73



THE MASK

EDITORIALE

OLTRE LO SCHERMO

I videogiochi.
Uno dei modi più nuovi per passare il tempo.
Una passione per milioni di persone intorno al mondo, così popolari da creare un nuovo archetipo di persona; il "Gamer".
Ma non da tutti sono stati visti positivamente. Molti genitori sono tuttora convinti che rendano i figli più aggressivi, isolati socialmente, in grado di divertirsi solo davanti a uno schermo.
Per quanto queste convinzioni non siano del tutto false; i videogiochi non sono soltanto questo.
Altrimenti non sarebbero così amati.
I videogiochi creano storie incredibili, permettono ai giocatori di vivere momenti unici, aiutano a vivere emozioni difficili da ritrovare nella vita quotidiana. Chiunque si sia dedicato a un videogioco abbastanza sa quanto sia doloroso vedere il proprio personaggio preferito morire, lasciarsi con la moglie o vivere un trauma. E finire un videogioco con una bella campagna lascia un vuoto dentro che, anche se piccolo, sentiamo per qualche giorno.
Perchè in fondo i videogiochi parlano di noi; di come affrontiamo le nostre scelte quotidiane, di come noi ci rapportiamo con gli altri, e molte delle azioni che compiamo in essi alla fine sono il risultato della nostra etica, della nostra visione del mondo, dei nostri ideali. Tanti videogiochi hanno alla loro base il far vivere alle persone una storia realistica e metterli davanti a scelte etiche molto complesse; e che proprio per questo sono molto amati da chiunque li ha giocati, nonostante siano giochi abbastanza di nicchia.

In questo numero vogliamo condividere ciò che più ci appassiona di questi nuovi giochi. Vogliamo trasmettere a voi il nostro amore per questo nuovo tipo di intrattenimento, sperando che anche voi riusciate a trovare un titolo che vi possa trasmettere le stesse emozioni che ha trasmesso a noi.

INDICE

4 | The witcher 3

7 | Masketch

8 | Sky COTL

11 | Hollow Knight

13 | Masketch

14 | Masketch

16 | Helldivers 2

18 | Caparezza

20 | Fumetto

MARTINA DI CHIARA

THE WITCHER 3 - WILD HUNT

Tra folklore polacco e letteratura. Chi sono i witcher?

The Witcher 3 - Wild Hunt è un videogioco action R.P.G (Role Playing Game) pubblicato nel 2015 da CD Projekt RED, ispirato alla saga letteraria di Andrzej Sapkowski, da cui è stata anche adattata una serie tv su Netflix.

La storia, influenzata da moltissime leggende del folklore slavo (polacco in particolare), segue il giocatore nei panni di Geralt di Rivia, un Witcher: essere umano che è stato sottoposto a mutazioni magiche e brutali addestramenti. Lui, come molti altri Witcher, è stato creato per difendere il mondo dai mostri, nati dopo la congiunzione delle sfere: un cataclisma a seguito del quale diversi piani dell'esistenza di sono scontrati, mischiandosi tra loro.

Il più brutale e feroce nemico che ha fatto insorgere la congiunzione è la Caccia Selvaggia: un corteo notturno di esseri soprannaturali, guerrieri e maghi a cavallo, che attraversano il cielo, spesso intenti in una battuta di caccia. I regni sono al limite del collasso, la gente ha paura e diffida dei sovrani, magia e mostri corrompono i cuori anche dei più forti.



Le vicende narrate hanno come sfondo la terza guerra tra Nilfgaard e i regni settentrionali, ormai allo stremo, cosa che irrigidisce ancora di più la labile situazione politica e sociale del Continente.
The Witcher racconta di un mondo nel caos attraverso l'anima dei suoi personaggi e la bellezza dei suoi paesaggi.

Destino, famiglia e sangue: contro l'ombra della Caccia Selvaggia e la guerra nel continente.

