

Dusty Rooms: 32 anni di Metroid

Nel 1985 il **Nintendo Entertainment System** sanciva una volta per tutte la fine della crisi dei videogiochi in Nord America, sostituendosi ad **Atari** nel mercato delle console. Col suo spettacolare lancio, prima circoscritto nello stato di New York con i giochi "**Black Box**" (ovvero quelli con lo stesso box-art nero come *Excitebike*, *Clu Clu Land* o *Wild Gunman*) e poi in tutti gli Stati Uniti in bundle con **Super Mario Bros.**, l'allora semi-ignota compagnia giapponese cominciava la sua scalata al potere e, come **Atari** lo fu per la precedente generazione, **Nintendo** si poneva come sinonimo di videogioco. Come il **NES** fu posto era chiaro a tutti: la nuova console 8-bit era un HI-FI casalingo, da accostare tranquillamente al videoregistratore, mangianastri o giradischi, pensato per tutta la famiglia e, i giochi proposti, riflettevano senza ombra di dubbio queste scelte di mercato. Tuttavia, nel 1986, **Nintendo** decise di lanciare un gioco più tetro, decisamente molto distante dai tipici colori accesi per la quale il **NES** stava diventando famoso; oggi, per i suoi bei maturi 32 anni, daremo uno sguardo a **Metroid** e i suoi sequel, una saga **Nintendo** diventata con gli anni sinonimo di eccellenza tanto quanto quella di **Super Mario** e **The Legend of Zelda**, se non persino superiore.



Un gioco rivoluzionario

Metroid uscì per il **Famicom Disk System** il 6 Agosto 1986 ponendo atmosfere ed elementi di gioco mai visti prima. Sebbene l'**action-platformer**, più comune oggi come **metroidvania**, fosse già stato implementato in precedenza (anche se non è facile trovare una vera origine) questo è il titolo che lo ha reso famoso e ha messo le basi per tutti quei giochi che avrebbero voluto emulare questo

nuovo tipo di gameplay. **Metroid** presentava un gameplay sidescroller tradizionale alla **Super Mario Bros.** ma con un *overworld* immenso completamente interconnesso grazie a portali, bivi, cunicoli e ascensori; per poterlo esplorare interamente i giocatori avrebbero dovuto trovare i diversi power up per l'armatura di **Samus Aran** per poi tornare in determinate sezioni dell'*overworld* e usarle per arrivare in dei punti altrimenti inaccessibili. Diversamente dai più colorati **Super Mario Bros.** e **The Legend of Zelda**, dalla quale traeva un pizzico della sua componente puzzle solving, il gameplay di **Metroid** era volto a far sentire il giocatore un vero e proprio "topo in un labirinto", sperduto e isolato per via dei suoi toni cupi, fortemente ispirati al film **Alien** di **Ridley Scott**, e la totale assenza di NPC con la quale interagire; pertanto, il giocatore era spinto a usare tutti i mezzi a sua disposizione, pensare fuori dagli schemi e, in un certo senso, superare la quarta parete che lo separava dal videogioco disegnandosi, per esempio, la mappa dell'*overworld* in un foglio di carta accanto a lui (visto che non era presente alcuna mappa *in-game*).

Il gioco sancisce ovviamente la prima apparizione di **Samus Aran**, il cui sesso rimase ignoto ai giocatori fino al termine dell'avventura. Sebbene la scelta di rendere donna il personaggio principale fu una decisione presa durante le fasi finali dello sviluppo per creare un effetto shock (principalmente perché nel libretto ci si riferiva a **Samus** come un lui), fu anche una scelta molto saggia per ciò che riguarda la rappresentazione dei protagonisti donna nel mondo videoludico. Per la prima volta, una ragazza veniva messa allo stesso livello dei virili eroi che erano spesso protagonisti dei giochi d'azione; **Samus** spianò senza dubbio la strada a tante altre audaci protagoniste femminili, come **Lara Croft**, **Jade** e **Jill Valentine**, e grazie a lei il muro che separava gli eroi dalle eroine fu definitivamente abbattuto. Insieme a lei, **Metroid** introdusse molte delle caratteristiche che definirono il suo gameplay e che sussistono ancora oggi, come le sezioni da percorrere in **morfosfera**, i passaggi in cui ci servirà l'ausilio di un nemico da congelare col **raggio gelo** e i mille e mille segreti nascosti nella mappa del **pianeta Zebes**; non dimentichiamoci inoltre degli iconici nemici **Kraid** e **Ridley**, le forme base dei **Metroid** e la malefica **Mother Brain**. Giocare oggi con l'originale **Metroid** per **NES** è senza dubbio educativo e interessante ma non tutti, forse, possiamo accettare le lunghissime password, che includono lettere maiuscole, minuscole e numeri arabi, l'assenza di una mappa *in-game* (che ai tempi apparì per la prima volta soltanto nel primo numero di **Nintendo Power** nel 1988) e di un vero metodo per ricaricare l'energia di **Samus**. Pertanto, secondo noi, il miglior metodo per giocare alla prima avventura di **Samus** è senza dubbio il remake **Metroid: Zero Mission** per **Gameboy Advance**: in questa versione uscita nel 2004, possiamo godere di uno *storytelling* moderno, una mappa *in-game* rivisitata, sezioni inedite e tantissime nuove armi che si rifanno ai successivi capitoli.



Un sequel carente

Il primo sequel di questo gioco per NES arrivò nel 1992 su **Nintendo Gameboy** e il suo titolo fu **Metroid II: Return of Samus**. In questo nuovo gioco, **Samus** arriva sul pianeta **SR388** per debellare la minaccia dei **Metroid**, eliminandoli definitivamente nel loro habitat naturale. In questa nuova avventura conosceremo questi parassiti più nel profondo in quanto affronteremo delle specie che si evolvono dalla forma base e sono decisamente più aggressive e pericolose. **Metroid II** è un capitolo spesso dimenticato dai fan ma ha comunque dato alla serie altre caratteristiche che hanno decisamente migliorato il gameplay proposto nel primo titolo per NES: per prima cosa, **Samus** può accovacciarsi senza entrare in **morfosfera** e può sparare verso il basso quando si trova in aria; vengono finalmente implementate le **stazioni di ricarica**, che permettono di ricaricare la nostra energia e la scorta di missili, viene fatta una chiara distinzione fra la **Power Suit** e la **Varia Suit**, che costituisce a oggi il design tipico della cacciatrice di taglie spaziale, ma soprattutto viene scartato il sistema di password in favore del più comodo **salvataggio su RAM**. Ciononostante, molte altre caratteristiche hanno limitato le forti potenzialità di questo gioco: la mappa *in-game* continuò a non essere presente ma la sua assenza fu compensata da un gameplay semplificato. L'azione si svolge nel sottosuolo del pianeta **SR388** e dunque, più si scende più andremo avanti nel gioco. Tuttavia, è impossibile procedere fino a quando non bonificheremo una zona dai **Metroid** perché dei laghi di lava ce lo impediranno; una volta debellato il numero indicato in basso a destra nel menù di pausa, potremo proseguire verso il livello inferiore, almeno fino al prossimo impedimento. Questa meccanica permette sicuramente a coloro che vogliono approcciarsi alla serie tramite questo gioco, un gameplay graduale, dove si perde quel senso di dispersione infuso col precedente titolo. Per via

della memoria del **Gameboy**, le aree proposte sono abbastanza piccole ma cercare i Metroid presenti in una determinata sezione può risultare tedioso, in quanto si perde facilmente il senso dell'orientamento (sempre per l'assenza di una mappa *in-game*). Sempre per i problemi di memoria, gli unici boss che incontreremo sono i **Metroid** e nonostante ci siano diverse forme di tali nemici il gioco, sotto questo aspetto, risulta poco vario (essendo anche questi ultimi abbastanza facili da sconfiggere).

