

Quel che sappiamo di Phoenix Point

Phoenix Point, è il nuovo gioco sviluppato dal creatore di **X-COM**, **Julian Gollop**. È stato mostrato in un nuovo filmato proveniente dall'evento **PC Gamer Weekender**, con nuove scene di **gameplay** dell'erede "spirituale" di **X-COM**.

La Genesi

Phoenix Point racconta della scoperta di un virus con soltanto l'1% dei geni conosciuti, denominato **Pandoravirus**. Nel **2022** qualcosa va storto: gli oceani, infatti, iniziano a trasformarsi in una **massa aliena pulsante** e i **mutanti** invadono la terra sotto forma di una **nebbia mortale**. Il genere umano viene letteralmente decimato e trova riparo in vari rifugi considerati sicuri sparsi per tutto il mondo. Il gioco è ambientato nel **2057**, con i sopravvissuti ormai divisi in fazioni dalle ideologie spesso contrastanti, che lottano per il controllo delle poche risorse disponibili. Qui entra in azione il **Phoenix Project**, organizzazione mondiale creata per la difesa del pianeta. Il compito di noi giocatori sarà quello di controllarne una cellula con l'obiettivo di riunire tutti gli scienziati, ingegneri e i soldati migliori al mondo. **Ma cosa ha causato tutto questo?** Il nostro compito sarà quello di scoprirlo e tentare di salvare quel che resta del genere umano dalle creature mutate dal **Pandoravirus**, dalle proprietà tanto incredibili quanto pericolose. Il **Pandoravirus** può fondere il **DNA** di più specie e **clonarle** con una velocità disarmante. A livello di **gameplay**, tutto si concentra sulle creature, in grado di evolversi attraverso un sistema procedurale e, in base alle nostre scelte, verranno a crearsi nuove specie, assumendo dunque caratteristiche sempre diverse e sorprendenti a seconda dei **DNA** fusi. Dunque avremo un'altissima varietà di nemici, con sfide sempre diverse e dunque con la necessità di sapersi adattare al proprio nemico. Per rendere tutto chiaro, per esempio, due creature potranno essere simili ma allo stesso tempo avranno caratteristiche molto diverse a seconda delle varie fusioni.

Le Fazioni

Come abbiamo precedentemente specificato, faremo parte del "**Phoenix Project**" che dovrà studiare il virus "**Pandora**" che ha contaminato l'umanità.

All'interno del gioco ci sono diverse fazioni:

- La setta **religiosa "I discepoli di Anu"** che appoggiano le mutazioni che stanno coinvolgendo le persone.
- La fazione **militare "New Jericho"** che è contro ogni tipo di contaminazione del genere umano e punta tutto sul settore militare.
- La fazione di **ecologisti radicali "Synedrion"** che hanno trovato un modo di coesistere con la nuova minaccia aliena.

L'ambiente

«Nella scelta della trama siamo stati influenzati molto dall'ideologia "Lovcraftiana" e volevamo ricrearla anche nel resto del gioco per trasmettere il costante terrore di quella forza aliena sconosciuta che non riusciamo a comprendere, trasmette orrore, perché il nemico si sta impadronendo della tua mente e del tuo corpo. Vi consiglio di usare tonnellate di granate e di non fare affidamento sul riparo che può offrire un edificio, perché potrebbe crollarvi sopra la testa. Dopo aver giocato io stesso la primissima *build*, posso affermare di aver visto tantissimo potenziale all'interno del gioco, che vi farà impazzire.»

Questa le parole di **Julian Gollop**.

Il gioco uscirà in un primo momento ad Aprile su **Steam**, disponibile solo ai sostenitori del progetto. L'uscita ufficiale di **Phoenix Point**, strategico a turni **sci-fi**, è invece prevista entro l'ultimo trimestre del 2018. Nell'attesa vi mostriamo un **gameplay** di 17 minuti:

[Alcune anticipazioni su Black Mirror](#)

Una delle news più interessanti della Gamescom riguarda l'annuncio del reboot di **Black Mirror**, serie punta-e-clicca a tema horror il cui terzo (e finora ultimo) capitolo è stato pubblicato nel 2011. A Colonia il produttore, **Martin Kreuch**, ha fornito [ai colleghi di Gamereactor.eu](#) alcune anticipazioni sul nuovo titolo:

«Il nostro nuovo gioco è un reboot della serie, ed è dunque un universo standalone. Il non aver giocato ai primi titoli che non influenzerà l'esperienza dei giocatori: questa è una nuova storia, con nuovi personaggi, ma conserverà gli ingredienti fondamentali che la serie ha sempre avuto: un'atmosfera scura, un orto gotico, , non tanto splatter, ma più orrore psicologico, come è proprio di questo genere di storie».