Geralt si sveglia da quello che sembrava un sogno, ma è presto diventato il suo peggior incubo: Yennefer, la sua amata, la sua speranza, è lì, e sarà lì quando lui tornerà; Ciri, sua figlia adottiva, lo aspetta e si allenano insieme. Tutto procede per il meglio. Finché non va in frantumi: la Caccia Selvaggia annulla ogni colore, ogni calore e speranza, minacciando il futuro di Ciri, e le sorti di Geralt. Finché la realtà di un mondo fragile e in pericolo non si scontra con il suo desiderio di pace, il suo bisogno di un posto da chiamare casa.
Inizia così l'avventura del nostro Witcher alla ricerca della figlia adottiva; ormai adulta e dotata di poteri magici che potrebbero cambiare le sorti del continente, mentre viene braccata dalla Caccia Selvaggia.
Non-umani, mostri e streghe vengono perseguitati col pretesto di aver portato la guerra al suo culmine; le scelte ed il percorso che verrà seguito da Geralt, porteranno il giocatore a riscrivere il destino di Ciri, e del continente stesso.

La rinascita del fantasy open world

The Witcher 3 offre un gameplay ricco e immersivo in cui la vastità dell'Open World accresce ancora di più la bellezza di questa esperienza; città, villaggi, foreste e luoghi inesplorati nascondono segreti e avventure. L'interfaccia di gioco permette di gestire con facilità l'inventario, le missioni, la mappa e le abilità senza invadere lo schermo.
In particolare le quest, sia principali che secondarie, risultano sempre interessanti e danno al giocatore l'occasione di esplorare ogni angolo del mondo e la sua storia.
Fondamentali sono il bestiario e la raccolta dei personaggi, i quali racchiudono tutte

le informazioni utili a comprendere meglio la storia, le debolezze e le caratteristiche di ogni NPC nel gioco. A completare la bellezza di The Witcher 3 si uniscono cutscene cinematografiche sorprendenti ed infinite possibilità di equipaggiamento e strategie durante i combattimenti.



Un racconto di umanità e scelte che lasciano cicatrici

Alla fine dei conti, cosa lascia al giocatore The Witcher 3? Cosa lo rende speciale?

Questo gioco ci insegna quanto possa essere difficile perseguire la scelta della neutralità, sul filo del rasoio tra il giusto ed il necessario; quanti sacrifici si è disposti a fare per le persone che amiamo, e soprattutto quanto le nostre scelte ci definiscono. Ogni dettaglio ha un senso, uno scopo, un modo di entrare nel cuore del giocatore: dalla bellezza della colonna sonora, ai paesaggi, ai personaggi che vivono oltre lo schermo in modo diverso per ognuno di noi.

Alla fin fine Geralt, Ciri e Yennefer, sono persone come noi, fragili come noi, che cercano di trovare la loro felicità in un mondo altrettanto fragile; cercando di sconfiggere i loro mostri, le loro paure e l'eredità di scelte sbagliate, con nessuna certezza, se non quella di essere destinati a stare insieme.

P.S. vi consiglio caldamente, aspiranti giocatori, di non uccidere mucche se siete alle prime armi.



The stars were once united and our light was infinite.
The first of us descended to build a Kingdom in the clouds.
But we took our light for granted... and in shadow, we withered away.
A long time has passed. Now, you bring us hope.
Go forth, child.

Return your light to our fallen stars.

SKY COTL



"Sky: children of the Light" è un videogioco online di avventura sviluppato da ThatGameCompany nel 2020, basato sull'interazione sociale tra giocatori.
Consiste nel viaggio che ciascuno di essi compie attraverso sette regni, rappresentanti diversi stadi della vita, dalla nascita fino alla morte, per poi risorgere a fine gioco e cominciare così una nuova esistenza.

Isola dell'Alba
Il primo regno è monocromatico e molto tranquillo, e rappresenta la primissima infanzia.
Lì l'anziano è molto vecchio, a rappresentare l'immagine distorta che hanno i bambini degli adulti, e offre una guida ai figli della luce appena nati.

Prateria Diurna
La prateria è estremamente vivace ma tranquilla, piena di farfalle e aree da esplorare, offrendo molti stimoli, e per questo è spesso l'area preferita dei nuovi giocatori.
L'anziano offre continuità a questa dimensione leggera e piacevole, mostrando al giocatore trucchi di magia con le farfalle.