Essendo invecchiato male, **Nintendo** ha pensato bene di rilasciare giusto l'anno scorso **Metroid: Samus Return** per **Nintendo 3DS** che ripropone un'operazione di remake simile a quella di **Metroid: Zero Mission**. A ogni modo, prima dell'intervento di **Nintendo**, lo sviluppatore indipendente **Milton Guasti** aveva rilasciato **AM2R (Another Metroid 2 Remake)**, un remake indipendente dalle fattezze grafiche di **Zero Mission** e rilasciato gratuitamente su **Gamejolt**; con buona probabilità, la compagnia giapponese stava già sviluppando il remake ufficiale di **Metroid II**, perciò non poterono fare altro che bloccare i download del gioco. Tuttavia, ciò che viene caricato su internet ci rimarrà per sempre e perciò, con un po' di fortuna, è ancora possibile trovarlo in siti diversi da Gamejolt (anche se noi vi consigliamo vivamente di giocare al remake ufficiale di **Nintendo** per **3DS**).



L'eccellenza di Super Metroid

Dopo due anni, nel 1994, arriva il terzo capitolo della saga che riprende esattamente la storia dove l'avevamo lasciata. Il finale di **Metroid II: Return of Samus** vedeva la cacciatrice essere inseguita

da un piccolo **Metroid larvale** in preda a uno strano imprinting; all'inizio di **Super Metroid** vediamo la nostra cacciatrice di taglie incubare la creatura in una capsula e cederla a un laboratorio scientifico. Una volta allontanata, **Samus** trova una strage e **Ridley** intento a rubare la capsula contenente il **Metroid**. **Samus** non riuscirà a fermarlo e così lo inseguirà fino al vecchio pianeta **Zebes** dove scoprirà che i pirati spaziali stanno costruendo una base per poter utilizzare i **Metroid** per i loro scopi terroristici.

Super Metroid elimina tutto ciò che rendeva tedioso il primo e il secondo capitolo, prendendone i suoi aspetti più riusciti, migliorandoli ulteriormente. In questo capitolo **Samus** può finalmente sparare in diagonale, vantando anche una maggiore mobilità sin dall'inizio grazie ai **wall jump** che, se impareremo a utilizzarli come si deve, potranno addirittura rompere le sequenze di gioco e ottenere armi e potenziamenti prima del normale andamento del gioco; non a caso, questo è uno dei giochi più gettonati dagli *speedrunner*, i cui scopi sono completare determinati giochi nel minor tempo possibile. Tornano tutti i power up dei precedenti titoli insieme ad alcuni nuovi, come la **supercinesi**, il **visore a raggi-x**, la **giga-bomba** e altri, che finiranno per diventare degli standard per tutta la serie. Grazie alla cartuccia di 24MB, la più grande mai prodotta prima dell'arrivo di **Donkey Kong Country**, è stato finalmente possibile inserire un'immensa mappa all'interno del gioco in grado di segnalare i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire, decretando così la fine dei giorni in cui giravamo a vuoto per **Brinstar** o ci arrangiavamo con carta e penna. Grazie inoltre alla potenza del Super Nintendo è stato possibile creare una grafica iper-dettagliata (per l'epoca) che finalmente riusciva davvero a dare quelle sensazioni che il primo titolo sperava di dare, ovvero quel senso di profondità, isolamento, e anche paura, dovuto all'isolamento, alla solitudine e al doversi trovare a che fare con specie aliene di cui non sappiamo niente; il tutto accompagnato da una componente di storytelling che si srotola senza alcun dialogo ma sempre chiara: man mano prendono luogo i momenti salienti della trama, specialmente durante l'avvincente finale del gioco, e da una colonna sonora magistrale resa possibile grazie all'impressionante chip sonoro [S-SMP](#). Per tutti questi motivi **Super Metroid** si annovera fra i migliori giochi mai creati e ancora oggi risulta incredibilmente attuale e intenso, come del resto lo è sempre stato. A oggi ci sono molti metodi per giocare questo gioco: se avete a casa un **Nintendo 3DS** o un **Wii U** potrete trovarlo tranquillamente sull'**E-Shop**, ma se volete un'esperienza più vicina all'originale allora vi converrà comprare uno **SNES Classic Edition** e giocarlo con il suo controller originale.



Pausa e ritorno in grande stile

Dopo il successo di **Super Metroid** nel 1994 era normale aspettarsi un nuovo capitolo della saga in 3D per il **Nintendo 64**, con nuovi controlli e un gameplay ancora più spettacolare del precedente. Tuttavia, **Yoshio Sakamoto**, il creatore, e **Shigeru Miyamoto** si ritrovarono senza alcuna idea per la nuova generazione, specialmente per ciò che riguardava i controlli e la prospettiva del gioco. Proprio per questo motivo non vi fu alcun *Metroid* per questa generazione. La sua unica apparizione su **N64** fu per il divertentissimo **Super Smash Bros.** nel 1999 e poco dopo la sua uscita si riaccese la speranza di rivedere presto la cacciatrice di taglie più famosa di tutta la galassia. I fan dovettero aspettare ancora altri tre anni ma furono premiati con l'uscita di ben due nuovi giochi della saga per due diverse console: il primo fu **Metroid Fusion**, in 2D e sviluppato dalle stesse persone che lavorarono su **Super Metroid** e rilasciato su **Gameboy Advance**. La storia vedeva **Samus Aran** accompagnare una squadra di ricerca sul **pianeta SR388** quando all'improvviso venne attaccata da una specie sconosciuta; mentre stava tornando alla base per ricevere soccorso, il parassita conosciuto come **X** entrò nel sistema nervoso di **Samus** arrivando alla stazione di ricerca in fin di vita. I **parassiti X**, che nel frattempo si stavano moltiplicando, avevano letteralmente fuso alcune parti della sua armatura sul corpo della protagonista, tanto è vero che i medici dovettero operarla con l'armatura addosso, rimuovendo le parti infette, con Samus in fin di vita; fortunatamente qualcuno trovò una cura, ovvero un siero a base del DNA del **Metroid**, predatore naturale del **parassita X**. Così, **Samus** fu salvata, perdendo buona parte dell'armatura, ma in compenso diventò immune ai **parassiti X**. Un altro prezzo da pagare fu l'aver le stesse debolezze di un **Metroid**, come la forte sensibilità al freddo; adesso si poneva una nuova avventura davanti a lei: recuperare le parti della sua armatura rimosse chirurgicamente e mandate alla **stazione di ricerca B.S.L.**, luogo da dove ricevette inoltre un preoccupante allarme.

