

## “Long ago, in a walled off land”: architettura tra concept e level design nei videogiochi FromSoftware

FRANCESCO TONIOLO

### *Le anime di Hidetaka Miyazaki*

Un significativo evento del panorama videoludico dell'ultimo decennio è rappresentato da un gruppo di videogiochi della *software house* giapponese FromSoftware, legati in particolar modo alla figura del loro *game director*<sup>1</sup>, Hidetaka Miyazaki. Questi videogiochi sono, in ordine di commercializzazione, *Demon's Souls* (2009), *Dark Souls* (2011), *Dark Souls II* (2014)<sup>2</sup>, *Bloodborne* (2015), *Dark Souls III* (2016) e *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019). Eccetto quest'ultimo, sono tutti videogiochi di ruolo con ambientazioni che oscillano tra il *dark fantasy* e l'horror, sono ispirati all'immaginario europeo e presentano alcune peculiari meccaniche di gioco legate al *game over*. La loro uscita è – come detto – un evento significativo, perché essi hanno ispirato, e continuano a farlo, un crescente numero di altri videogiochi, che condividono in maniera più o meno esplicita meccaniche di gioco e *mood* delle ambientazioni con i titoli FromSoftware. È forse prematuro stabilire se questo insieme di videogiochi andrà a costituire un genere a sé stante e duraturo oppure no<sup>3</sup>, o parlare addirittura di una 'darksoulizzazione' del settore videoludico (Cecchini 2019, pp. 96-9) ma, certamente, espressioni come *soulslike* sono entrate nel linguaggio giornalistico di settore e nei discorsi dei fruitori (MacDonald e Killingsworth 2016, pp. 261-70). La formula dei videogiochi

---

<sup>1</sup> «Figura che si occupa di dirigere i lavori di tutto lo staff impegnato nella produzione di un videogame, in special modo per quel che riguarda la parte pratica, la parte legata alla programmazione e ai vari livelli del design» (Barbieri 2019, p. 94).

<sup>2</sup> In questo caso, Hidetaka Miyazaki non ha ricoperto il ruolo di *game director*, limitandosi a una supervisione del progetto.

<sup>3</sup> Ricordando, peraltro, posizioni come quella di Dominic Arsenault (2009), che vede il concetto stesso di genere videoludico come la stabilizzazione di alcuni schemi riconoscibili dopo l'uscita di un videogioco di successo.

FromSoftware si basa però su un articolato equilibrio tra le sue parti, non facile da replicare e che, talvolta, la stessa *software house* non è riuscita a stabilire appieno.

Uno dei fattori che compongono questa ipotetica equazione è il *level design* di questi videogiochi, ossia, semplificando, la pianificazione delle loro ambientazioni, che comprende anche diversi elementi architettonici (Totten 2014), talvolta recuperati tramite ispirazioni dirette dalla realtà e che, spesso, attraversano un lungo processo, pieno di modifiche e ripensamenti durante la fase di sviluppo, prima di giungere alla versione definitiva, che il giocatore ha davanti agli occhi. Riflettere sul *level design* e le architetture dei *Souls* – questo sarà il termine utilizzato, da qui in avanti, per intendere tutti i videogiochi FromSoftware sopra citati<sup>4</sup> – significa pertanto considerare le precedenti fasi del loro sviluppo, attraverso le tracce che hanno lasciato: *concept art* (di grande importanza per lo sviluppo del *level design*, come si ricorda in Kremers 2009, p. 63) e recupero di contenuti rimossi.

### *Ispirazioni e stili*

Ragionando sul *level design* dei *Souls* emergono, innanzitutto, due elementi fondamentali per la comprensione del risultato finale: il legame delle *concept art* con alcune architetture reali e il riuso di elementi pensati per una funzione differente. Qualsiasi riflessione intorno a questi due aspetti presenta – va detto – alcune limitazioni, legate soprattutto alle *concept art* disponibili: come sottolineato da Ario Barzan in un suo articolo (2016), non si conosce il numero di *artwork* legati alle ambientazioni che furono effettivamente concepiti per questi videogiochi<sup>5</sup>. Tutto ciò che si ha a disposizione sono i disegni pubblicati nei *Design Works* di *Dark Souls* (Aa.Vv. 2014, 2016, 2018) e nell'*Official Artworks* (Aa.Vv. 2017) di *Bloodborne*<sup>6</sup>, ma non è possibile determinare in che misura essi vadano a coprire la totalità degli *artwork* complessivamente creati.

---

<sup>4</sup> Il presente articolo non si soffermerà però su *Sekiro: Shadows Die Twice*, il più recente tra quelli citati e anche il più lontano da alcune formule ricorrenti della saga.

<sup>5</sup> Come sottolineava qualche anno fa Matteo Bittanti (2009), i *game artist* e le loro produzioni rimangono generalmente nell'ombra. Oggi la situazione è in parte cambiata ma, nel complesso, le sue parole rimangono valide.

<sup>6</sup> Ai quali è possibile aggiungere un libricino (Aa.Vv. 2009) di circa 40 pagine, venduto con la *limited edition* di *Demon's Souls*, e contenente a sua volta una selezione di *artwork* raffiguranti personaggi e ambientazioni del videogioco.