Foresta Nascosta
Il terzo reame simboleggia l'adolescenza. Qui il clima cambia notevolmente e si trova la prima vera minaccia del gioco: la pioggia.
Anche l'anziano mostra una sorta di ostilità verso il mondo, e potrebbe rappresentare la freddezza sentita nei genitori.

Valle del Trionfo
In questo reame si vive l'età di mezzo tra adolescenza e quella

adulta, in cui l'obiettivo è primeggiare sugli altri ma trovando divertimento in ogni cosa.
Gli anziani rappresentano forse i coetanei, lanciati verso il successo con fare scherzoso.

Deserto dorato
Il deserto rappresenta l'adultità nel suo centro.
Terra desolata e popolata da creature che procurano ingenti danni, rappresenta le difficoltà dell'età adulta, in cui la persona deve riuscire a governarsi e proteggere gli altri.
Questo aspetto è evidente nell'animazione dell'anziano, che si rialza a fatica per combattere di nuovo.

Cupola della Conoscenza
La cupola mostra l'anzianità, e lo fa permettendo al giocatore di rivivere metaforicamente gli altri reami, simboleggiati da costellazioni nella volta.
Anche l'anziano appare vecchio e calmo, avendo acquisito grande saggezza lungo il suo viaggio.

Eden
E infine, ecco Eden, la morte.
E' un regno ostile, e non c'è via d'uscita se non la morte.
Ma non è un problema, perché l'esperienza è quasi catartica.





Durante il viaggio nei regni i giocatori trovano luci alate per salire di livello e spiriti da salvare che offrono azioni animate e oggetti cosmetici con cui personalizzare il proprio avatar.
I cosmetici possono essere anche ottenuti, una volta completato Eden, da spiriti di eventi passati che tornano uno alla volta ogni due settimane, oppure da eventi annuali, come i recenti giorni della natura.
Una parte enorme dell'esperienza è però la musica. Composta da Vincent Diamante, cambia per ogni area e accompagna il giocatore dall'Isola a Eden senza mai essere fuori posto.
E a proposito di musica, c'è addirittura la possibilità di rivivere un concerto della cantante AURORA, che offre la sua voce anche in un paio di tracce finali.
Il suo concerto è stato parte di un evento stagionale in collaborazione con TGC, così come altri, tra cui la stagione dei Moomin e quella del Piccolo Principe.
Solo poche stagioni, però, sono collaborazioni: la maggior parte è creata da TGC a livello di grafiche e di trama.
Personalmente è il mio videogioco preferito.
Lo scaricai nel 2021; poi, non capendo bene le dinamiche sociali, lo eliminai, e ripetei l'esperienza nel 2023.
L'ho ri-scaricato solo recentemente, ed è stata una delle mie cose preferite che ho fatto; avevo dimenticato il fascino delle grafiche e della musica di Sky, e soprattutto del significato profondo che questo videogioco ospita nel suo gameplay.
E' un'esperienza che consiglio almeno una volta a chiunque sia appassionato delle atmosfere tendenti allo stile dello Studio Ghibli e agli open world sociali. Chissà, magari qualcuno di quelli che lo proveranno ne resteranno stregati e lo apprezzeranno quanto me e altri milioni di persone in tutto il globo.
Ci si vede nei cieli!

ALICE ANGELI

HOLLOW KNIGHT: LA RINASCITA DEI METROIDVANIA

Come può un videogioco indie, sviluppato da sole tre persone e con protagonista un piccolo insetto abbandonato alla sua morte, diventare uno dei videogiochi più importanti dell'ultimo decennio e a riportare in vita un genere di videogiochi in estinzione?



Hollow Knight esce nel 2017 dopo 2 anni di sviluppo. Il gioco è creato da Team Cherry, uno studio di tre ragazzi: Ari Gibson, William Pellen e Christopher Larkin, rispettivamente, un'artista, un programmatore e un compositore.

Il giocatore si ritrova nei panni di un piccolo coleottero con a suo nome solamente un vecchio aculeo e caratterizzato da una peculiare assenza di emozioni e un'innata attrattiva per qualsiasi cosa che luccica: il Cavaliere, o, come viene chiamato dalla versione in lingua originale e dalla community, Ghost.