L'altro nuovo titolo, sviluppato da **Retro Studios**, era invece **Metroid Prime**, che avviava pertanto la nuova sottoserie in 3D. Il nuovo titolo per **Gamecube** fu visto all'inizio con molto scetticismo ma con le prime recensioni da parte di critici e fan, il gioco raggiunse presto il successo sperato. Si sentiva nell'aria una sorta di fallimento assicurato: si pensava che potesse succedere alla saga di **Metroid** quanto accaduto con **Castlevania** su **Nintendo 64** ma fortunatamente, avvenne l'esatto

contrario. Ogni elemento che rese grande la saga, come appunto le sezioni in morfosfera, l'esplorazione graduale e il forte senso di isolamento, fu rivisitato e rinnovato per un mondo 3D dinamico che funzionava alla perfezione; persino la mappa in 3D era chiara e capire dove si era stati e dove no era semplice come in **Super Metroid**. I controlli non si rifacevano invece asparattutto "pre-dual analog" per **Nintendo 64** come **Goldeneye 007** o **Turok**; il secondo analogico, presente comunque nel controller del **Gamecube** (se è per questo, usato normalmente in altri **FPS** che uscivano sulla console), veniva usato per scegliere una delle quattro armi disponibili ma il gioco offriva un sistema di puntamento di precisione, a discapito dei movimenti e un sistema di mira automatica durante le battaglie più movimentate, compensando in maniera completa l'assenza di questa opzione. Il sequel **Metroid Prime 2: Echoes**, uscito nel 2004, presentava lo stesso schema di controlli ma, così come per il primo titolo, non rappresentò per niente un ostacolo per il successo del gioco. L'avventura, in questo capitolo, veniva letteralmente raddoppiata in quanto a un "light world" si sovrapponeva un "dark world", un po' come accadeva in **The Legend of Zelda: a Link to the Past**, e il gioco prese appunto nuove componenti di gameplay mai viste in precedenza: i controlli furono cambiati e in un certo senso ultimati in **Metroid Prime 3: Corruption** per **Wii** che sfruttavano, ovviamente, il sistema di puntamento proposto coi **Wii-mote**, sposandosi al meglio con un gameplay da **FPS** della saga **Prime**. Più tardi, nel 2009, tutti i tre titoli *Prime* furono rilasciati nella collection **Metroid Prime: Trilogy**, introducendo così i **motion controller** anche nei primi due titoli della sotto-saga.





L'ultimo capitolo e i tempi recenti

Dopo la **trilogia Prime**, acclamata come una delle migliori della scorsa decade, garantire la medesima qualità era una mossa molto ardua, specialmente senza l'aiuto di **Retro Studios** che si concentrava a ridar vita a un altro franchise **Nintendo** smesso in disparte: **Donkey Kong Country**. In una mossa a sorpresa, **Nintendo** decise di allearsi con **Team Ninja**, autori delle acclamatissime serie **Dead or Alive**, **Ninja Gaiden** e **Nioh**, per concentrarsi su un **Metroid** che unisse sia componenti in 2D, sempre molto richiesta dai fan, che elementi in 3D. Ciò che ne venne fuori, nel 2010, fu **Metroid: Other M**, un titolo ibrido con sezioni in 2D ispirate a **Super Metroid** e fasi in 3D che presentano un gameplay dinamico, che ricorda in parte **Ninja Gaiden**, in cui in ogni momento possiamo cambiare la visuale in prima persona (sempre a discapito dei movimenti). Tuttavia, il punto focale era dare a **Samus** una voce e presentare il suo personaggio in una maniera tutta nuova, con dialoghi e monologhi (tal volta forse troppo lunghi). Il gioco ricevette opinioni discordanti da parte di critici e fan ma in fondo il tutto si riduceva a pareri soggettivi: il gioco in sé era buono e non presentava grosse sbavature ma in molti, di fonte a così tante novità, faticarono ad apprezzare il lavoro di **Team Ninja** e così **Metroid: Other M** rimane a oggi un bel gioco ma non imperativo per godere della saga di **Samus**.

La saga rimase dormiente fino al 2016, anno in cui fu rilasciato **Metroid Prime: Federation Force** per **Nintendo 3DS**, uno spin-off che nessuno voleva. All'**E3 2015** il trailer ricevette **25.000 dislike** e solamente 2500 like su **YouTube**; partì persino una petizione su **Change.org** per raccogliere 20.000 consensi per cancellare questo nuovo progetto ma nonostante le 7500 firme in un'ora l'obiettivo non fu mai raggiunto. Il gioco venne rilasciato l'anno successivo e, contrariamente a ciò che si presagiva, il gioco non fu distrutto dalla critica ma semplicemente accettato per quello che era. Fortunatamente, nel 2017, **Nintendo** si è rifatta, lanciando il già citato remake **Metroid: Samus Return** e, all'**E3** dello scorso anno, un teaser trailer in cui fu annunciato che **Metroid Prime 4** è momentaneamente in sviluppo per **Nintendo Switch** (anche se d'allora non abbiamo più ricevuto notizie).

L'esperienza dei fan con la saga ci insegna principalmente una cosa: **Metroid** è uno dei brand più importanti di **Nintendo** ed è proprio per questo motivo che non vediamo uscite frequenti, visto che

ogni release, sia per i fan che per la compagnia stessa, deve essere speciale, portando una grande innovazione a livello di gameplay. Basta dare un'occhiata al comparto spin-off della saga per niente numeroso: abbiamo solamente **Metroid Prime: Hunters**, **Metroid Prime Pinball** e **Metroid Prime: Federation Force** e ciò dimostra le intenzioni di **Nintendo** per non far di questa saga una sorta di **Call of Duty** o **Assassin's Creed**; nonostante abbia un fortissimo appeal e grosse potenzialità il brand è intenzionato a mantenere quell'aura di sacro che da sempre l'ha contraddistinta e anche se i fan ogni volta dovranno attendere molto tempo fra un gioco e l'altro almeno si ha la semi-cerchezza che alla consegna verrà rilasciato un grande gioco, che sia un episodio principale o uno spin-off. Incrociamo le dita e aspettiamo pazientemente il prossimo **Metroid Prime 4!**



[Seven Sisters](#)

