

# GamePodcast #9 - Dalla quarantena, all'E3 fino a Ori and the Will of the Wisp

Inizia una nuova stagione, in questo nuovo e strano anno. Nella puntata di oggi:

- I nostri consigli per passare la quarantena all'insegna del gaming;
- La rubrica di **Gero Micciché (Gameloft)**: GameJam e *Covid 19 - The Final Disease*;
- E3 cancellato: è la morte delle conferenze così come le conosciamo?;
- Recensione di *Ori and the Will of the Wisp*.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciarratta** e **Dario Gangi** e **Andrea Celauro**.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

---

## Più personaggi queer nei videogiochi

Il tema della comunità **LGBTQ** e di come questa venga vista, tollerata e più o meno integrata all'interno della società è ormai un argomento portante da anni, e che non cessa di creare fronti opposti in termini d'opinione. Qualunque sia la vostra posizione in merito, il mondo sta di fatto accettando (lentamente, molto lentamente se guardiamo il quadro globale: fino all'anno scorso solo 23 paesi nel mondo accettavano il matrimonio tra persone dello stesso sesso) una realtà che è stata sempre presente ma che solo adesso trova libera espressione. I **Gay Pride**, come le leggi su unioni civili, adozioni, pari opportunità, matrimonio fanno fronte alle oltre 70 nazioni che ancora considerano l'omosessualità un reato punibile con sanzioni che vanno dalla galera alla **pena di morte**.

Parallelamente, anche nell'universo dei videogiochi l'omosessualità va trovando espressione come forma di normalità, allontanandosi dallo stereotipo che, nei secoli, ha visto dominare in arti e vari aspetti della creatività soltanto un modello eterosessuale; anche in questo caso il processo non è stato indolore: non si assiste a forte odio o discriminazione, ma ancora un bacio omosessuale come quello visto nell'[ultimo trailer di The Last of Us Part II riesce a far discutere la rete](#). Dopo quasi mezzo secolo di storia del medium, la figura del personaggio **queer** ha ancora una presenza marginale. I videogame dove è possibile trovare personaggi che si discostino da un modello etero sono davvero pochi se paragonati alla gigantesca mole di titoli disponibili, e questo fornisce il metro di come ancora la cultura popolare affronti in punta di piedi un simile tema.

Nella mia esperienza da giovane videogiocatrice, il mio primo incontro con un character queer è stato circa all'età di cinque anni, quando giocando a *Super Mario Advance* incontrai **Strutzi** (Birdo, in originale).



A quell'età non avevo la minima idea di cosa fosse un trans, e quando da più grande scoprii che Struzzi lo era, rimasi piacevolmente colpita di come Nintendo (già alla fine degli anni '80, in **Super Mario Bros. 2**, dove se ne registra la prima presenza) avesse integrato un personaggio del genere nei suoi giochi.

Oggi, più informata e consapevole, non posso non fare caso al fatto che moltissimi dei personaggi apertamente gay, lesbiche, bisessuali o trans non vadano incontro a un destino felice. Basti guardare giochi come le saghe di **Mass Effect** e **Dragon Age, The Last of Us** e **Life is Strange**: nei titoli di **Bioware** è possibile avere relazioni omosessuali: molti NPC sono apertamente gay, lesbiche, bi o trans, e chi ci ha giocato sa come tanti di questi, o i loro partner, siano destinati a un epilogo tragico. La solfa non cambia con **Life is Strange** dove il rapporto tra Max e Chloe (o prima ancora Chloe e Rachel) sembra destinato a non essere mai felice. Se le forme creative sono figlie della propria epoca ed espressione del proprio tempo, anche questo sembra essere sintomo della condizione attuale di chi vive l'omosessualità nella nostra epoca, dove l'accettazione è maggiore rispetto ai secoli passati, ma ancora la strada da fare è molta.