Black Mirror uscirà il 28 novembre 2017 per PC, PS4 4 e Xbox One e sarà distribuito da THQ Nordic.

Di seguito l'intervista a **Martin Kreuch**:

[Un simulatore di culto in cui si sacrificano persone a un Dio lovecraftiano](#)

The Shrouded Isle, pubblicato venerdì scorso su **PC** e **Mac**, è un singolarissimo gioco che porterà i giocatori in un piccolo villaggio i cui residenti appartengono a un particolare culto religioso. Il Dio

che adorano richiede un **sacrificio** ogni stagione. Come leader bisognerà nominare un membro di ciascuna delle cinque famiglie principali del villaggio come proprio consulente ogni stagione. Una volta al mese si assegneranno a tre di questi consiglieri compiti atti a incoraggiare i principi della società, come **l'ignoranza**, **l'obbedienza** o il **fervore religioso**. Durante il corso della stagione si potranno scoprire tratti che alzano queste qualità più velocemente; per esempio, un consulente particolarmente violento potrà aumentare l'obbedienza. Scoprire anche i loro peccati è importante perché, alla fine della stagione, una di queste persone deve morire, e sarete voi a decidere.

Il bilanciamento dei peccati e delle virtù dei propri consiglieri sarà impegnativo: quando si sacrifica un consulente, la sua famiglia non reagirà bene e bisognerà quindi avere equilibrio nel modo in cui si gestisce la città in modo tale da ottenere la loro approvazione, affinché non diventino ribelli. Se i peccati del consigliere sacrificato non sono abbastanza gravi, la famiglia sarà molto arrabbiata. A volte ci si troverà alla fine del mese con più di un consigliere ad avere un peccato grave, e la scelta si farà difficile. La presentazione visiva del gioco non migliora lo stato d'animo: le illustrazioni evocano stampe in legno, e la musica fredda e pesante dei violoncelli crea un ambiente cupo e tetro. Ogni volta che si tocca un membro di una famiglia, si imparerà un piccolo particolare su di loro.

È difficile manipolare tutto, nel corso del gioco, si cresce abbastanza da legarsi ai personaggi. Quando si scopre un ribelle, si è felici di sacrificarlo, le perdite diventano soddisfacenti quanto le vittorie.

Se non si dispone di un PC, c'è un'altro modo per servire il tuo Dio lovecraftiano: **Cthulhu Virtual Pet**, un gioco di simulazione di culto per smartphone in cui bisognerà curare il proprio Cthulhu per farlo crescere e aumentare il numero di seguaci.

[What remains of Edith Finch](#)

A distanza di due anni dalla versione *PS4* di **The Unfinished Swan**, capolavoro indie di **Giant Sparrow** uscito su Playstation 3 nel 2012, tornano i ragazzi di *Santa Monica* e questa volta anche su PC, grazie all'intervento "a sorpresa" del publisher *Annapurna Interactive*, compagnia cinematografica americana che da qualche tempo si occupa anche di videogames.

Un racconto dell'Orrore

What Remains of Edith Finch è nient'altro che una collezione di racconti brevi, i quali narrano le storie dei membri di una famiglia "maledetta" e delle loro rispettive morti, ambientate nello stato di Washington.

Il gioco si apre *in medias res*, col nostro protagonista in viaggio su un battello verso una destinazione a noi sconosciuta.

In mano teniamo un mazzo di *calle bianche* che già preannuncia i futuri sviluppi della narrazione e un diario, il diario di Edith Finch. Aprendolo veniamo catapultati all'interno del racconto stesso, nel quale tutto comincia con *la casa*.