Arriva nelle sale italiane **Seven Sisters**, un fantastico film dalle influenze **cyberpunk** e dagli scenari futuristici che richiamano opere come **Brazil**, **Il Quinto Elemento** o **Blade Runner**. La sceneggiatura di questa pellicola ha una storia abbastanza travagliata: scritta da **Max Botkin** nel 2001, **Seven Sister**, che ai tempi vedeva in realtà dei protagonisti uomini, non arrivò mai a trovare un produttore e finì per diventare una delle sceneggiature più belle mai scritte ma al contempo per molto tempo mai arrivate su grande schermo. In anni recenti, **Tommy Wirkola**, regista di alcuni film bizzarri come **Hansel e Gretel: Cacciatori di Streghe**, **Dead Snow** e **Dead Snow: Red vs. Dead**, ha ripescato la sceneggiatura e ne ha traslato la storia al femminile; la protagonista **Noomi Rapace** - che abbiamo visto in **Sherlock Holmes: A Game of Shadows** e in **Prometheus** di **Ridley Scott** - fu chiamata per il ruolo e ha dato vita, insieme ad altri attori di altissimo calibro come **Willem Dafoe** e **Glenn Close**, a questa bellissima storia futuristica affascinante, distopica e a

tratti claustrofobica.

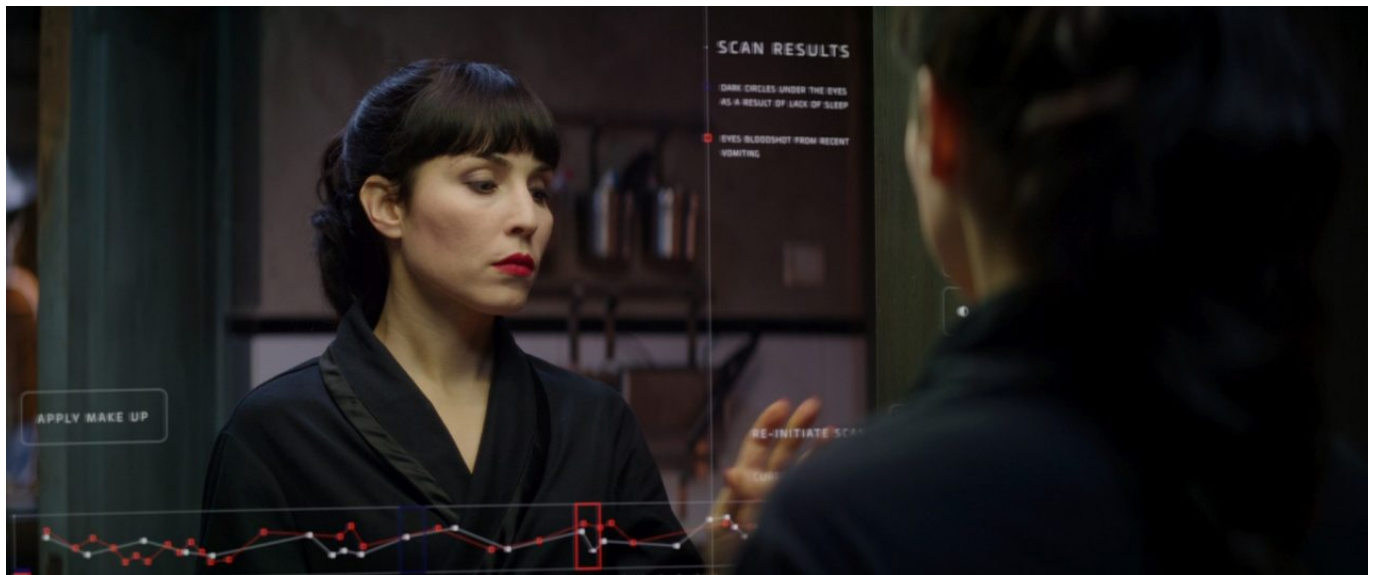


Anni di catastrofi e disastri naturali provocano disordine e carestie in tutto il mondo, ma la scienza arriva in soccorso alle crisi alimentari e, grazie a sofisticate tecniche scientifiche, gli scaffali dei supermercati tornano riforniti e colmi per venire incontro alle domande dei consumatori. Tuttavia l'alterazione della natura provoca negli umani alterazioni di DNA e, come conseguenza, si assiste a una crescita di malformazioni ma soprattutto dei parti plurigemellari. La popolazione aumenta a dismisura e, per non cadere ancora una volta nelle recenti crisi, viene applicata **la legge del figlio unico**; dal **2043** tutti i nascituri saranno figli unici, le nascite tracciate con un braccialetto elettronico e, nel caso di gravidanze indesiderate o parti gemellari, i secondi nati, intorno al loro settimo anno d'età, prenderanno parte al programma di **crio-sonno**, programma che li indurrà in uno stato onirico per anni per essere poi reimmessi nella società appena la demografia lo consentirà, godendo se non altro di una società più avanzata, tecnologica e migliorata. Intorno a questo periodo, una donna che risponde al nome di **Karen Settman**, dà alla luce sette gemelle, tutte identiche fra loro come delle gocce d'acqua, morendo durante il parto. **Terrence Settman**, il padre interpretato da **Willem Dafoe**, decide di adottare le sette bambine, visto che la donna non era più in buoni rapporti col marito, e di chiamarle come i giorni della settimana. Più in là scopriremo che **Terrence** aveva deciso di non rivelare le nascite al **Child Allocation Bureau** e così, con particolare ingegno, riuscì a mascherare le sette ragazze dietro ad un'unica identità, ovvero quella di **Karen Settman**, la loro madre, facendole uscire di casa una alla volta a seconda del nome corrispondente al giorno della settimana. Le sette **sorelle Settman** (chissà che non sia un caso che si chiamino proprio **Sett-man**) hanno vissuto per anni dietro l'identità di **Karen Settman** ma sono a un punto in cui le loro personalità cominciano a emergere e la vita dietro a un'unica identità comincia a pesare ad alcune di loro; la maschera di **Karen** regge, ma è fragile, un'identità composta da sette personalità ma senza che una prevalga o abbia una volontà vera e propria, una vita di regole, precauzioni, prevenzioni, continui voltarsi le spalle e report a fine giornata per far sì che il resto delle sorelle apprenda ciò che la "sorella del giorno" ha vissuto per poter dare credibilità all'identità di **Karen Settman**. Per quanto queste si lamentino e condannino il sistema che le costringe a questa vita, non possono far molto, se non continuare a far finta di essere la **Karen Settman** che il governo conosce; in fondo **Karen** lavora in una banca e tecnicamente non le manca niente ma la sua vita è