I volumi qui citati contengono inoltre delle interviste ai creatori dei *Souls*, in cui emergono, tra i vari dettagli, alcune delle loro fonti di ispirazione. Un esempio particolarmente celebre, soprattutto in Italia, è quello di *Anor Londo* (Fig. 1), la città degli dèi, collocata in cima al mondo di *Dark Souls*. L'architettura dell'intera città, e della sua cattedrale in particolare, si ispira al Duomo di Milano, come dichiarato da Masanori Waragai (*art designer*) nell'intervista che conclude il primo *Design Works* (Aa.Vv. 2014, p. 116)<sup>7</sup>. In particolare, dice di esser rimasto colpito dai contrafforti e di aver immaginato come sarebbe stato poter camminare sopra di essi. L'importanza dell'esempio non è solo aneddotica, ma offre una dimostrazione pratica di riuso e trasformazione, in termini di *level design*, di un elemento architettonico. La ristrettezza dei contrafforti sospesi, infatti, ben si presta a trasmettere quel senso di scarsità spaziale che in un videogioco è possibile sfruttare per creare dei momenti di particolare tensione (Totten 2014, pp. 118-9). L'aggiunta di due nemici correttamente posizionati ha prodotto una sequenza piuttosto nota (e ricorrente in tutte le compilation di *rage moments* di *Dark Souls* su YouTube), in cui il personaggio controllato dal giocatore è costretto a correre lungo uno di questi contrafforti, mentre viene bersagliato da gigantesche frecce. Questo riuso del Duomo di Milano costituisce pertanto anche un esempio di come *Dark Souls* abbia saputo sfruttare correttamente la sinergia tra *level design* e posizionamento degli antagonisti: «*Demon's Souls* and *Dark Souls* are not characterised by "brutal" enemy placement; they're characterised by enemies with several quirks being set in places that play upon those quirks, making for memorable, atmospheric clashes» (Barzan 2015a). Solitamente, questo posizionamento si traduce in uno spazio ristretto o in un punto cieco che porta a un'imboscata, o entrambe le cose<sup>8</sup>. Come ha sottolineato James Margaris (2015), i Black Knights, degli imponenti e corazzati cavalieri che si incontrano in diverse aree di *Dark Souls*, appaiono avversari temibili anche perché i primi incontri con loro avvengono in

---

<sup>7</sup> Un caso simile, ma molto più esteso, riguardò alcuni episodi della serie *Assassin's Creed*, in cui venne realizzata una massiccia campagna fotografica in diverse città italiane per offrire il materiale di base ai *concept artist* di Ubisoft (Ferrari e Traini 2012). *Assassin's Creed* è, però, una saga che fa delle ricostruzioni storiche un suo punto di forza, per cui una simile procedura risulta più che comprensibile, mentre non è così scontata per un mondo come quello di *Dark Souls*.

<sup>8</sup> Per quanto siano possibili anche diversi altri casi. Lo youtuber Matthewmatosis, per esempio, ne ricorda uno piuttosto curioso che è presente in *Demon's Souls*, in cui, ingannati dalla prospettiva, si è portati a correre incontro a un nemico che in realtà è molto più grande e coriaceo dei suoi simili (Matthewmatosis 2013, a 1.22.00 ca.).

ambienti ristretti, con pochissimo spazio di manovra per sfuggire all'ampio raggio dei loro attacchi<sup>9</sup>.



Fig. 1 FromSoftware, *Screenshot della Cattedrale di Anor Londo*, 2011. © FromSoftware e Namco Bandai

Per fare un altro esempio di ispirazione che ha impattato sul *level design* oltre il mero aspetto estetico, nella già citata intervista del primo *Design Works* (Aa.Vv. 2014, p. 116) viene indicato Mont Saint-Michel come riferimento per un altro ambiente di gioco, le rovine di *New Londo* (o *Petite Londo*, nella traduzione italiana). In questo caso, il riferimento architettonico diretto è meno immediato, trattandosi di un'ambientazione in rovina, sebbene non è mancato chi – proprio in Francia – ha dichiarato l'effettiva riconoscibilità della struttura di Mont Saint-Michel nei ruderi di *New Londo* (Mecheri e Romieu 2017, p. 238). A prescindere dal suo grado di somiglianza, però, l'elemento che viene qui impiegato in termini di *le-*

---

<sup>9</sup> Uno schema analogo si ritrova in diversi altri incontri del videogioco. Lo youtuber Super Bunnyhop (George Weidman) ne ricorda alcuni all'inizio di un suo video (2016, dal minuto 2.30 ca.) sul *level design* dei *Souls*, compresi gli arcieri sui cornicioni di *Anor Londo*. Anche un nemico debole e già noto, se posizionato correttamente, può rappresentare una sfida inedita per il giocatore. Un particolare esempio che ricorda è quello di uno scheletro arciere che blocca uno stretto passaggio nella *Tomba dei Giganti*: il giocatore è spinto a corrergli incontro per affrontarlo nel corpo a corpo e non subire la pioggia di frecce, per scoprire troppo tardi che una nicchia vicino all'arciere nascondeva un secondo scheletro, armato di spada.

*vel design* non è strettamente architettonico, ma legato a una peculiarità del territorio: le maree. Le rovine di *New Londo* sono in larga parte sott'acqua, quando il giocatore le raggiunge per la prima volta e, in un secondo momento, l'abbassamento dell'acqua apre nuovi percorsi e spinge a ricontrattare anche le zone già visitate.

E, se *Demon's Souls*, *Dark Souls* e *Dark Souls II* oscillano principalmente tra romanico e gotico in molti loro rimandi stilistico-architettonici (Mecheri e Romieu 2017a, p. 238; Barzan 2015b), in *Bloodborne*, la città di *Yharnam* unisce alla ricerca sul campo di particolari forme del gotico<sup>10</sup> le sue reinterpretazioni successive, dal *Gothic Revival* dell'età vittoriana (Clark 1962) ai racconti di Howard Phillips Lovecraft. Di quest'ultimo, Hidetaka Miyazaki ha recuperato anche tutto l'orrore cosmico, intrecciandolo nel suo videogioco con più o meno tutti i temi caratteristici dell'ampia etichetta di "gotico" (di cui Langmead 2015 offre una buona panoramica riassuntiva, ma qualche accenno è presente anche in Di Medio 2016)<sup>11</sup>. Come esplicitato da Miyazaki stesso, è l'elemento gotico a definire l'ambientazione, su cui va poi a innestarsi l'orrore lovecraftiano, fatto di entità extradimensionali innominabili e mondi onirici che si intrecciano con la realtà<sup>12</sup>. Al di fuori dei vari temi e *topoi* variamente ricombinati, ciò che occorre sottolineare è come la città di *Yharnam*, prodotta dall'incrocio di queste varie realtà, faccia corrispondere *level design* strutturale e componente estetica<sup>13</sup>.

Al primo impatto con *Yharnam*, il giocatore è calato in un dedalo di strade nebbiose, con roghi accesi e bare sparpagliate ovunque, con torme di

---

<sup>10</sup> «Mentre facevano ricerche per l'architettura di *Bloodborne*, Miyazaki e il suo team visitarono la Romania e la Repubblica Ceca, abbeverandosi alla loro magnificenza gotica» (Parkin 2015).

