte dei suoi scritti sono basati sull'esistenza dei **grandi antichi**, ognuno di essi descritto in un libro chiamato ***Necronomicon***, quest'ultimo protagonista di un cult cinematografico come ***L'armata delle tenebre***, ma non solo...

# Cthulhu Fhtagn



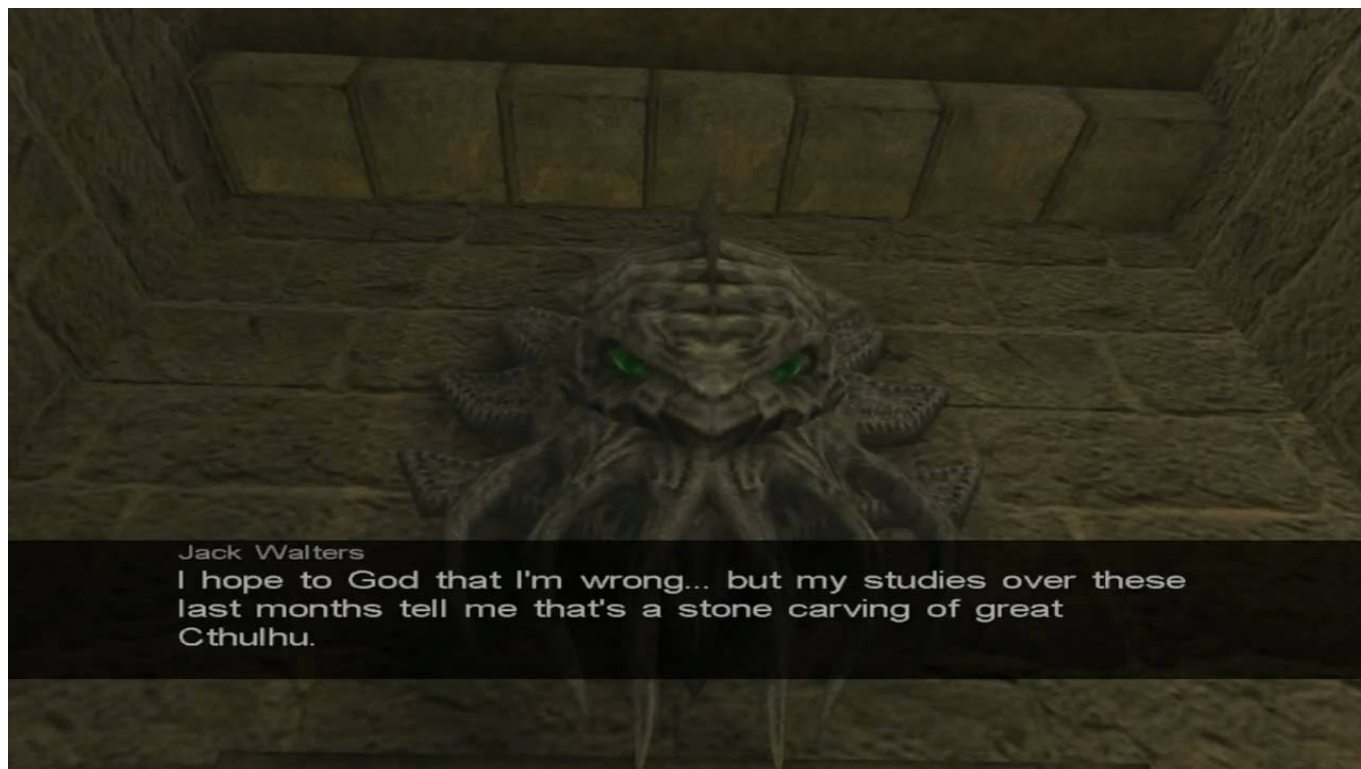
Partiamo dai primi anni '90, dove la francese **Infogrames** attinse a piene mani dalla mitologia "lovecraftiana", con tre titoli, quali il primo **Alone in the Dark** del 1992, **Shadow of the Comet** dell'anno seguente e **Prisoner of Ice** del 1995. Nel primo titolo, fondamentale per l'evoluzione dei videogiochi, essendo il primo **survival horror** della storia, abbiamo delle atmosfere fortemente debitrice al lavoro di **Lovecraft** (che viene citato anche nei *credit*), oltre alla presenza del **Necronomicon** e del **De Vermis Mysteriis** nella libreria di Jeremy Hartwood, personaggio su cui si basa l'indagine da parte di **Edward Carnby**.

