

5 videogame dalla Lore originale imprescindibile

La scrittura nei videogame si fa un elemento sempre più importante e questo non riguarda solo i singoli titoli ma anche intere saghe, dietro le quali si è creato un intero universo comunemente inteso come "Lore". Le Lore elaborate appositamente per determinati videogiochi non sono poche, e qui ne abbiamo raccolte 5 che non dovrete davvero perdere.



La prima da ricordare è una serie fantasy dai contorni classici ma affatto banale, ***The Elder Scrolls***: ambientata nel vasto continente di **Tamriel**, la saga di **Bethesda** prende elementi del mondo pre-medievale, con vari riferimenti all'Impero romano, e li mischia con una forte dose di fantasy che, fra creature fantastiche, magie e quest da portare a termine, rendono i vari titoli della saga i capitoli un grande romanzo fantastico degno della letteratura di genere.



Di diversa ambientazione è una delle lore più acclamate si sempre, quella di **BioShock**, nella quale il creatore, **Ken Levine**, è riuscito a mettere al servizio di un first-person shooter una grande storia distopica che mischia i principi di **Ayn Rand** alla cupezza machiavellica di **George Orwell**, creando personaggi di altissimo spessore che in ogni capitolo mostrano i loro caratteri marcati e sfaccettati, un aspetto che innestato in un mondo di gioco che offre una storia ben curata e una scrittura sapiente e attenta, ha reso questa saga un vero e proprio capolavoro narrativo.



Una serie che ha unito giocatori di entrambi i sessi e di ogni età più di ogni altra è probabilmente quella di **Mass Effect**, nella quale **Bioware** ha avuto il merito di compenetrare perfettamente la lore al gameplay, rendendo la scrittura fondamentale per la comprensione di quel che accade nei singoli titoli e creando una storia fantascientifica solidissima e che mischia azione, relazioni personali e intrighi in un videogame che ha la dignità di un grande romanzo di sci-fi.



Uno degli universi più belli e più vasti mai creati nella storia dei videogame è certamente quello di **Warcraft**, con storie in continua evoluzione che vedono un lavoro di scrittura combinato tra i creativi della Blizzard e i vari autori esterni che hanno collaborato a formare il “canone attuale”, il quale consta di un gran numero di romanzi, fumetti e racconti che hanno reso le storie ambientate nella “Grande Oscurità” un affresco fantasy fra i più apprezzati della nostra epoca.



Ma una delle più straordinarie lore in assoluto è certamente quella di **Dark Souls**. L'universo creato da Hidetaka Miyazaki è fortemente influenzato dal gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* e dalle suggestioni di Kentaro Miura e presenta una storia dall'intricata simbologia, che ha come costante il tema dei cicli e che ha unito una lore complessa, d'ambientazione fantasy medievale, in un gameplay che risulta a oggi uno dei più complessi e controversi del panorama videoludico.

[Nuovi cambiamenti per Hearthstone di Blizzard](#)

Blizzard ha appena annunciato alcuni cambiamenti di equilibrio estremamente importanti a diverse carte **Hearthstone**. I cambiamenti più grandi arrivano alla classe **Druido**, che vede un cambiamento sia per la classica carta "Innervazione" che per la nuova "Diffusione di peste", ma sono state colpite anche le carte popolari del set classico come la guerra di "Ascia ardente" e "Maleficio" dello **Sciamano**. Ecco cosa sta cambiando:

- **Innervazione** - Ora si guadagna 1 cristallo di mana solo per il turno in corso (al posto di 2)
- **Ascia ardente** - Ora costa 3 mana (al posto di 2)
- **Maleficio** - Ora costa 4 mana (al posto di 3)
- **Leader Murloc** - Ora i Murloc hanno attacco +2 (anzichè +2 Attacco, +1 Salute)
- **Diffusione della peste** - Ora costa 6 mana (al posto di 5)

«Dopo un attento esame, abbiamo scelto di apportare modifiche a tre carte di base: Innervazione, Ascia ardente e Maleficio», afferma lo sviluppatore, «troppe carte base e classiche giocate nei singoli deck significa un minor afflusso quando vengono rilasciate nuove espansioni».

Per “Innervazione”, Blizzard aveva pensato di aggiornare la carta, aumentando il costo in mana da 0 a 1, lasciando l’effetto invariato, oppure, di aumentare il costo a 4 mana ma concedendo **6 cristalli**, che avrebbero lo stesso effetto alla fine, ma impedendo che chi gioca potesse utilizzarla nei **primi giri**; alla fine hanno optato per una semplice riduzione di cristalli.

Per quanto riguarda la “diffusione della peste”, Blizzard affermava di voler aumentare il costo del mana fino a 7, ma hanno razionato tutto a 1, poiché anche “Innervazione” ha subito cambiamenti.

Queste variazioni dovrebbero scuotere in modo significativo gli obiettivi di Hearthstone, cosa non accaduta nel passaggio dal *Viaggio a Un’Goro* ai *Cavalieri del Trono di ghiaccio*. **Jade Druid** e **Murloc Paladin** erano tanti dei deck più potenti sia prima che dopo l’espansione del Trono ghiacciato, ed entrambi sono fortemente colpiti da questi cambiamenti.

Le suddette modifiche verranno effettuate in un prossimo aggiornamento del gioco, dopo il quale i giocatori saranno in grado di disincantare Leader Murloc e diffondere la peste per il rispettivo valore di Polvere arcana.

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 impreziosisce 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.