<sup>11</sup> Merita anche una menzione a parte un articolo di Rhiannon Williams (2019), che ripercorre i recuperi gotici in *Bloodborne* con una lente legata al gender e all'*agency* dei personaggi femminili.

<sup>12</sup> «Io penso che *Bloodborne* presenti caratteristiche sia dell'orrore gotico, sia quello sullo stile di Cthulhu, ma il primo dei due è presente fin dall'inizio e dà la direzione sul feeling visivo del videogioco. Questo perché l'orrore gotico è maggiormente legato alla realtà. Ovviamente questo non vuol dire che sia reale: è un mondo di orrifiche mostruosità grottesche. E qui abbiamo un mondo come questo che viene gradualmente eroso dall'orrore in stile Cthulhu» (Aa. Vv. 2015, p. 538). Sul lato onirico di Lovecraft si veda la raccolta curata da Joshi, Murray e Schultz (1994), mentre per conoscere le sue storie dell'orrore – il più delle volte "gotiche" – preferite si veda Lovecraft (2011, pp. 247-9). Infine, sulla diffusione delle opere di Lovecraft in Giappone si veda Di Fratta (2018).

<sup>13</sup> La componente del *level design* rimane peraltro spesso marginalizzata nelle analisi sulle città videoludiche (come per esempio Bailes 2019; Vanolo 2016 o, in rapporto a *Bloodborne*, Schniz 2016), in cui la discussione verte principalmente su rappresentazioni e ideologie.

masnadieri armati e malvestiti che pattugliano il territorio. Escludendo gli elementi soprannaturali (come i licanthropi) presenti fin dall'inizio del gioco, ci si potrebbe trovare in una variante – forse un po' più esasperata – di quella 'Londra oscura' che descriveva Dickens quando parlava di quartieri popolati da furfanti e tagliagole (Bertrand 2017). Fin qui si tratta di evocare un determinato *mood*, ma è interessante vedere come esso sia stato sfruttato in rapporto alle meccaniche di gioco. Tanto più considerando che queste prime vie di *Yharnam* (Fig. 2) devono fornire una sorta di tutorial implicito<sup>14</sup> sulle novità che *Bloodborne* ha introdotto in termini di *gameplay* rispetto ai suoi predecessori, andando per esempio a privilegiare le schivate (non essendo più possibile parare) e rendendo più frequenti gli scontri con gruppi di nemici. Se, banalmente, il concetto stesso di strada può già richiamare l'idea di una folla, a esser significativa è soprattutto la loro ampiezza: sono sufficientemente strette da trasmettere una certa sensazione di claustrofobia, soprattutto perché 'schiacciate' dagli alti palazzi ai loro lati, ma al tempo stesso risultano più ampie di certe strettoie nei precedenti *Souls*. Questo perché *Bloodborne* ha abbandonato i combattimenti "di posizione" e gli ambienti devono garantire una mobilità almeno minima al giocatore. Inoltre, mentre in precedenza i nemici erano quasi sempre statici e si muovevano solo dopo aver avvistato il giocatore, ora molti di loro pattugliano determinate zone, il che conduce nuovamente al prevalere di aree sufficientemente ampie rispetto al posizionamento dei singoli avversari. Si potrebbero citare molti altri elementi: le bare stesse, per esempio, servono a nascondere alcune scorciatoie, non più visibili fin da subito ma accessibili a posteriori come in *Dark Souls*, bensì occultate e accessibili dall'inizio per chi riesce a identificarle. Più in generale, si potrebbe dire che *Bloodborne* capovolge funzionalità urbanistiche e architettoniche<sup>15</sup> per veicolare, da un lato, le

---

<sup>14</sup> Il tutorial esplicito di *Bloodborne* è la breve sequenza iniziale nella *Clinica di Iosefka*, in cui inizia l'avventura, ma tutta la successiva parte del gioco, almeno fino al primo "boss", è un tutorial implicito che serve a prendere confidenza non più coi comandi, ma col posizionamento dei nemici, la struttura dei livelli ecc. Anche i precedenti *Souls* presentavano degli ambienti iniziali (il *Palazzo di Boletaria*, il *Borgo dei Non Morti* e la *Foresta dei Giganti Caduti*), collocati dopo il tutorial esplicito, in cui poter assimilare le meccaniche di gioco (Barzan, 2015a, Matthewmatosis, 2013). Inoltre, come ha sottolineato il *designer* Robert Boyd (2012, p. 2), *Dark Souls* contiene numerosi suggerimenti nascosti, che in molti altri videogiochi sarebbero stati probabilmente resi evidenti con dei tutorial espliciti. Sui tutorial espliciti e nascosti si veda Kremers (2009, pp. 37-8).

<sup>15</sup> Come statue, dozzioni, acroteri, ecc., su cui venivano spesso raffigurate entità mostruose con funzione apotropaica, mentre in *Bloodborne* servono – narrativamente – ad attirare

meccaniche di gioco e dall'altro trasmettere un senso di orrore latente (Dimopoulos 2019 e, anche se non specificatamente dedicato a *Bloodborne*, Dimopoulos 2016).

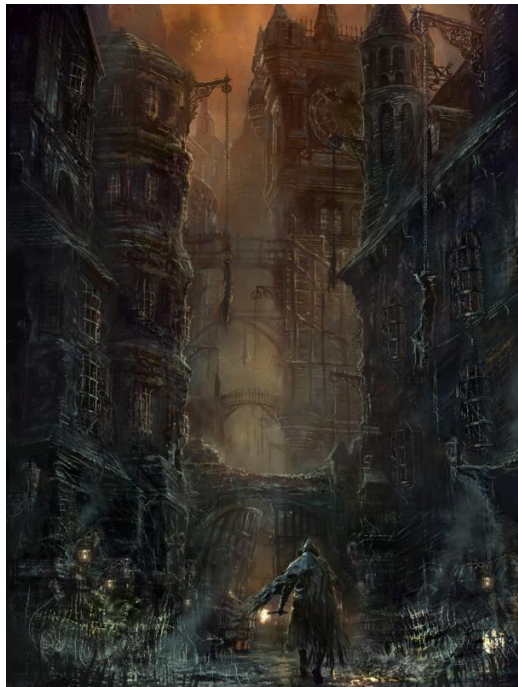


Fig. 2 FromSoftware, *Concept art della città di Yharnam*, 2015. © FromSoftware e Sony Computer Entertainment.