Richiamato dal grido di dolore di suo fratello, il protagonista si imbarca in un viaggio attraverso il sottosuolo nel regno di suo padre, il re di Nidosacro (Hallownest), riscoprendo una storia di cui non ha memoria, formando una precaria alleanza con la sua sorella, Hornet, e sconfiggendo divinità millenarie, nel tentativo di fermare l'infezione che sta distruggendo il regno.

Il gioco, però, non è famoso solo per la sua storia criptica quanto commovente, poiché con il suo stile artistico oscuro, l'esplorazione libera e una difficoltà impegnativa, ha riportato alla luce un genere che ormai si credeva perduto: il metroidvania.

Il termine "metroidvania" nasce dall'unione di due storiche serie videoludiche: Metroid e Castlevania. Giochi modello, basati su una mappa interconnessa, esplorabile solo poco a poco, ottenendo nuove abilità, per raggiungere aree precedentemente inaccessibili. L'esplorazione diventava quindi il fulcro dell'esperienza, premiando curiosità, memoria e attenzione ai dettagli.

Il genere, però, perse rapidamente popolarità durante gli anni 2000, sopravvivendo

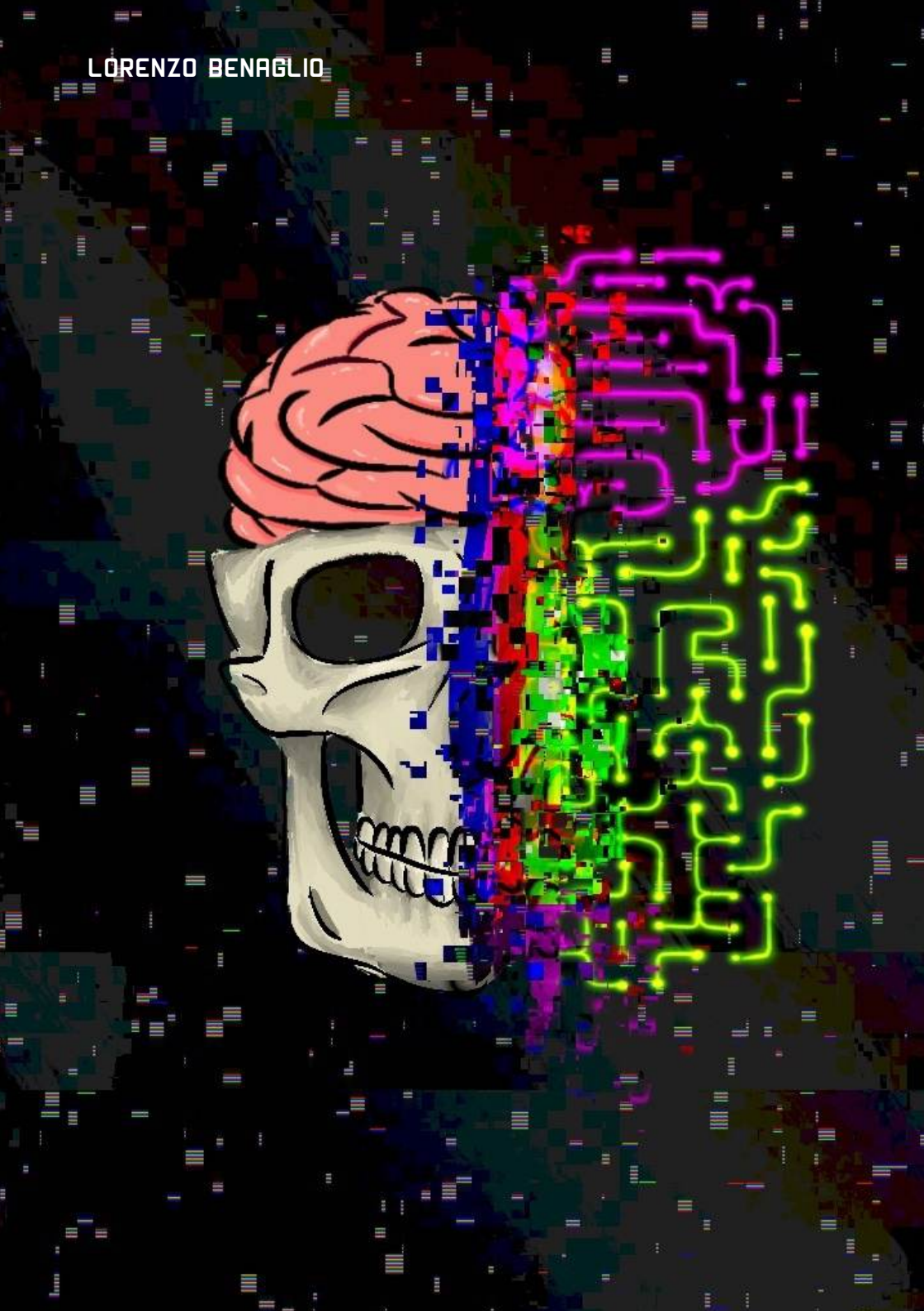
solo grazie a una piccola nicchia di appassionati. Diciassette anni dopo, con il successo di Hollow Knight, molti altri studi indipendenti iniziarono a sviluppare metroidvania moderni, regalandoci chicche come Ori and the Will of the Wisps, Nine Souls, Dead cells, MIO e molti altri.
Oggi Hollow Knight è considerato uno dei punti di riferimento del genere, insieme ai classici che lo hanno ispirato.

