

Top 5: I 5 migliori film tratti dai videogames

Il videogioco è una delle poche arti che il cinema non ha ancora saputo interpretare e trasporre al meglio, risultando gli adattamenti tratti da titoli videoludici spesso poco convincenti. Ciò nonostante si contano anche vari esempi positivi e qui di seguito abbiamo selezionato i **5 migliori film tratti dai videogames**.

Al quinto posto troviamo **Warcraft - L'inizio**: film decisamente imperfetto sul piano contenutistico, gode però di un comparto tecnico assolutamente di rango, con effetti digitali ben realizzati che offrono risultati di grande espressività. È un film che si ricorda più sul piano visivo e sonoro, con ambientazioni straordinarie e una colonna sonora molto ben curata, ma si spera che possa essere davvero l'inizio di una saga ben realizzata anche sul piano della sceneggiatura.



Al quarto posto abbiamo invece **Angry Birds**, pellicola nata come palese operazione commerciale per sfruttare il successo dei famosissimi pennuti del mondo videoludico mobile e che ha prodotto un film d'animazione brillante, farcito di gag, citazioni divertenti e personaggi molto spassosi. Un risultato inaspettato per una serie che non gode di una solida storia alle spalle.



Al terzo posto troviamo **Final Fantasy**: se *The Spirits Within* narra una storia autonoma, che vede al centro la scienziata Aki Ross nel tentativo di salvare l'anima del pianeta Gaia, **Advent Children**, è invece il sequel di **Final Fantasy VII** mentre *Kingsglaive* è il capitolo che introduce a **Final Fantasy XV**. Film che sono sì un buon complemento della serie videoludica, ma che restano ampiamente godibili anche per chi non abbia giocato la nota saga giapponese.



Al secondo posto abbiamo **Resident Evil**, da cui sono stati prodotti una serie di film non sempre felici, ma nella quale il primo rimane comunque un buon risultato. Inizialmente affidato a George Romero e poi passato nelle mani di Paul Anderson, è un film nel quale viene introdotto il personaggio di Alice, interpretata da Milla Jovovich, che si muove bene in un film claustrofobico che

non lesina i momenti splatter, e che si impreziona della colonna sonora di Marilyn Manson. Anche qui la sceneggiatura non è il massimo, ma resta comunque un film godibile in una saga cinematografica che ha offerto vari punti bassi.



E in cima alla nostra lista troviamo forse il risultato di trasposizione più riuscito, ***Silent Hill***. Tratto dal primo capitolo dell'omonimo videogame, il film si differenzia per svariati elementi ma riesce a restituire l'atmosfera della nebbiosa cittadina, grazie a una sceneggiatura molto ben curata da **Roger Avary** e una messa in scena di tutto rispetto, che mette lo spettatore in uno stato di inquietudine ancor prima di incontrare il tanto temuto Pyramid Head. Un film che apprezzeranno tutti gli amanti dell'horror e che ha avuto anche un seguito non al livello.



Secondo Michael Pachter i videogiochi giapponesi non contano nulla sul mercato

Il Giappone è un mercato che vede molte opere di rilievo in campo videoludico, titoli importanti come **Persona 5**, numerose saghe jrpg quali **Fire Emblem**, *Final Fantasy* e *Shini Megami Tensei* nascono nella terra del Sol Levante, diventandone oggi un'espressione culturale distintiva. Nonostante il grande numero di appassionati registrato dalle saghe orientali, il noto analista di settore **Michael Pachter** ha affermato, [durante un'intervista a Gamingbolt](#), che i giochi giapponesi sono irrilevanti per il grande mercato.

Proprio riguardo le vendite di **Persona 5**, Pachter ha affermato: «Si sta parlando di 2 milioni di unità vendute, mentre una schifezza come **Mafia 3** ha venduto 5 milioni di unità, nonostante faccia schifo. Quindi, no, 2 milioni di unità non rilevano a nulla: Nessuno sta facendoci dei soldi.»