### *Il world building e le metamorfosi dei livelli*

Sebbene, dunque, diversi punti dei *Souls* rivelino delle sinergie piuttosto felici tra *level design* e rimandi architettonici, tuttavia negli esempi qui forniti il ruolo delle *concept art* emerge solo fino a un certo punto, come elemento di tramite tra le strutture reali e i livelli definitivi del videogioco. A tal proposito, è nuovamente Ario Barzan a proporre un'analisi, che riporta in un suo articolo (2016), di alcuni *artwork* dei *Souls*, confrontandoli con quelli di altri videogiochi, in cui osserva come, mentre queste immagini preparatorie si focalizzano sulla rappresentazione d'insieme, le *con-*

---

maligne entità cosmiche e, in termini di gameplay, a confondere il giocatore nelle zone più buie.



*cept art* di *Dark Souls* pongono in forte risalto determinati elementi anche quando vengono rappresentati dei paesaggi molto ampi. Barzan propone un parallelismo con la tipologia pittorica della *weltlandschaft*, riconoscendo però che si tratta di un confronto parziale, operabile solo sugli *artwork* che sono stati divulgati e che, molto probabilmente, rappresentano solo una piccola parte del totale (Barzan 2016). E, come detto, anche sulle *concept art* raccolte nei volumi *Design Works*, solo in pochissimi casi è stata ufficialmente dichiarata la fonte di ispirazione. Barzan ha provato a rintracciarne delle altre, alcune delle quali piuttosto convincenti (per esempio, Barzan 2018), ma restano pur sempre speculazioni.

Ma soprattutto, finché si ragiona su singoli livelli o singole meccaniche, non si riesce necessariamente a cogliere il quadro d'insieme. Come ricorda Kremers nel suo libro sul *level design*, i videogiochi sono artefatti complessi, compositi, il cui prodotto finale è spesso qualcosa in più rispetto alla semplice somma delle loro parti (2009, pp. 50-1). A proposito di ambienti e livelli, le singole parti di un *Souls* possono essere più o meno riuscite, ma il loro intreccio ha prodotto un mondo percepito come 'vivo' e colmo di segreti da dover svelare attraverso indizi sparpagliati tra dialoghi, descrizioni di oggetti e ambientazioni; la carriera di alcuni popolari youtuber, come Vaatividya, si è basata in larga parte sulla formulazione di simili teorie (MacDonald e Killingsworth 2016, pp. 78-90).

Il *world design* di un mondo credibile richiede insomma numerose e profonde congiunzioni tra i suoi elementi (Kremers 2009, pp. 276-306), partendo proprio da una coerente unione spaziale tra le sue parti. I mondi dei *Souls* somigliano effettivamente a una *weltlandschaft* nel loro essere spazi in apparenza molto vasti, in cui risaltano – a prescindere dalla loro lontananza – determinati edifici o luoghi. Spesso, osservando con attenzione, è possibile intravedere in lontananza delle strutture (un acquedotto, per esempio, o un castello) che saranno raggiungibili ed esplorabili in seguito, o che sono state già visitate. Queste visioni non solo aiutano il giocatore a immaginare un mondo coerente e connesso, ma offrono anche una spinta per proseguire lungo l'avventura, perché prima generano il desiderio di raggiungere un luogo e poi trasmettono la soddisfazione del viaggio compiuto. Uno storico esempio è il castello di *ICO* (2001) di Fumito Ueda (Mottershead 2007; Mecheri 2017), ricordato anche da Kremers: «può essere meraviglioso avere una vista panoramica di una imponente torre e poi, ore dopo, avere la possibilità di guardarsi indietro, da dove si è venuti, dalla cima della torre in questione. Degli ottimi esempi di tutto ciò si trovano lungo tutto il videogioco *Ico* [sic]» (2009, p.



164). Le visioni di paesaggi ed edifici in lontananza accrescono quindi la coerenza interna di un mondo di gioco, ma occorre al tempo stesso operare per distinguere gli spazi adiacenti, attraverso una *spatial opposition* che li renda riconoscibili come ambienti separati, senza però dare l'idea di una giustapposizione posticcia (Wei e Wang, 2017, pp. 56-63). È possibile ottenere questo effetto inserendo degli spazi interstiziali, di 'decompressione', idealmente legati a entrambi i luoghi. In *Dark Souls*, per esempio, il passaggio dal *Borgo dei Non Morti* alle *Profondità* (una vasta rete fognaria) è mediato dall'ingresso in una sorta di scantinato, che introduce l'elemento sotterraneo senza però abbandonare lo spazio urbano abitualmente frequentato. Ma può essere sufficiente anche un semplice dettaglio, come nel successivo collegamento tra le *Profondità* e l'ancor più ttonia *Città Infame*. Il giocatore, affacciandosi sul pozzo che conduce a quest'ultima, trova una scala a pioli in metallo, che a un certo punto diventa di legno. Questo semplice elemento non solo introduce uno degli elementi caratteristici della *Città Infame*, con le sue impalcature posticce in legno marcescente, ma ha attirato un interesse forse persino eccessivo. Più di uno youtuber ha infatti speso diverse parole sulle implicazioni narrative di questa scala, dicendo che doveva esser stata demolita dai pur temibili abitanti delle *Profondità*, intimoriti al pensiero che qualcosa potesse risalire da quel pozzo; poi, in un secondo momento, qualcuno avrebbe effettivamente tentato la risalita costruendo quell'integrazione rabberciata per i pioli mancanti.

In alcuni casi, però, nel corso del processo produttivo di questi videogiochi, sono stati effettuati dei cambiamenti nella struttura ludonarrativa di fondo, il che ha portato al taglio di alcuni contenuti e al riuso di altri.