Visto il successo del primo gioco, Team Cherry ha deciso di sviluppare un sequel, Silksong, seguendo le vicende di Hornet, dopo gli eventi del primo gioco, la quale, trasportata contro la sua volontà in un nuovo regno, dovrà scoprire le ragioni del suo rapimento, valendosi dell'aiuto finale da parte di suo fratello.
Alla sua uscita, il 4 settembre del 2025, il sequel fu ben più che apprezzato, vendendo più di 500,000 copie nelle prime 24 ore, mandando in sovraccarico non solo i server di Steam, ma anche quelli di Playstation, Xbox e Nintendo.



Hollow Knight non ha inventato i metroidvania, ma è riuscito a riportarli al centro dell'attenzione videoludica moderna. Riprendendo le idee dei classici come Metroid e Castlevania e aggiungendo uno stile unico, il gioco è diventato il simbolo della rinascita del genere e una delle opere indie più influenti degli ultimi anni.

LORENZO BENAGLIO

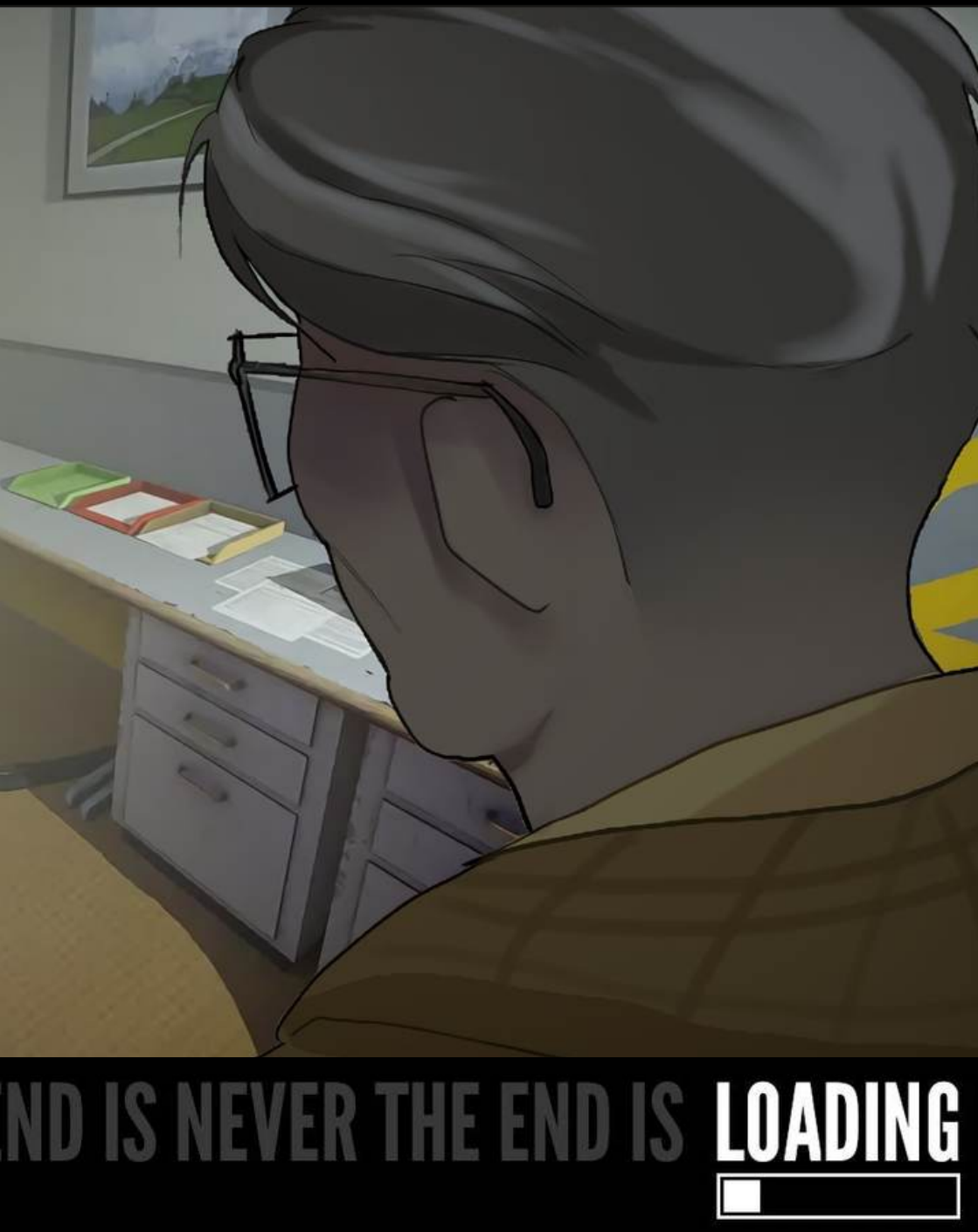


ELISABETTA SACCHIERO



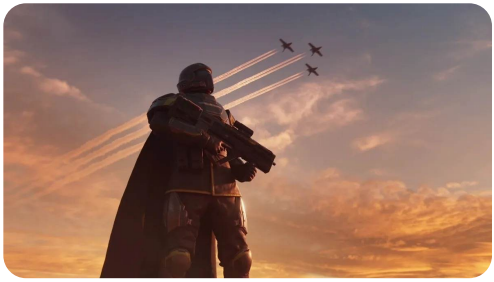
NEVER THE END IS NEVER THE E

14-15


ND IS NEVER THE END IS LOADING

MATTEO GUILLA

HELLDIVERS 2: LA PROPAGANDA



Una guerra intergalattica coinvolge l'intera umanità, riunita sotto l'unica bandiera della Super Terra, ultimo baluardo della democrazia, della pace e della prosperità. Questo è l'incipit di Helldivers 2, videogioco pubblicato nel 2024 che ha riscosso un enorme successo, creando una community molto unita grazie alla forte interattività tra giocatori e sviluppatori.

Appena avviata la partita, viene mostrato un filmato propagandistico ideato dalla Super Terra per arruolare nuovi Helldivers, le forze d'élite dell'esercito del pianeta. Questi soldati vengono inviati in squadre da quattro sui pianeti invasi dalle fazioni nemiche: gli Automaton, androidi sterminatori definiti "socialisti", e i Terminidi, insetti mutanti descritti come "fascisti".

Proprio questo filmato rappresenta uno degli aspetti più interessanti del gioco. La pubblicità immaginaria costruita dagli sviluppatori è infatti una perfetta caricatura della propaganda reale, poiché utilizza molti dei metodi che, nel corso della storia della società di massa, sono stati sfruttati dagli Stati per influenzare l'opinione pubblica.