finta e ciò è sentito in maniera particolare da **Giovedì**, la più irrequieta ed eversiva delle sette sorelle, probabilmente la più diversa e che non vuole più accettare compromessi (se non altro nominata secondo il giorno dedicato a **Giove**, irrequieto e funesto Dio della guerra). Non è certamente per nulla facile fare quello che ha fatto **Noomi Rapace** che ha interpretato tutte e sette le sorelle **Settman**, grazie a un ingegnoso uso dei green screen, controfigure e a una recitazione profonda per ognuna delle protagoniste. L'attrice svedese, a detta sua, si è divertita un sacco nei ruoli delle sorelle **Settman**, si è preparata per cinque mesi per le parti parlando un sacco di volte sia allo specchio che rispondendo a battute immaginarie nella quotidianità; l'impegno dell'attrice è evidente e i suoi sette ruoli sono restituiti con classe, distintamente e senza alcuna sbavatura. Ci sono tratti distintivi che spiccano per ogni ragazza, come la noncuranza di **Sabato**, la particolare bontà di **Domenica** e l'insicurezza di **Martedì** e **Venerdì**, ma ci sono anche tratti comuni a tutte le ragazze, come la compassione, la bontà d'animo e l'aiutarsi a vicenda l'un l'altra. Decisivo invece è stato l'utilizzo del green screen che ha permesso la realizzazione di scene così delicate, in cui la protagonista non doveva solamente rispondere alle sue stesse battute ma farlo con precisione e cura, guardando ad esempio nella direzione giusta o attendere il momento esatto per rispondere alla battuta di una sorella che aveva interpretato precedentemente. Non dimentichiamo inoltre la prestanza fisica dell'attrice che, parallelamente alle sue doti recitative, ha dovuto prepararsi fisicamente a delle scene d'azione infuocate, che per fortuna non scadono mai nell'assurdo per fini di mera spettacolarità.

Il film, sia tramite i dialoghi che con le scene d'azione, riesce molto bene a restituire quel senso di claustrofobia e persecuzione di un regime totalitario pronto a sopprimere qualsiasi cosa vada contro le loro regole: i cattivi sembrano agire per il meglio ma ciò che può sembrare il bene di tutti è in realtà una maschera per nascondere ciò che si cela veramente dietro "la sicurezza" e "l'ordine" che il Governo in carica propaga. **Nicolette Cayman**, il capo del **C.A.B.** interpretata da **Gleen Close**, è infatti una persona costretta a essere gelida, pronta a tenere in mano la situazione e a tenere nascosta tutta la verità sulla propria candidatura ma che, in fondo, è dispiaciuta di non trovare altra alternativa per il bene dell'umanità, e, per quanto **la legge del figlio unico** possa sembrare anche a lei una barbarie, sa che questa è l'unica soluzione per tenere a freno quell'ondata demografica che non sembra fermarsi.

La fotografia è molto curata, in grado di restituire quel senso di grandezza che di fa sentire piccolo di fronte una città immensa, fra strade affollate e caotiche che quasi non fanno respirare. Tuttavia le ambientazioni, seppur molto belle e ben curate, sono un po' noiose, già viste, nulla che ci faccia restare a bocca aperta o ci entusiasmi come in [Blade Runner 2049](#). Le scenografie sono piene di strumentazioni ipertecnologiche che si fondono perfettamente agli ambienti e regalano alle scene della luce propria che accentua ancora di più il rapporto tecnologia-uomo ma, anche qui, nulla che non abbiamo già visto in recenti film. La colonna di **Christian Wibe** non è niente male, si adatta bene a ogni scena, non sfiora mai oltre il rappresentato ed è sempre in tono con ciò che vediamo, anche se anche qui, come già per il comparto grafico, non riusciamo a gridare al capolavoro, per quanto belle le melodie che fanno da sfondo alla storia non offrono alcuna sonorità originale: si tenta, come in molti altri film, di travolgere lo spettatore con suoni forti e pomposi, ma alle musiche di questo film manca un timbro che possa conferir loro unicità e distinzione e questo stampo sonoro, comincia a stancare.



Insomma, **Seven Sisters** - il cui titolo al di fuori di Italia e Francia è **What happened to Monday** - sembra a primo acchito un film atto ad attrarre i fan dei **superhero movie** pieni di azione e di effetti speciali all'avanguardia ma in realtà è così: nonostante la grande produzione possa metterlo accanto ai film più frenetici di oggi, **Seven Sisters** regala una visione profonda allo spettatore, un'opera che va vista e commentata, una storia che può essere letta e vissuta da più punti di vista e che, attraverso ognuno di questi, può fornire una visione diversa di ogni situazione rappresentata. **Seven Sisters** è sicuramente un film per gli amanti del **cyberpunk**, e dunque di film come **Blade Runner**, **Brazil**, **Strange Days**, **Il Quinto Elemento** ma anche **I Figli degli Uomini**; è un film con un contenuto molto solido che offre solide riflessioni, tante prospettive e che pone questioni su diversi temi quali l'amore per la vita, la libertà d'opinione, la vita in tempi critici e se e in che misura anche in questi casi il fine possa davvero giustificare i mezzi. Le visual e le musiche di questo film sono molto belle ma, come già ribadito, non raggiungono particolari picchi emozionali né si stagliano nell'immaginario dello spettatore; il film risulta vagamente approssimativo in questi aspetti e anche un po' piatto. Tanti, troppi elementi già visti, possibilmente fatti anche meglio, ma triti. In compenso, il film offre una storia veramente bella da godere e tanti spunti per un bel dibattito post visione con gli amici, ed è certamente un'opera da vedere perché non lascerà alcuno indifferente alla sua visione.