*Dark Souls II* è probabilmente il videogioco che, in tal senso, ha sofferto maggiormente per cambi di rotta<sup>16</sup> e tempistiche ristrette nella fase di sviluppo, il che ha avuto diverse ricadute anche sul *level design* e il *world building*. Non sembra esserci coerenza tra la distanza percorsa e la percezione visiva della lontananza di un luogo (la *Torre della Fiamma di Heide* sembra molto distante da *Majula*, ma solo pochi passi separano i due luoghi), o nella collocazione stessa di certe aree (il *Forte Ferreo* viene raggiunto con una sorta di ascensore che sale, posto in cima a una torre so-

---

<sup>16</sup> Come ricorda Yui Tanimura – che qui aveva assunto il ruolo di *director* al posto di Hidetaka Miyazaki – nel *Design Works di Dark Souls II* (Aa.Vv. 2016, p. 202), a un certo punto della lavorazione sul videogioco avvenne un repentino cambio di rotta e si dovette sostanzialmente ripensare il gioco dalle sue fondamenta, cercando però di riutilizzare alcuni contenuti già pronti.

pra alla quale non sembra esserci nulla). E, come sottolineato da diversi commentatori (per esempio Matthewmatoris 2014, al minuto 18.30 ca.), anche quando certi collegamenti hanno spazialmente o geograficamente senso, possono comunque emergere incongruenze: per raggiungere il *Castello di Drangleic* è necessario aprire il *Santuario dell'Inverno* (sconfiggendo quattro potenti "boss") solo perché la strada principale che conduce al castello è ostruita da una pila di macerie alta nemmeno la metà del protagonista<sup>17</sup>.

In generale, insomma, emergono alcune problematiche legate alla componente spaziale del *world building*, con un mondo che non appare coerente nonostante la presenza di una mappa ufficiale delle terre di *Drangleic*, che era assente per la *Lordran* del primo *Dark Souls*. Ma, come accennato, emergono anche problemi legati al riuso di determinati ambienti. Su questo aspetto, uno degli esempi forse più significativi è la *Bastiglia Perduta* (Fig. 3) di *Dark Souls II*. Come hanno sottolineato diversi commentatori (tra cui Barzan 2015a), questa fortezza ha certamente il suo fascino, con le sue imponenti mura semi-diroccate che si affacciano sul mare, al chiarore della luna, ma è anche una struttura dal design incoerente. Sembra una fortificazione difensiva<sup>18</sup>, edificata per proteggersi da qualche minaccia proveniente dal mare<sup>19</sup>, ma al tempo stesso appare come una prigione, con diverse piccole stanze chiuse da inferriate. La *Bastiglia Perduta* rimane in bilico tra queste due anime, senza chiarire pienamente la sua natura e soffrendo di un confronto con altri luoghi – roccaforti e prigioni – che sono presenti nella serie. Le carceri, ricorrenti nei videogiochi in varie forme (Salvador 2011), avevano già trovato in *Demon's Souls* una peculiare rappresentazione nella *Torre di Latrìa*: una struttura labirintica, con una parte centrale esposta che facilita la sorve-

---

<sup>17</sup> Oppure, un'ulteriore incongruenza riguarda la collocazione dei nemici, che in alcuni casi può apparire sensata in termini di *gameplay* e *level design*, ma non sul piano narrativo. Per esempio, c'è un punto di *Dark Souls II* in cui un ponticello sospeso è sorvegliato da un nemico che può facilmente scaraventare il personaggio oltre il bordo, il che rappresenta una sfida interessante. Quell'avversario, però, era già comparso in un altro luogo, del tutto differente e senza alcun collegamento plausibile con quel ponte. Anche in tal senso, il primo *Dark Souls* presentava una maggior coerenza, in cui veniva in qualche modo giustificata la presenza degli stessi nemici in luoghi diversi tra loro.

<sup>18</sup> E tale era il suo ruolo originario, come ricordato da Tanimura: «Inizialmente [la *Bastiglia Perduta*] si chiamava "la Fortezza in Rovina", ma un cambiamento nella storia trasformò la fortezza in una prigione in cui era rinchiusa la Peccatrice Perduta» (Aa.Vv., 2016, p. 204).

<sup>19</sup> E i due possibili accessi alla *Bastiglia Perduta* tematizzano, in qualche modo, questa idea di pericolo, introducendo da un lato la presenza della pirateria e dall'altro i racconti su una antica minaccia, riguardante l'invasione dei giganti che abitavano oltre l'oceano.

glianza, effettuata da creature cefalopodi che ne pattugliano gli angusti corridoi. Un ambiente che unisce il design del labirinto (nell'accezione di *maze*, come sottolinea Totten 2014, pp. 114-6) con il panopticon (Foucault 1975)<sup>20</sup> e Piranesi, citato in più occasioni a proposito dei *Souls* (Mecheri e Romieu 2017b; Barzan 2014, 2015b; Terrasa Torres 2017), unendo il tutto al generale tema *dark fantasy* di questo gioco. *Dark Souls*, invece, inizia nella cella di una prigioniera, collocata ai confini del mondo degli umani, in cui vengono reclusi i non morti. Torna la sorveglianza, con sguardo reciproco in questo caso, in cui è possibile vedere fin dall'inizio uno dei demoni carcerieri. La struttura del complesso è meno labirintica anche perché questo è il livello del tutorial esplicito, posto all'inizio dell'avventura, ma mantiene una impostazione caratteristicamente carceraria. E, ancora, le *Prigioni di Irithyll* di *Dark Souls III* recuperano la struttura (e, in parte, anche la cromia) della *Torre di Latria*. Al tempo stesso, esistono fortezze difensive ben identificabili, come il *Palazzo di Boletaria* di *Demon's Souls*. Purtroppo la *Bastiglia Perduta* rientra in quei casi in cui i *Design Works* non sono di aiuto, perché il volume dedicato a *Dark Souls II* non contiene nessun *artwork* su questa fortezza/prigione, né essa sembra riconoscibile tra le *concept art* della primissima fase di sviluppo (osservabili su PS3Ego 2013), per cui non è possibile svolgere fino in fondo un confronto.



Fig. 3 FromSoftware, Screenshot della *Bastiglia Perduta*, 2014. © FromSoftware e Namco Bandai.

<sup>20</sup> Il panoptismo sarebbe peraltro un elemento caratteristico di questi videogiochi nella loro interezza, secondo Nuenen (2016).

Un altro caso, su cui invece è possibile ricostruire con maggior completezza alcune fasi del processo ideativo, è il *Forte Ferreo*, sempre in *Dark Souls II*. Come indicato nei *Design Works*, «il *Forte Ferreo* era basato su un *concept* interamente creato per un progetto differente. Doveva essere una diga che utilizzava la lava al posto dell'acqua» (Aa.Vv. 2016, p. 206). Tra le *concept art* legate alla prima fase di sviluppo è peraltro rintracciabile l'immagine di quella che sembra proprio essere una diga con un lago di magma (PS3Ego 2013) (Fig. 4).