All'inizio del video viene mostrata la vita idilliaca di una famiglia della Super Terra: tutto appare perfetto, ordinato e sereno. Questa situazione viene però improvvisamente interrotta da un attacco dei Terminidi, che uccidono la famiglia del protagonista. In questo modo il nemico viene rappresentato come crudele e disumano, creando quello che Hannah Arendt, nel saggio Le origini del totalitarismo, definisce un "nemico comune", capace di rafforzare la coesione della popolazione.

La propaganda della Super Terra nasconde inoltre un dettaglio fondamentale: i Terminidi non hanno iniziato il conflitto. È stata infatti la stessa Super Terra a invadere i loro pianeti per estrarre una preziosa

risorsa energetica. Anche questo elemento rappresenta una chiara satira del mondo contemporaneo e delle guerre combattute per interessi economici.
Successivamente il protagonista decide di arruolarsi negli Helldivers, trasformandosi da semplice cittadino a difensore della democrazia. Qui emerge un altro elemento tipico della propaganda: la mitizzazione del soldato, presentato come eroe disposto a sacrificarsi per la patria.



Durante il gioco il giocatore può inoltre assistere ai telegiornali ufficiali della Super Terra, che portano all'estremo molte tecniche propagandistiche. Il programma si intitola significativamente "Tutto ciò che devi sapere", quasi a suggerire che il governo controlli completamente le informazioni diffuse ai cittadini. A condurre il notiziario è sempre la stessa giornalista, Coretta Kelly, figura pensata per creare familiarità e fiducia negli spettatori.
Le notizie vengono costantemente manipolate: le sconfitte degli Helldivers vengono minimizzate o ignorate, mentre le vittorie della Super Terra vengono esaltate e trasformate in trionfi eroici. Il nemico appare sempre più debole di quanto sia realmente, mentre il governo viene dipinto come infallibile.
A rendere tutto ancora più interessante è il rapporto tra gli sviluppatori e la community. Gli sviluppatori interpretano continuamente il ruolo del governo della Super Terra, inviando comunicati e ordini ai giocatori, mentre questi ultimi si comportano come veri soldati. Molti utenti hanno creato manifesti propagandistici, slogan e persino "caccia ai traditori", prendendo parte al gioco di ruolo collettivo nato attorno al titolo.
Helldivers 2 riesce quindi a utilizzare gli elementi classici della propaganda per costruire una satira efficace e intelligente del mondo reale. Il coinvolgimento della community ha inoltre amplificato questo effetto, trasformando i giocatori stessi in parte integrante della propaganda immaginaria della Super Terra.

MARTINA DI CHIARA

CAPAREZZA: UN VIDEO-CANTAUTORE

Tutto iniziò con...un varco spazio-temporale



Siamo nel 2008 e Caparezza produce il suo quarto album, Le Dimensioni del Mio Caos, il quale rappresenta il quarto tomo del romanzo "Saghe Mentali".

Attraverso questo "fonoromanzo", Caparezza racconta, con 14 capitoli (uno per ogni brano dell'album), una storia fantascientifica in cui cerca di salvare il suo mondo presente, scempiato da un varco spazio-temporale da lui aperto durante un concerto in cui, celebrando i 40 anni dall'esibizione di Jimi Hendrix a Roma, ripete il famoso gesto di spaccare la chitarra sul palco. Cambiando le sorti del passato e quindi anche del suo futuro, effetti farfalla, farfalle nello stomaco e critiche sociali fanno da sfondo a tutto l'album e, in particolare, al brano "Abiura Di Me". A questo punto Caparezza è accusato di infamia in questo suo presente distopico, dopo aver scritto "Vieni a ballare in Puglia", e viene arrestato. Portato in tribunale è troppo impegnato a giocare ai videogame per ascoltare il giudice e, sotto la spinta di suoni 8-bit rock, esprime la sua volontà "passare al livello successivo", essere un uomo e un musicista diverso, anche a costo di abiurare ciò che è stato.

Hai colto tutte le citazioni?

Eccole qui, tutte e 21 le meravigliose e sottili citazioni a videogame degli anni '80 e '90 che rendono un capolavoro di metafore questo brano.

