I casinò nei videogiochi: come il fascino ha conquistato un medium

Data: Invalid Date | Autore: Redazione



Molto spesso si fa un gran parlare dei videogiochi come la nuova industria dell'intrattenimento, quella che da sola si porta a casa dei ricavi più grandi della somma di cinema e musica per intenderci. La cosa è verissima, tanto che basta fare qualche ricerca sul web per vedere che i videogiochi sono diventati così popolari e di così ampio consumo che ogni anno racimolano miliardi e miliardi di dollari in ricavi.

La storia dei videogiochi, però, affonda le sue radici in un lunghissimo passato fatto di piattaforme vetuste, sprite bidimensionali e immaginari rubati al mondo del cinema; in tutto questo, tra le altre cose non mancano i casinò e le bische. Gli immaginari sono diversi da quelli che si incontrano giocando alle slot online, ad esempio, ma queste ultime alle volte sono direttamente ispirate ad alcuni personaggi videoludici arcinoti.

Bando alle ciance e andiamo a scoprire alcuni videogiochi che hanno fatto del casinò un'ambientazione di qualche tipo!

Mondi aperti e grandi casinò

Quella del casinò è un'ambientazione molto golosa per gli sviluppatori e specie nei videogiochi a mondo aperto si è sempre trovato il mondo per inserirne almeno uno. La software house dietro la popolarissima saga di GTA; ad esempio, ha costruito un'intera città chiamata Las Venturas

ispirandosi alla Las Vegas di americana memoria e nel fare ciò ha ricostruito anche alcuni dei casinò più famosi al mondo.

Sempre Rockstar, per rimanere in tema, ha incluso il mondo dei giochi d'azzardo sotto forma di tavoli verdi, poker e blackjack come dentro al casinò online di Betfair, all'interno del vecchio west, il tutto con un livello di atmosfera impareggiabile con le altre produzioni videoludiche.

Bethesda ha seguito la strada di Rockstar nel 2010 con la pubblicazione di Fallout New Vegas, ambientando il gioco in una versione post-apocalittica di Las Vegas con diversi casinò funzionanti. Sempre per rimanere nel mondo "fantascientifico" troviamo Saints Row: The Third di Volition, che include nel suo universo caciarone un casinò tutto da esplorare.

E che dire di The Witcher 3? Nonostante nel medioevo polacco i casinò non esistessero davvero, il mondo dello strigo presenta almeno una casa da gioco che si può visitare (anche se non è possibile giocare, per quello c'è il Gwent) e in cui è necessario completare una missione secondaria.

Non solo grandi mondi

Ci sono dei videogiochi che invece di creare mondi giganteschi da esplorare hanno una struttura più lineare e, come con dei corridoi, fanno incontrare le ambientazioni ai giocatori di volta in volta. Final Fantasy VII, ad esempio, nel dipanarsi della sua storia fa esplorare al giocatore il Gold Saucer, un gigantesco complesso di casinò costruito al di sopra di un enorme albero. Anche Dragon Quest XI fa una cosa simile, sebbene il suo sia un casinò molto più tradizionale; Persona 5 invece utilizza il casinò per creare l'inconscio di uno dei personaggi, andando a raccontare in maniera molto interessante la competitività innata nei luoghi di lavoro odierni sfruttando la simbologia del gioco d'azzardo.

Articolo scaricato da www.infooggi.it
https://www.infooggi.it/articolo/i-casino-nei-videogiochi-come-il-fascino-ha-conquistato-un-medium/139302