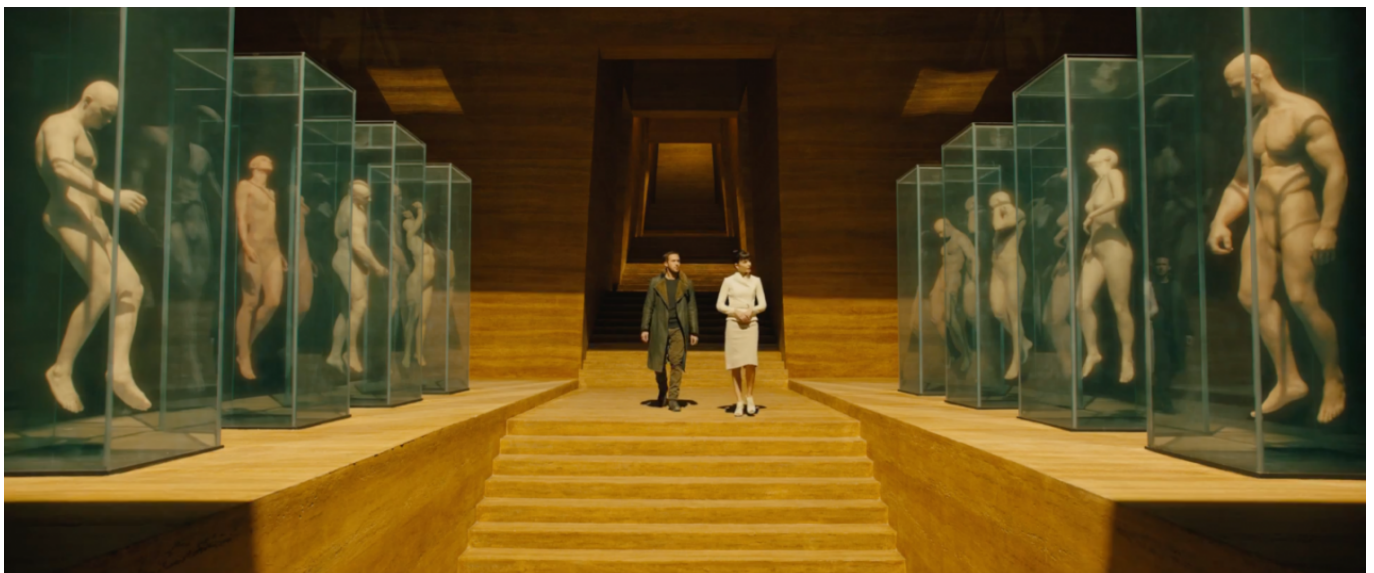
Blade Runner 2049

Era il 1982 quando il capolavoro di **Ridley Scott** uscì nelle sale cinematografiche di tutto il mondo; **Blade Runner** non solo fu un pioniere dell'effettistica sempre più presente nei film di **Hollywood** ma ebbe un impatto culturale senza precedenti. **Blade Runner** divenne un punto di riferimento per la cultura **cyberpunk**, stile i cui tratti caratterizzanti sono la **fantascienza**, il **post-modernismo** nonché la **psichedelia** e il **romanticismo**; mondi utopici in cui gli uomini, anche se serviti in tutto e per tutto dalla tecnologia, perdono il contatto con sé stessi e l'individuo diventa piccolo, insignificante, isolato in una società il cui **rapporto fra essere umano e tecnologia** si intreccia così tanto da non esserci più un confine fra questi ultimi. L'uomo diventa macchina e la macchina diventa umana. **Blade Runner** divenne presto un film di culto, uno dei film più protetti di **Hollywood** e che ben presto acquisì un'aura di intoccabilità e perfezione che oggi gli permettono lo status di leggenda. La pellicola, come è normale che succeda, ha influenzato diverse opere cinematografiche successive come **Terminator** del 1984, **Brazil** del 1985, **il Quinto Elemento** del 1997, e in oriente la sua ispirazione è chiara in manga e anime come **Akira** del 1988 e la serie di **Ghost in the Shell** che ha visto quest'anno una nuova reiterazione cinematografica. Gli elementi del film sono anche ben visibili in diversi videogiochi come **Flashback: the quest for identity** del 1993, **Beneath a Steel Sky** del 1994 e l'acclamato **Snatcher** del 1989, gioco creato dal celebre **Hideo Kojima** e la cui similitudine con la pellicola è palese. L'idea di un sequel fu considerata dal regista **Ridley Scott** per molti anni finché in anni recenti questo progetto si andò a concretizzare pian piano: l'acquisizione dei diritti da parte della **Alcon Entertainment** nel 2011, il coinvolgimento del regista e di **Harrison Ford** nel 2012, fino alla conferma del sequel avvenuta nel 2015 con il titolo **Blade Runner 2049** e con **Denis Villeneuve** come regista. L'annuncio di questo film divise i fan più devoti del regista e della pellicola: ci furono (e ci sono ancora) quelli che videro in **Blade Runner 2049** la solita mossa commerciale hollywoodiana, l'ennesimo revival nostalgico per attirare nuovi fan o il reboot mascherato da sequel innecessario, e quelli che non vedevano l'ora di riimmergersi in quella Los Angeles futuristica e rivedere il caro vecchio **agente Deckard** alle prese con un nuovo caso da risolvere. I nuovi trailer, usciti per il lancio nelle sale cinematografiche, hanno forse allontanato ancora di più gli scettici con ancora un briciolo di speranza per il film, mostrando diverse scene d'azione e montate come un qualsiasi film hollywoodiano. Ma **Blade Runner 2049** è davvero un film come gli altri?



Piccola nota: gli eventi del film sono preceduti da tre corti, commissionati da **Villeneuve** stesso, che raccontano di alcuni eventi avvenuti fra **Blade Runner** e **Blade Runner 2049**. La visione di questi non è fondamentale per la comprensione del film, tuttavia sono un bellissimo extra da godere prima o dopo la visione del nuovo film al cinema, specialmente il corto animato **2022: Black Out** diretto da **Shinichiro Watanabe**, creatore della serie anime **Cowboy Bebop**. Il film si apre con una nota che ci spiega che, dopo gli eventi di **Blade Runner**, la **Tyrell Corporation**, che produceva i replicanti **Nexus-6**, è fallita ma che questa è stata assorbita dalla **Wallace Corporation** che promise alla gente dei replicanti più obbedienti e sicuri. La storia poi si sposta al 2049, anno in cui il nostro protagonista **K**, un replicante di ultima serie interpretato da **Ryan Gosling**, è alle prese con un "ritiro" di un vecchio replicante, tale **Sapper Morton** interpretato dall'ex pluri-campione WWE **Dave Bautista**. Da questo evento partirà successivamente l'indagine di **K** dopo che egli, nel luogo della missione, avrà fatto una scoperta molto particolare. Da qui parte il vero film il cui *pacing* è degno dell'originale; **Blade Runner 2049** è un film che si sviluppa lentamente esattamente come un film **noir**, senza annoiare o confondere le idee dello spettatore. Come il suo predecessore - ma questo lo si poteva benissimo immaginare - non è un film semplice da seguire, la pellicola chiede allo spettatore un po' più del minimo dello sforzo mentale, giusto quel po' per renderci parte dell'indagine del protagonista rendendo noi stessi spettatori protagonisti della pellicola. Da protagonisti ci sentiremo veramente immersi in quelle atmosfere mastodontiche del film, volando sulla nostra **Spinner** fra i palazzi giganteschi della **Los Angeles** del 2049 e camminando fra le affollatissime strade piene di gente di ogni tipo e stuzzicherie che producono fortissimi odori. Da questi scenari dispersivi si passa anche alla sede della **Wallace** che, al contrario degli stereotipati laboratori futuristici, vengono rappresentati ambienti minimali dalla scenografia povera. Qui gli ambienti hanno un che di templare un po' come a sottolineare il fatto che dai laboratori **Wallace** nasca la vita e dunque si ha proprio l'impressione di trovarsi in un luogo sacro dove hanno luogo i miracoli della scienza; set dunque ideali per gli ambiziosi personaggi **Luv** e il proprietario **Niander Wallace**, rispettivamente interpretati dagli eccezionali **Sylvia Hoeks** e **Jared Leto**. Questa maestosità nelle scenografie è accompagnata dall'altrettanto maestosa colonna sonora composta da **Hans Zimmer** e **Benjamin Wallfisch**; i temi classici di **Vangelis** fanno ritorno in questo nuovo film ma, ovviamente, la pellicola include nuovi bellissimi brani composti appositamente per essa. Come si