"Pensavi che sparassi palle? Bravo. Io sono il drago di Puzzle Bobble"
PUZZLE BOBBLE - 1994

"Come Crash mi piace rompere le scatole"
CRASH BANDICOOT - 1996

"Ma rischio le mazzate che nemmeno Double Dragon"
DOUBLE DRAGON - 1987

"Sarà per questo che c'è sempre qualche blogger che mi investirebbe come a Frogger" **Frogger - 1981**

" Non mi vedrai salvare un solo lemming"
Lemmings - 19914

"Io faccio politica pure quando respiro mica scrivo musica giocando a Guitar Hero" **Guitar Hero - 2005**

"Questi argomenti mi fanno sentire vivo in mezzo a troppi zombie di Resident Evil" **Resident Evil - 1996**

"Macché divo, mi chiudo a riccio più di Sonic"
Sonic - 1991

"Fino a che non perdo l'armatura come a Ghost'n'Goblins"
Ghosts 'n Goblins - 1985

"Mi metto a nudo io, non mi nascondo come Snake in Metal Gear Solid"
Metal Gear Solid - 1998

"Prendo soldi con il pugno alzato come Super Mario"
Super Mario Bros - 1985

"Ma non li ho mai spesi per farmi le righe come a Tetris"
Tetris, Aleksej - 1984

"Sfuggo con un salto da Prince of Persia"
Prince of Persia - 1989

"Io non gioco le olimpiadi Konami"
Track & Field - 1983

"Vivo tra gente che col Red Alert"
Command & Conquer: Red Alert - 1996

"Perché la terra mi pare talmente maligna che in confronto Silent Hill assomiglia a Topolinia"
Silent Hill - 1999

"Ho visto pazzi, rievocare vecchi fantasmi come Pac Man e Dan Aykroyd **Pacman - 1980**

"Passa la vita sui cubi come Q Bert"
Q*bert -1982

"Ho visto duri che risolvono problemi alzando muri che abbattono come ho fatto in Arkanoid" **Arkanoid - 1986**

"Non cammino sulle nubi come Wonder Boy"
Wonder Boy - 1986

"Mi credi il messia? Sono problemi tuoi"
Messiah - 2000


Eh ma i videogiochi fanno diventare i giovani violenti
Isolano le persone...


No ragazzi chi ha fatto l'ippopotamo
io
HAHAHHA HAAHAHAHAH


S-cec hai perso giú della roba neh
Pota mi hanno sparato
ah

Vi ho fatto le stanze su Minecraft!!
OUAAAAH

Zio ma come fai ti ha superato anche Toad
NOO HAHAHAHA PERCHÉ NON GIRAAA

22-23


Allora deri mettere i bombaroli
Sulle mura e sulla
miniera i barbari


Portami da Granny
destriero
Stfu
Sybau

Sì eh, abbiamo vinto noi

No ma non ho capito però... perché mi è esploso l'uovo?

Mi sa che ti ha preso Ollie

No ma dovevo farlo io l'allosauro stavolta!

MA L'HAI DETTO ANCHE LA VOLTA SCORSA!

Prossima volta


Mah, sarà... io ci ho sempre visto anche molta comunità...



BACHECA

mail
Themask@liceomascheroni.it
instagram
@themaskmagazine

CONTEST IPSE DIXIT

COS'E' UN IPSE DIXIT?

Gli ipse dixit sono **frasi comiche** dette da professori e studenti che vengono inserite nel giornalino.

COSA FARE?

Scriveteci le quotes che ritenete più belle e mandatecele a **Themask@liceomascheroni.it** Le migliori saranno scelte e pubblicate sul giornalino.

REGOLE:

-No parolacce/volgarità

-Specificare la materia del professore

REDAZIONE

NTG
Martina di Chiara
Edi
Alice Angeli
Matteo Guilla

GRAFICA E DISEGNI

BANNER: Elisabetta Sacchiero Edi
COPERTINA: Elisabetta S. Lorenzo Benaglio
INDICE: Elisabetta Sacchiero Elisabetta Sacchiero

SOCIAL

Edi
Zeno Zucchetti
Martina Locatelli

IMPAGINAZIONE

Elisabetta Sacchiero



A FULL MASCHERONI PRODUCTION