Quest'idea spiega la collocazione di un ambiente magmatico in posizione sopraelevata (come detto, il *Forte Ferreo* è raggiungibile con una sorta di ascensore che sale dalla cima del *Picco Terrestre*), in contrapposizione ai videogiochi precedenti, in cui gli ambienti lavici – le *Miniere di Stonefang* in *Demon's Souls* e *Lost Izalith* in *Dark Souls* – erano posti nel sottosuolo. Non risolve, però, il mistero della brusca transizione tra i due ambienti – peraltro citata negli stessi *Design Works* dall'intervistatore – visto che non sono visibili montagne dietro al *Picco Terrestre*, né vi sono rimandi tematici tra i due luoghi (il *Picco* ha come elementi caratteristici il veleno e i mulini a vento).



Fig. 4 FromSoftware, *Concept art della diga di magma*, 2014. © FromSoftware e Namco Bandai.

Oltre a *concept art* e dichiarazioni ufficiali, anche il *data mining*<sup>21</sup> ha portato alla luce alcuni elementi di interesse su quella che era la struttura ori-

---

<sup>21</sup> «Il ricercare, nei dati e nei codici di un software (come un videogioco), informazioni secrete e/o nascoste» (Barbieri 2019, p. 64).

ginaria del *Forte Ferreo*. Alcune persone, come lo youtuber Sanadsk, si occupano di scavare tra i dati di questi videogiochi per far emergere dei contenuti non più visibili nella versione definitiva del prodotto, ma di cui rimangono alcune tracce sotto la superficie. Nel caso del *Forte Ferreo*, Sanadsk (2018) è riuscito a effettuare una ricostruzione parziale di una precedente versione di quest'area, che appare molto più grande rispetto a quella definitiva. Osservando alcuni di questi ambienti rimossi, emerge con una certa chiarezza l'idea che il *Forte Ferreo* dovesse essere qualcosa di simile a una fabbrica *ante litteram* o, forse più propriamente, un'immensa fornace, magari parzialmente automatizzata, che sfruttava il magma per produrre armi ed equipaggiamenti. Alcuni di questi elementi sono visibili con ancor più chiarezza in alcune immagini estratte dai *map data*, dove si vedono delle strutture che sembrano quattro ciminiere e una fonderia (Early Iron Keep 2015). Questo precedente stadio dei lavori spiega come mai, anche nella versione definitiva del *Forte Ferreo*, siano rimasti alcuni elementi architettonici e strutturali che risultano poco coerenti rispetto all'idea di una fortezza, come la presenza di una stanza che è una sorta di inceneritore. La storia di quel luogo e del suo sovrano sono state dunque, probabilmente, modulate di conseguenza, introducendo degli elementi che rimandassero al fuoco e alla forgiatura, per giustificare queste presenze residue (Fig. 5).

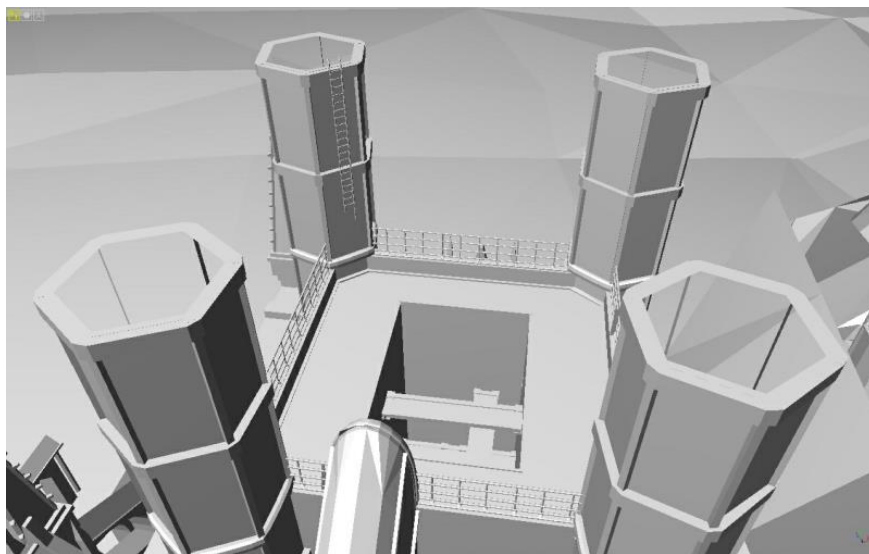


Fig. 5 FromSoftware, *Modello di una precedente versione del Forte Ferreo*, 2014. © FromSoftware e Namco Bandai.

Il *data mining* ha portato alla luce numerosi altri contenuti e, in qualche caso, i *modder* sono riusciti a rendere nuovamente giocabili alcuni di essi in versioni modificate dei videogiochi. In un video dello youtuber Maximilian Dood (2017), per esempio, si assiste allo scontro con alcuni nemici che erano stati rimossi nella *release* definitiva. Similmente, nella *mod* del primo *Dark Souls* chiamata *Daughters of Ash* (Grimrukh 2019), che offre un generale ripensamento della storia del gioco e di diversi suoi momenti, alcune delle nuove sfide sono state realizzate reintegrando nemici rimossi (mentre, in altri casi, si tratta di versioni modificate di quelli già noti). In altri casi, invece, ci si è interrogati sul destino originario di alcuni personaggi, probabilmente molto diverso rispetto a quanto presentato nella storia. Un esempio è la *Danzatrice della Valle Boreale* di *Dark Souls III*, uno dei tanti “boss” del gioco. Il suo iniziale *codename* (un nome provvisorio che viene assegnato durante lo sviluppo) era “*PursuitHeroine*”, come è emerso dal *data mining* (Sanadsk 2017). Forse la *Danzatrice* era stata inizialmente concepita come un’aiutante del protagonista, riconvertita poi in avversario come era già avvenuto nel primo *Dark Souls* con *Priscilla Mezzosangue*, inizialmente pensata per essere addirittura una «*main heroine*»<sup>22</sup> e ridotta poi a essere un “boss” facoltativo. Anche in questi casi, i contenuti che testimoniano i precedenti stadi di lavorazione sono disomogenei e di vario tipo. Talvolta si tratta di modelli tridimensionali già sviluppati e, almeno in parte, animati; in altri casi si tratta di *concept art*; in altri casi ancora di dialoghi tagliati o anche solo di un nome modificato.

