

[John Romero: gli Esport saranno più grandi degli sport tradizionali](#)

John Romero in passato ha creato alcuni dei migliori FPS di tutti i tempi, primi fra tutti *Doom* e *Quake*, e così facendo ha anche gettato le basi per il multiplayer competitivo e gli **Esport** in generale. I colleghi di [Gamereactor](#) hanno discusso con **John Romero** a proposito della **Romero Games**, il sua nuova casa produttrice, e verso la fine hanno chiesto i suoi pareri riguardo agli **Esport** e se intende fare qualcosa di nuovo per la nuova disciplina.

Romero commenta:

«In realtà no perchè io ho già contribuito sin dall'inizio degli Esport. Pensate, mentre stavamo lavorando a Quake sapevamo già che gli Esport erano una realtà; venivamo contattati da diverse persone che adoravano i Deathmatch competitivi in Doom e volevano gli stessi in Quake e quando uscì, essendo stato il presidente del Cyberathlete Professional League per 10 anni, abbiamo organizzato degli eventi a Dallas con una presenza di 5000 persone che guardavano match di Quake o Counter-Strike validi per dei grossi premi in denaro. [...] Arrivati ad un certo punto siamo riusciti a dividere qualcosa come un milione di dollari per le diverse posizioni del torneo.».

«Questo avveniva già negli anni 90, gli Esport andavano fortissimo, sono cresciuti a dismisura, i giochi cambiavano ma arrivati ad un certo punto, a metà dei 2000, pensammo: "perchè non fare un gioco che non cambi ogni volta, così come il calcio rimane lo stesso da sempre? È un gioco che non cambia, è super-competitivo, le persone ci giocano da sempre, perchè non possiamo fare una cosa simile con gli Esport?" [...] Il problema era che non c'erano sponsor per finanziare un simile gioco, dunque non si poteva fare nulla senza i finanziamenti necessari.».

«Tutto ciò non avveniva e dunque si prendeva in considerazione il gioco del momento; StarCraft lo è stato per anni ma adesso è il momento di League of Legends, è l'Esport del momento. Ci sono altri titoli alla quale la gente gioca ma questo è gigantesco e va fortissimo. È davvero un bel gioco ed è un po' come il calcio, insomma, si basa sul gioco di squadra e si fruisce meglio degli altri giochi competitivi in cui si gioca individualmente. I giocatori volevano un qualcosa che si basasse sul gioco di squadra, un po' alla Counter Strike, e così si è potuta fondare una lega e con essa team più grandi.».

«Penso che gli Esport siano molto fighi, ci sono un sacco di persone che li guardano, e prima o poi diventeranno più grandi ancora degli sport tradizionali, perchè puoi inserirti virtualmente come uno spettatore e goderti lo spettacolo. Perciò penso siano fantastici... certo, l'industria non è interamente fatta di Esport, ma questi sono una cosa gigantesca, così come lo sarà l'Augmented Reality. È una grossa parte dell'industria videoludica ma non comprenderà mai l'intera industria.».

I Nine Inch Nails alle prese con i videogiochi maledetti

I **Nine Inch Nails** hanno pubblicato qualche ora fa il videoclip del nuovo singolo **Less Than**, pezzo che apre la strada all'imminente uscita del nuovo EP **Add Violence**. Un video che non passerà indifferente non solo ai fan e agli appassionati in campo musicale, ma anche agli amanti dei videogames. Le immagini che accompagnano infatti il nuovo brano della band di Trent Reznor mettono al centro il videogame **Polybius**, titolo reso realtà da **Jeff Minter** su PlayStation 4 (in versione VR) ispirato al fantomatico videogame oggetto di note leggende sulla rete che gli sono valse la nomea di "videogame maledetto".

Le leggende di *Polybius* risalirebbe ai primi anni '80, anche se risalgono alla fine degli anni '90 le leggende urbane su internet che attribuivano al cabinato la capacità di causare amnesia, insonnia, terrori notturni, allucinazioni, in alcune creepypasta di portare perfino alla morte chiunque vi giocasse. Il videogame sarebbe stato sviluppato dalla fantomatica casa **Sinneslösch** (in tedesco "cancella-mente") e alcuni utenti testimoniavano in alcune sale giochi delle proprie città di averne visto i cabinati, che sarebbero stati visitati periodicamente da "uomini in nero" intente a estrapolarne dei dati. Gli stessi cabinati sarebbero poi stati improvvisamente ritirati, ma alcuni affermano addirittura di avere foto o screenshot del gioco.

Leggende che hanno suggestionato per decenni l'intera rete, delle quali è stata più volte sottolineata la scarsa presenza di prove e, riguardo gli effetti, alcuni hanno sottolineato come la storia possa essere nata dai casi di vertigini, epilessia e chinetosi che la prima versione di **Tempest** generava su alcuni utenti proprio nei primi eighties.

Di certo hanno subito una simile suggestione Trent Reznor e soci, i quali hanno incentrato il nuovo videoclip su una partita a **Polybius** (quello di Minter) con una giocatrice in evidente stato di *trance* o rapimento davanti al videogame.

I Nine Inch Nails, fra l'altro, non sono estranei al mondo dei videogame, con brani scritti o concessi in licenza a moltissimi titoli tra i quali quali *Batman: Arkham Knight*, *Quake*, *Call Of Duty: Black Ops II*, *Crysis 2*, *Doom 3*, e altri ancora.