sa le musiche di **Hans Zimmer** sono sempre molto epiche e solenni come lo si può evincere dalle colonne sonore delle serie di film **Pirati dei Caraibi**, la trilogia di **Batman** di **Christopher Nolan** e il recente **Dunkirk**; tuttavia, nonostante il compositore del film emuli perfettamente lo stile tipico della soundtrack del primo capitolo, l'assenza del tocco dolce di **Vangelis** si sente e la classica pomposità tipica di **Zimmer** potrebbe risultare a tratti un po' fastidiosa in un film del genere. C'è un'alchimia evidente fra film e colonna sonora, però probabilmente non c'è quel tocco misterioso e introspettivo della musica del primo capitolo e che dunque portava un film come **Blade Runner** fuori dagli schemi. Purtroppo film moderni necessitano di colonne sonore moderne e, comunque sia, **Hans Zimmer** consegna una colonna sonora ben fatta e ben ispirata anche se manca di leggerezza. Parlando dunque di modernità è giusto volgere uno sguardo al cast del film e all'obbiettivo che questo film si pone: **Blade Runner 2049**, un po' come è avvenuto in **Star Wars Ep 7: tTe Force Awakens**, è un film che, sì, porta ad oggi un'eredità passata, un revival di un qualcosa di tanti anni fa, ma lo fa utilizzando principalmente attori recenti. Siete in grado di contare quante volte abbiamo citato il nome di **Harrison Ford** in questo articolo? Giusto una volta! I più nostalgici che hanno in mente di guardare un film in cui **l'agente Rick Deckard** è al centro delle vicende del film rimarranno abbastanza delusi, ma in senso buono: se la storia dovesse continuare questo film è un vero e proprio passaggio di testimone, dal cast storico al cast nuovo pronto ad emozionare in una maniera nuova ma sempre fedele ai temi originali del film. Il cast è stato veramente azzeccato, gli attori lavorano insieme perfettamente e con **Blade Runner 2049** hanno sicuramente confermato ancora una volta le loro grandi capacità recitative e che sono in grado di portare la serie verso nuovi orizzonti per il futuro. **Harrison Ford**, e con lui del cast originale giusto **Edward James Olmos** e **Sean Young**, non è veramente al centro di questo film ma questo è decisamente un bene; Ford dimostra (ed ha già dimostrato in **Star Wars Ep. 7**) che è in grado di mettersi da parte, lasciare spazio ad attori più giovani e talentuosi ma soprattutto catalizzare la storia ed essere di supporto al protagonista che si dimostra decisamente all'altezza del ruolo, così come tutto il cast. Portare avanti il nome di **Blade Runner** comporta una grossa responsabilità ma il cast è stato decisamente all'altezza delle aspettative.



Blade Runner 2049 ha decisamente sofferto di dubbie scelte di marketing: in fase di promozione si è deciso di mostrare un lato del film poco interessante, un lato pieno di azione intento solo a stupire. Come già detto, **Blade Runner 2049** - come del resto il primo **Blade Runner** - è un film lento e le scene d'azione che imbottiscono i trailer sono veramente poche, o meglio, poche in relazione alla durata del film (ben 2 ore e 43 minuti). Purtroppo in un'epoca in cui i revival funzionano bene o

falliscono miseramente **Blade Runner 2049** si è decisamente posto male allontanando principalmente chi aveva adorato il film originale; questo nuovo film è veramente degno del precedente ma purtroppo, per avvicinare nuovo pubblico, hanno montato dei trailer pomposi che non hanno ben poco a che vedere con la pellicola. Questo è un film in grado di convincere specialmente i più scettici, un film che ha dimostrato di proiettarsi verso il futuro senza dimenticarsi della formula originale; **Blade Runner 2049** è un film che spezza la monotonia e che in uno scenario in cui i revival sono all'ordine del giorno, si distingue con classe e si pone ad una spanna sopra gli altri. Per una migliore visione del film inoltre consigliamo di vederlo in **2D** poiché **Blade Runner 2049** è un film molto visuale, molto iconico, e probabilmente lo sforzo mentale richiesto per la fruizione del film permette un'immersione ancora più reale e viva, l'effetto stupore possibilmente è meno immediato ma più soddisfacente; gli occhiali **3D** sicuramente faranno la loro bella figura ma un'immediata immersione con gli occhiali **3D** è forse sconsigliabile per un film lento e che necessita molta attenzione. **Blade Runner 2049** è certamente uno dei titoli più caldi del mese di Ottobre e che merita assolutamente di essere visto.



[Alien: Isolation - A Casa Nessuno Può Sentirci Urlare](#)

In occasione dell'uscita di **Alien Covenant** nelle sale cinematografiche, ci è sembrato giusto riprendere tra le mani un titolo videoludico che ripropone ottimamente le atmosfere del capostipite della saga del 1979: **Alien Isolation**.

Rilasciato nel 2014 e sviluppato da **Creative Assembly**, **Alien Isolation** ha riscosso un grande successo tra critica e pubblico, soprattutto per l'alta qualità raggiunta in quasi tutti gli aspetti del videogioco.

Ma vediamo più nel dettaglio.

Alien 1.5

Alien isolation è ambientato 15 anni dopo gli eventi del primo film di **Ridley Scott**. La protagonista è **Amanda Ripley**, figlia di **Ellen Ripley** (protagonista della pellicola) che, in cerca di informazioni su quanto accaduto alla madre, si catapulta, con non poche difficoltà, sulla **Sevastopol**, una gigantesca stazione spaziale che sarà l'hub principale delle nostre disavventure.

La storia, per quanto semplice, è ben narrata, grazie anche all'utilizzo di ottime cutscene, audiolog e a varie informazioni che possiamo raccogliere con frequenti citazioni ai film. Questo è dovuto alla collaborazione che i producer del gioco hanno siglato con **20th Century Fox** che ha permesso l'accesso a tutti i documenti disponibili sulla saga.

Le tematiche presenti sono le stesse del film originale: avidità e giochi di potere nonché l'angoscia e la solitudine esercitata grazie alla minaccia principale del gioco, lo **Xenomorfo**.

L'ormai iconico antagonista della serie ci accompagnerà per quasi tutta l'avventura, rendendo una semplice missione un vero incubo.



Nessuno può sentirti urlare

Alien Isolation si presenta come un **survival horror** nudo e crudo. Frequenti saranno le morti, ma questo non porta il giocatore alla frustrazione poiché è possibile trovare modi diversi per affrontare una determinata sezione. Si può morire in qualunque frangente, anche durante il salvataggio, visto

che il gioco va in pausa soltanto aprendo la mappa o aprendo il menu. L'astuzia, l'ingegno e la silenziosità saranno necessari per completare l'avventura, che si attesta intorno alla **ventina di ore**. La stazione spaziale è liberamente esplorabile, soprattutto se avete tutto il necessario per aprire determinate porte; sta a noi decidere se andare spediti verso l'obiettivo o andare alla ricerca dei numerosi collezionabili, sempre che la paura per lo Xenomorfo non sia un ostacolo troppo grande da superare.