### *Narrazione e genius loci*

I *Souls* hanno complessivamente raccolto ottimi risultati, in termini di accoglienza critica (le recensioni raccolte su *Metacritic* ne offrono testimonianza), di risultati di vendita<sup>23</sup> e di interesse da parte di youtuber e *streamer*, che si sono cimentati in sfide impossibili<sup>24</sup> o in analisi approfondite della saga. Anche *Dark Souls II*, pur essendo probabilmente il più criticato della serie, ha riscosso un interesse considerevole e continua a

---

<sup>22</sup> Sono queste le parole usate da Hidetaka Miyazaki in Aa.Vv. (2014, p. 116), nel ripercorrere la trasformazione di questo personaggio.

<sup>23</sup> Nel 2019 i tre *Dark Souls* – esclusi quindi *Demon’s Souls*, *Bloodborne* e *Sekiro* – hanno superato i 25 milioni di copie complessive vendute (FromSoftware 2019).

<sup>24</sup> Lo *streamer* The Happy Hob ha completato tutti i *Souls* uno dopo l’altro, in un’unica sessione, senza esser mai colpito (The Happy Hob 2019).

essere oggetto di attenzione. Le possibili ragioni di questo successo potrebbero essere molteplici e, probabilmente, è il loro insieme ad aver prodotto questo effetto, secondo il già citato principio per cui un videogioco è superiore alla somma delle sue parti, che unite insieme vanno a generare una sorta di virtuosa sinergia, in alcuni casi. Sono certamente videogiochi difficili, ma anche sfidanti, e la loro formula invoglia a padroneggiarli, come dimostrano le numerose sfide su YouTube, Twitch e i PvP (*Player vs Player*, o duelli tra giocatori). Questo fattore prova anche la loro ri-giocabilità, facilitata dalla grande scelta di equipaggiamenti, armi e incantesimi che possono essere utilizzati, che consentono di sperimentare sempre nuove tipologie di personaggio. Anche per questo la visione di un *walkthrough* (un video che mostra la totalità o comunque buona parte di un videogioco) su YouTube non esaurisce l'esperienza di gioco, come può avvenire invece nel caso di videogiochi con una forte componente narrativa lineare unita a una interattività ridotta<sup>25</sup>. L'apertura di molteplici possibilità e lo stimolo generato dai video, inoltre, è applicabile anche alle interpretazioni della *lore*<sup>26</sup> del gioco, della storia dei vari personaggi e dei suoi segreti nascosti. Nella community dei *Souls* è sempre attivo un gioco interpretativo in cui ci si scambia pareri su determinate teorie, andando magari a rielaborare alcuni video sul tema, come quelli di Vaatividya, probabilmente il più noto tra gli youtuber che si occupano di fornire spiegazioni sulla *lore*.

In questo scenario, la costruzione degli ambienti (architettura compresa) e il *level design* assumono un ruolo significativo su entrambi i piani: quello del *gameplay* e quello dell'interpretazione. Per quanto riguarda il primo aspetto, il loro impatto è più immediatamente comprensibile. Come detto in precedenza, molti scontri con nemici e "boss" sono rimasti impressi nella *community* anche per il modo con cui quei nemici operavano in un ambiente a loro favorevole, sfidando il giocatore a trovare delle soluzioni per sconfiggerli. E anche in assenza di avversari spesso è l'ambiente stesso a presentarsi come un nemico, attraverso trappole e vicoli ciechi, che però non arrestano il desiderio di esplorazione, volto a rivelare i segreti di quelle ambientazioni (scorciatoie, stanze nascoste...).

---

<sup>25</sup> Un esempio è *That Dragon, Cancer* (2016), il cui creatore aveva lanciato un appello pubblico agli youtuber per chiedergli di caricare solo una parte del gioco sui loro canali, perché per un gioco come il suo un *walkthrough* completo risultava dannoso (Green 2016).

<sup>26</sup> Nelle analisi legate ai videogiochi il termine *lore* è abitualmente impiegato per indicare l'insieme degli elementi narrativi indiretti, legati a ciò che per esempio è avvenuto prima della storia raccontata e di cui emergono alcune tracce e indizi (Barbieri 2019, p. 127).



In secondo luogo, ed è un elemento che si colloca idealmente a metà tra esplorazione e interpretazione, le ambientazioni hanno il compito di rafforzare un determinato *mood* e, attraverso esso, rivelare implicitamente alcuni indizi sulla trama e la *lore*. Questo *environmental storytelling* è definibile, recuperando le parole dei *game designer* Harvey Smith e Matthias Worch, come «l'atto di mettere in scena il rapporto spazio-giocatore con proprietà ambientali che possono essere interpretate come un insieme significativo, approfondendo la narrazione del videogioco» (2010, p. 16). A proposito dei *Souls*, l'argomento dell'*environmental storytelling* è particolarmente sviluppato nel saggio di Hoedt su *Bloodborne* (2019). Numerose altre analisi dedicate a questa serie, compresi i video degli youtuber sulla *lore*, contengono però ugualmente svariate riflessioni su questo aspetto, anche quando non dichiaratamente esplicitato.