In **Shadow of the Comet**, avventura grafica ispirata ai giochi **Sierra**, oltre al ritorno del **Necronomicon** fa capitolino anche la città di **Illsmouth** ambientata nel New England (una delle ambientazioni preferite dello scrittore americano), chiaramente ispirata alla **Innsmouth** de **La maschera di Innsmouth**, oltre a varie creature e divinità del pantheon lovecraftiano. Chiudiamo la tripletta con **Prisoner Of Ice**, altra avventura grafica, questa volta basata su **Le montagne della follia**. Il titolo si collega al precedente **Shadow of the Comet**, visto che il suo protagonista John Parker assumerà un ruolo molto importante nelle avventure del luogotenente Ryan tra i ghiacci dell'Antartide.

Facendo un balzo avanti negli anni, troviamo dei riferimenti lovecraftiani anche su **Fallout 4**, il popolare RPG di **Bethesda**. Ci riferiamo alla missione della casa **Cabot**, dove scopriamo che i suoi abitanti hanno più di 400 anni! tutto questo grazie ad un antico manufatto trovato in Arabia Saudita nel 1800. Chiaro riferimento ad **Abdul Al-Hazred**, colui che per primo ritrovò il **Necronomicon**, ottenendo così sì la vita eterna, ma a scapito della propria sanità mentale.

Passando al franchise di **South Park**, i fan non sono nuovi al culto di **Cthulhu**, visto che il grande antico che riposa a **R'lyeh** appare in tre puntate della serie animata legate alla morte di **Kenny**. Ma nel recente **Scontri Di-Retti**, troviamo **Shub-Niggurath** (presente anche nel primo **Quake**), noto anche come "il capro nero dei boschi dai mille cuccioli", e, coadiuvato dalla sua armata di cultisti, rappresenta uno dei nemici più ardui da sconfiggere dell'intero gioco.

## Non è morto ciò che può giacere in eterno



Uno dei giochi più curiosi è ***Sherlock Holmes: Il risveglio della divinità***, dove il popolare investigatore creato dalla penna di **Arthur Conan Doyle** questa volta si occupa di misteriosi rapimenti nella città di Londra: più avanti nell'avventura scopriremo un culto di adoratori di **Cthulhu** atti a risvegliare il grande antico con una serie di sacrifici.

Probabilmente, il titolo più conosciuto dell'iconografia videoludica lovecraftiana è ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***, uscito tra 2005 e 2006 per la prima **Xbox** e per **PC**: il gioco prende ispirazione dal pieno immaginario dello scrittore americano, da ***La maschera di Innsmouth***, passando per ***Il richiamo di Cthulhu***, ***Dagon*** e ***L'ombra venuta dal tempo***, tra le tante opere. Ancora oggi viene ricordato per la sua dedizione al mondo di **Lovecraft** e per la sua meccanica che fa leva sulla follia e sulle allucinazioni mentali, meccanica che troveremo anche in giochi più recenti, come l'acclamatissimo ***Bloodborne*** di **From Software**.

Chiudiamo con due titoli, di cui uno in arrivo fra qualche mese: partiamo con ***Eldritch***, titolo in prima persona che ricorda molto ***Minecraft***, e che ci permette di esplorare mondi generati casualmente, ma abitati da creature prese dal mito di **Cthulhu**. E, come se non bastasse, già la citazione "lovecraftiana" del titolo, il DLC si chiama ***Mountains of Madness***, esattamente come il racconto.

Gli occhi degli appassionati sono attualmente concentrati su ***Call of Cthulhu*** di **Cyanide Entertainment**: il titolo, presentato recentemente all'**E3 2018** prende ispirazione anch'esso da ***La Maschera di Innsmouth*** e vedrà l'investigatore privato Edward Piece atto a indagare sulla tragica morte della famiglia Hawkings, verificatasi nell'isola di Darkwater, al largo di Boston. Il gioco sembra un sequel indiretto di ***Dark Corners of the Earth***, cosa che mette in fibrillazione gli amanti di Lovecraft ma, prima della sua uscita, stabilita per ottobre 2018, citiamo direttamente il mito del grande antico: «Nella sua dimora a R'lyeh il morto Cthulhu attende sognando».