Proprio lo Xenomorfo è il fiore all'occhiello della produzione e vi darà la caccia inesorabilmente per quasi tutta l'avventura. Le sue routine comportamentali sono tra le migliori viste in un videogame, per cui sarà veramente difficile capire in che modo reagirà ad una determinata situazione o i suoi percorsi di pattugliamento. È pressoché invincibile, ma può essere distratto con l'equipaggiamento che possiamo trovare nel corso del gioco o eventualmente costruire grazie anche all'ottimo sistema di crafting. Sono presenti anche armi da fuoco da usare solo se strettamente necessario, in quanto i forti rumori non fanno altro che richiamare l'alieno.

Imprescindibile è poi l'utilizzo del famoso **rilevatore di movimento**, utilissimo in ambienti aperti, meno all'interno del nascondiglio, dove il "bip" emesso dallo strumento non farà altro che attirare l'alieno verso di voi.

Lo Xenomorfo in realtà non è l'unico nemico della stazione: sono presenti infatti anche umani e androidi che purtroppo vantano una scarsa intelligenza artificiale, basilare e a volte lacunosa; fortunatamente li affronteremo solo in brevi sezioni ma è un peccato constatare ciò visto l'alto livello qualitativo raggiunto con tutto il resto.



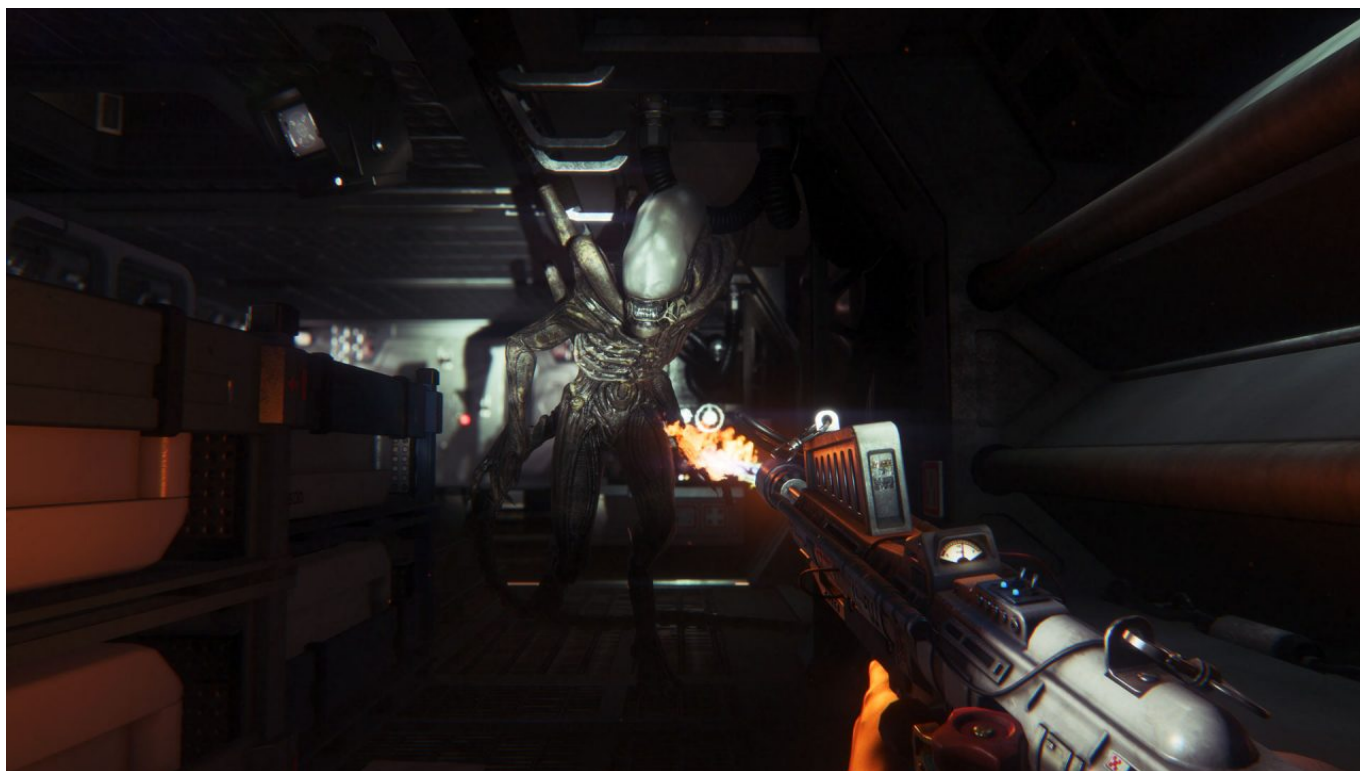
Come il film

Da un punto di vista **tecnico** il gioco si presenta piuttosto bene, con ottimi effetti volumetrici e un comparto luci di riguardo. La **modellazione** degli ambienti è certissima, così come quella dello Xenomorfo, davvero ben realizzata.

Un po' meno buona è la modellazione di androidi e umani, che peccano sul piano dei dettagli e delle animazioni. Il **comparto artistico** è eccezionale, con ambienti contestualizzati al periodo storico narrato nei film: terminali, armi, soprammobili, tutto ricorda le celebri atmosfere dell'*Alien* cinematografico.

Stessa minuzia anche nel **comparto sonoro**. Le **musiche** sono riprese dal film, con alcune di esse ricreate e arrangiate diversamente. Non sono sempre presenti ma, quando appaiono, avvolgono l'azione sapientemente creando maggiore tensione quando serve o enfatizzando i momenti più concitati. **Effetti sonori** sublimi, non c'è nulla fuori posto tanto che, chiudendo gli occhi, si farà fatica a distinguere il videogioco dai film originali.

Anche lo Xenomorfo è reso benissimo, dalla discesa dai condotti ai suoi effetti vocali, praticamente perfetto. Discorso a parte merita il **doppiaggio**. Ottimo quello di Amanda, davvero ben realizzato: la paura, la tensione, la frustrazione sono ben incisi, regalando un personaggio assolutamente credibile. I comprimari invece, pur avendo una voce adeguata per il più delle volte, peccano di tanto in tanto di recitazione, utilizzando un tono magari fuori contesto.



In conclusione

Alien Isolation è sicuramente il miglior titolo dedicato a questa saga, nonché un grandioso esponente dei survival horror. Questo non solo per il lato artistico ma soprattutto per le emozioni che riesce a suscitare. L'impressione è sempre quella di essere impotenti di fronte alle circostanze e ogni salvataggio diverrà una vera e propria fonte di salvezza. Allo spuntare dei titoli di coda, dopo una sequenza finale al cardiopalmo, non potrete che sentirvi soddisfatti, con la consapevolezza di

aver compiuto una vera impresa.