I videogame in questo senso mostrano coraggio: sempre a fine anni '80 in **Final Fight** viene introdotto il personaggio di **Poison**, in questi anni saghe come **Shin Megami Tensei** e **Dragon Age**, per non parlare di avventure come **Fable** o **The Longest Journey**. Naughty Dog ha introdotto il tema in maniera forte e senza mezzi termini già in **Left Behind**, DLC del primo capitolo di **The Last of Us** dove Ellie vive con naturalezza l'amore verso la sua compagna già alla sua giovanissima età. Nel secondo capitolo la vediamo alle prese con una nuova relazione, e si spera che, nonostante vivano ancora in un mondo dai contorni apocalittici, il loro futuro non sia così nefasto. **Naughty Dog** ha una grande responsabilità sulle sue spalle.

La comunità dei gamer LGBTQ richiede a gran voce personaggi rappresentativi, magari con finali più felici, con uno spazio che consenta loro le stesse esperienze ed emozioni di un qualsiasi altro videogiocatore.

La strada, tutto sommato, è quella giusta.

---

## Arriva la nuova patch di The Last of Us: Remastered

**Naughty Dog** ha rilasciato una nuova patch per migliorare l'esperienza di gioco per i possessori di **Ps4 Pro**. La nuova **patch 1.9** introduce un menù per impostazioni 4K, dove si potranno modificare a piacimento le impostazioni della grafica di gioco, come ad esempio la qualità delle ombre e altri dettagli sulla risoluzione. Inoltre è stata rilasciata una seconda patch (1.03) per il DLC. Oltre all'introduzione del menù impostazioni e ad altre novità già dette, sono stati corretti i bug del multiplayer.

---

## Bruce Straley (The Last of Us e Uncharted 4) lascia Naughty Dog

La fine di un'era per **Naughty Dog**: Bruce Straley, co-director (insieme a **Neil Druckmann**) di *The Last of Us* e *Uncharted 4*, lascia lo studio dopo 18 anni. Straley non ha spiegato le ragioni alla base della "decisione più difficile" della sua carriera, come ha scritto [nel post pubblicato sul sito dello stesso sviluppatore](#).

Dire che fosse una figura di enorme peso in studio è un eufemismo. Ha iniziato nel 1999 come **texture artist** per *Crash Team Racing*, ma è diventato rapidamente una risorsa preziosa per quello che allora era un piccolo studio, grazie alla sua versatilità, aiutando l'**art team** del primo *Uncharted*, e diventando game director già a partire da *Uncharted 2*.

L'equilibrio di *The Last of Us* e *Uncharted 4* si deve ampiamente a lui che ne ha modellato in maniera decisiva il gameplay, ed è riuscito egregiamente, assieme a Druckmann, a non far sentire la mancanza di **Amy Hennig** dopo *Uncharted 3*.

Non sappiamo quanto questa partenza influirà sui futuri titoli Naughty Dog. Certo è che Straley non era coinvolto in *The Last Of Us II* e che stava prendendosi una pausa.

---

## The Last of Us citato in Game of Thrones

Il mondo dei videogamers conosce bene la fama che ha riscosso il capolavoro di **Naughty Dog**, *The Last of Us*, ma sembra che gli apprezzamenti verso questo titolo siano arrivati anche oltre il mondo dei videogiochi.

*Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*) serie famosissima prodotta da **HBO**, basata sul ciclo di romanzi intitolati *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di **George R. R. Martin**, risulterebbe l'ultima a citare il gioco dei **Naughty Dog**. Ieri nel primo episodio della settima stagione il personaggio **Jaime Lannister** (attorno al minuto 22.30) direbbe proprio alla sorella **Cersei**: «*We're the last of us*» riferendosi probabilmente al videogioco. Batutta mai pronunciata nel gioco (in

quanto nata in un **post** del famoso forum **Neogaf**) ma che è stato accettato come **meme** “ufficiale” anche dagli sviluppatori stessi.

Direttamente dal profilo di **Neil Druckman**, creative director dei **Naughty Dog**, un **tweet** che rimanda direttamente alla puntata di **Game of Thrones**.



**Neil Druckmann** ✓

@Neil\_Druckmann

Segui

"You know, Ellie..."

Traduci dalla lingua originale: inglese



16:33 - 18 lug 2017

1.236 Retweet 3.949 Mi piace



139 1236 3949