Nella stessa intervista, Pachter chiarisce che *Persona 5* gli è piaciuto molto, che è il gioco più "giapponese" in circolazione, ma che questo non c'entra con le scelte del mercato di massa: «*Persona 5* è stato davvero il primo gioco nipponico - escluse le opere di Kojima e di Nintendo - che mi sia piaciuto in questi anni. Ma non credo sia importante. Giochi come **Final Fantasy** che vendono 8 o 10 o 20 milioni di copie sono eccezioni: i titoli giapponesi che in ultima analisi funzionano sono quelli come **Metal Gear**, quelli che hanno un appeal occidentale, e che quindi fanno presa sulle masse. I giochi giapponesi non hanno fascino sulle masse, e non si traducono bene in altre culture. Detto questo, sono convinto che *Persona 5* non abbia tradito le aspettative di **Atlus**, la quale credo sia felice dei 2 milioni di unità vendute, che per loro rappresentano un successo»



Ma allora come fa **Nintendo** ad avere successo nonostante non si “pieghi” all'estetica occidentale? Pachter se lo spiega così:

«Direi che Nintendo è l'eccezione che dimostra la regola: se tu fossi un marziano», dice l'analista al suo intervistatore «e non avessi mai visto un videogioco prima, e io ti mostrassi un gioco Nintendo e in parallelo *Persona 5* o *Final Fantasy*, non diresti mai che provengono dallo stesso luogo. Non sembrano affatto uguali. Nintendo ha un proprio stile, proprio come i disegni Disney, c'è qualcosa di totalmente diverso. Non so cosa sia, sarà il fatto che il divertimento offerto da Nintendo è accessibile, familiare, bizzarro. Guarda che polemica è scoppiata all'E3 perché Mario impugnava una pistola in **Mario+Rabbids**, è un elemento fuori dallo stile Nintendo, che ormai è conosciuto da chiunque. Nintendo è una società completamente diversa, è la cosa più vicina a Disney che ha il Giappone, sfuggono alle regole convenzionali. Sono l'eccezione che dimostra la regola, nessuno in Giappone fa niente di simile, a eccezione di forse *Sonic*»

Insomma, a parte quelli della **grande N**, titoli come *Persona*, *Nier* e *Nioh*, o gli stessi *Souls*, non conterebbero poi tanto in termini di mercato, non quanto i giochi tripla A occidentali.

Terra World: il franchise sbarcherà in Italia?

Poco più di una settimana fa **Mistwalker Corporation**, lo studio del padre di *Final Fantasy* **Hironobu Sakaguchi**, annunciava il sequel del popolare JRPG per mobile **Terra Battle**, mostrando il primo gameplay durante un livestream su **Nico Nico**. I circa 24 minuti di giocato davano un buon assaggio di quelle che sono le nuove caratteristiche di **Terra Battle 2**: principalmente una world map che dà la possibilità al giocatore di esplorare e configurare la propria formazione prima di ogni battaglia.

Insieme a Sakaguchi erano presenti il leggendario compositore **Nobuo Uematsu**, il quale si sta prendendo cura della colonna sonora, e **Kimihiko Fujisaka** (*Drakengard* e *The Last Story*) che si occupa del **character design**. Sarebbero coinvolti inoltre **Silicon Studio** (della serie *Bravely*) e, si vocifera, il famigerato **Yoko Taro**, che dovrebbe curare alcuni aspetti della storia.

La storia di quello che è ormai divenuto un franchise, **Terra World**, in Italia è pressoché sconosciuta: il primo *Terra Battle* fece la sua comparsa nell'ormai lontano **2014** sui dispositivi mobile di tutto il mondo; o quasi, visto che all'appello mancava appunto il nostro caro Belpaese. Purtroppo, nei tre anni successivi – passando per molteplici update e annunci ufficiali, accompagnati da petizioni e richieste fatte dai fan, più o meno direttamente, agli sviluppatori giapponesi – non siamo riusciti a meritarcì una versione dedicata sugli store principali (**Google Play** e **App Store**) e non stiamo parlando della mera localizzazione del titolo, quanto della vera e propria **presenza**, negata sui marketplace nostrani.

Inspiegabilmente infatti **l'Italia si ritrova emarginata** e, mentre Sakaguchi dichiara di voler continuare il supporto al primo capitolo, ne annuncia appunto il secondo accompagnato da **Terra Wars** e una non meglio specificata versione console del primo episodio.

Fresco di giornata è invece questo nuovo scorcio di gameplay: il filmato che riportiamo è abbastanza interessante dal momento che ci mostra una delle più importanti feature introdotte nel nuovo titolo, ovvero il passaggio dalla world map alla griglia di battaglia. Nel video qui sotto si vede come una volta ingaggiato il combattimento il sistema torna ad essere simile a quello del primo *Terra Battle*. Speriamo che l'Italia possa questa volta rientrare nelle grazie di Sakaguchi-san e, perché no, magari avere l'opportunità di giocare la versione italiana del primo episodio anche se a distanza di tutti questi anni.