La Casa dei Finch

Edith ci racconta di essere l'ultima erede della casa appartenuta per secoli alla sua famiglia, un edificio dalla forma bizzarra sul quale scorcio si apre appunto la prima parte giocabile del titolo. E così, nei panni di una diciassettenne *Edith*, ci ritroviamo a percorrere il viale alberato e tortuoso che porta all'ingresso della magione mentre la nostra voce (in inglese), accompagnata dalle parole scritte (in italiano) che appaiono all'interno dell'ambientazione nella quale ci muoviamo, a volte fluttuanti, altre appiccate agli oggetti, ci guida e pian piano ci introduce alla storia dell'infanzia trascorsa in questo luogo che, Edith stessa ci confessa, *"mi metteva a disagio in un modo che non avrei saputo esprimere a parole"*.

Parole che invece trova adesso, al momento della narrazione: *"Avevo paura della casa"*.

Il Sublime

Da qui in poi gli elementi del gotico e nello specifico del gotico americano ci sono tutti e si susseguono in maniera concitata, come in *"Una discesa nel Maelström"*, in un racconto fantastico a spirale discendente bilanciato e sostenuto dal nostro moto a spirale ascendente, all'interno della vecchia dimora dalla cantina al piano più alto, che ci permette di visitare le stanze di ciascuno degli antenati e parenti di Edith (fra cui quella del fratello scomparso *Milton*, che chi ha giocato il precedente titolo *The Unfinished Swan* collegherà certamente), curate tutte nei minimi particolari e nelle quali si susseguono storie di *"vita e di morte, follia e sanità e soprattutto razionalità e"*

irrazionale, realtà e immaginazione-visione”.

Nel *Trattato del Sublime*, l'autore è del parere che l'opera sublime mostra le capacità di creare con la lingua quelle realtà difficili da catalogare e confinare entro precisi limiti e definizioni.

Ed è così che **Ian Dallas**, creative director di *Giant Sparrow*, descrive il proprio gioco: un "Sublime horror", citando il lavoro di *Lovecraft* ed indirettamente quello di tutti i suoi maestri, da *Hawthorne* a *Dickinson* ed *Edgar Allan Poe*.

Cosa rimane del videogioco

Abbiamo parlato di letteratura, di filosofia, di narrazione. Ma cosa resta di Edith Finch, al giocatore? Restano una direzione artistica straordinaria e una grafica molto curata e accattivante, un level design ben congegnato e un sistema di controllo semplice e intuitivo. Ma in un'epoca in cui opere come questa vengono etichettate distrattamente come *walking simulator*, definizione che lascia abbondantemente trasparire il preconcetto secondo il quale un'opera ludica non possa essere tale nella sua manifestazione più semplice, ovvero quella di *gioco* a fini ricreativi e di svago, *ludus* in cui è prevalente la libera elaborazione della fantasia, ci rendiamo conto di quanto risulti difficile convincere il *giocatore* del fatto che anche una minima interazione che sia il movimento o la risoluzione di semplicissimi enigmi e puzzle ambientali, o una ricercata varietà nei *mini-giochi* di cui questa è costellata possano conferire all'opera il titolo di videogioco e, di contro, quanto sia invece naturalmente accettato che nell'annoverare fra le opere videoludiche propriamente dette un mero **cineblockbuster interattivo** come può essere *Uncharted 4* non sorga mai alcuna piccola incertezza. A ciò si aggiunga poi la durata dell'esperienza, **poco meno di tre ore nella sua totalità**, e si capirà benissimo perché questa è una di quelle perle che spesso vengono snobbate o trascurate dal grande pubblico. Ma a proposito di quest'ultimo dettaglio lasciamo chiudere il discorso a chi dell'argomento nello specifico s'intende, ovvero il mai troppo citato Edgar Allan Poe con:

L'Elogio del racconto

*"Il comune romanzo presenta problemi a causa della sua lunghezza. Poiché non può essere letto in una seduta, si priva da sé, com'è ovvio, dell'immensa forza che gli deriva dalla totalità. [...] In un racconto breve, invece, l'autore ha la possibilità di sviluppare la pienezza dei suoi scopi, qualunque essi siano. Nel corso di un'ora di lettura **l'anima** del lettore è in balia dello scrittore."*