Sul versante del *mood*, invece, che a sua volta concorre alla narrazione, la sinergia e il reciproco richiamo tra elementi visivi e meccaniche di gioco produce quello che Totten definisce il "*genius loci*" di un determinato ambiente videoludico, plasmabile per esempio «attraverso modifiche nelle luci, nelle ombre, nell'organizzazione spaziale, nella dimensione degli spazi» (2014, p. 112). Le ambientazioni dei *Souls* funzionano fin quando rimangono spazi connessi tra loro ma al tempo stesso ben riconoscibili e distinguibili, proprio come – per far un parallelismo – lo sono i paesaggi naturali italiani secondo Gianni Gasparini, che identifica in ciascuno di essi un *genius loci* (2018, p. 83). Questo *genius loci* viene alimentato dal confronto del singolo luogo con l'intero 'ecosistema' del videogioco, ma anche dai dettagli che presenta al suo interno. Barzan è tornato più volte (come in Barzan 2015b e 2017) sulle differenze tra l'impatto che producono il *Palazzo di Boletaria (Demon's Souls)* e la *Cattedrale di Anor Londo (Dark Souls)*, rispetto al *Castello di Drangleic (Dark Souls II)*. Quest'ultimo, seppur visivamente imponente ed evocativo dall'esterno, nella struttura interna si rivela vuoto e in parte incoerente. Come esempio del primo aspetto, Barzan cita la sala del trono, del tutto spoglia fatta eccezione per i due troni, unico elemento che "racconta" qualcosa (attraverso le loro dimensioni non umane). Sul secondo aspetto, invece, vengono indicate le trappole presenti lungo il percorso che conduce ai piani alti del castello; trappole che ci si aspetterebbe di trovare, al più, nei sotterranei del castello, ma non lungo quello che dovrebbe essere un percorso quotidianamente attraversabile. Gli altri due ambienti, invece, pur non essendo particolarmente ammobiliati (come sarà, invece, il *Castello di Cainhurst* in *Bloodborne*, ricolmo di statue, quadri e mobilia), presentano alcuni

elementi che evocano un certo *mood* e pongono determinati interrogativi – come le statue di Lord Gwyn e dei suoi figli, una delle quali è distrutta – e mostrano almeno alcuni spazi che danno l'idea di un ambiente effettivamente progettato per essere vissuto, percorso.

Tutti questi luoghi, comunque, pongono degli interrogativi al videogiocatore, il quale cerca di colmare i vuoti nella storia dei *Souls* anche attraverso l'osservazione degli ambienti. E, poiché le risposte non sempre paiono sufficienti, diviene decisamente comprensibile lo scavo nelle precedenti versioni di quei luoghi, attraverso l'analisi delle *concept art* e il *data mining*, alla ricerca di quell'elemento rimosso o anche solo di quel nome che possano far quadrare una determinata teoria. Lo scavo nei contenuti eliminati dei videogiochi non è certamente una prerogativa dei *Souls*, ma questa serie ha certamente attirato un interesse superiore alla media, relativamente a questo aspetto 'archeologico', facilmente spiegabile nell'ottica complessiva della caccia al tesoro e della ricostruzione narrativa: «Esplorare questi luoghi proibiti, abbandonati dagli sviluppatori ai margini ed esclusi dai videogiochi stessi, è la vera ricerca dei segreti. Segreti che non sono stati inseriti per essere scoperti e che anzi dovevano restare davvero per sempre nascosti» (Lupetti 2019).

## Bibliografia

- Aa.Vv. (2009), *Demon's Souls. Artbook & Soundtrack*, Namco Bandai Partners S.A.S.
- Aa.Vv. (2014), *Dark Souls Design Works*, Udon Entertainment, Richmond Hill.
- Av.Vv. (2015), *Drained of Blood - An interview with the director of Bloodborne: Hidetaka Miyazaki*, in Aa.Vv., *Bloodborne Strategy Guide*, Future Press, Hamburg.
- Aa.Vv. (2016), *Dark Souls II Design Works*, Udon Entertainment, Richmond Hill.
- Aa.Vv. (2017), *Bloodborne Official Artworks*, Udon Entertainment, Richmond Hill.
- Aa.Vv. (2018) *Dark Souls III Design Works*, Udon Entertainment, Richmond Hill.
- Arsenault, D. (2009), *Video Game Genre, Evolution and Innovation*, in "Eludamos", vol. 3, n. 2, pp. 149–76.
- Bailes, J. (2019), *Ideology and the Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism*, Zero Books, Hampshire.
- Barbieri, S. (2019), *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Unicopli, Milano.
- Barzan, A. (2014), *Piranesi and Boullée: Two Artist-Architects Unmined by Game Designers*, in "Gamasutra" (blog), 08 dicembre 2014. Disponibile su: [https://www.gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20141208/231194/Piranesi\\_and\\_Boullé\\_Two\\_ArtistArchitects\\_Unmined\\_by\\_Game\\_Designers.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20141208/231194/Piranesi_and_Boullé_Two_ArtistArchitects_Unmined_by_Game_Designers.php). [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].
- Barzan, A. (2015a), *The Lay of the Land: A Critical Look at Dark Souls 2's DLC, Part 1*, in "Gamasutra" (blog), 26 febbraio 2015. Disponibile su: [https://www.gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20150226/233825/The\\_L](https://www.gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20150226/233825/The_L)

ay\_of\_the\_Land\_A\_Critical\_Look\_at\_Dark\_Souls\_2s\_DLC\_Part\_1.php. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Barzan, A. (2015b), *Worlds Worth Believing In: On Demon's Souls and Dark Souls*, "Gamasutra" (blog), 21 settembre 2015. Disponibile su: [https://www.gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20150921/254085/Worlds\\_Worth\\_Believing\\_In\\_On\\_Demons\\_Souls\\_and\\_Dark\\_Souls.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20150921/254085/Worlds_Worth_Believing_In_On_Demons_Souls_and_Dark_Souls.php). [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Barzan, A. (2016), *How Dark Souls' concept art may have deep ties to its environmental design*, "Gamasutra" (blog), 21 gennaio 2016. Disponibile su: [https://gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20160121/263988/How\\_Dark\\_Souls\\_concept\\_art\\_may\\_have\\_deep\\_ties\\_to\\_its\\_environmental\\_design.php](https://gamasutra.com/blogs/ArioBarzan/20160121/263988/How_Dark_Souls_concept_art_may_have_deep_ties_to_its_environmental_design.php). [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Barzan, A. (2017), *The Absent Glories of Drangleic*, in "Doshmanziari.tumblr" (blog), 22 marzo 2017. Disponibile su: <https://doshmanziari.tumblr.com/post/158692439751/the-absent-glories-of-drangleic>. [Ultimo accesso: 02 maggio 2020].

Barzan, A. (2018), *Real-world Analogs for Bloodborne's Architecture*, in "Doshmanziari.tumblr" (blog), 5 agosto 2018. Disponibile su: <https://doshmanziari.tumblr.com/post/176668328381/real-world-analogs-for-bloodbornes-architecture>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Bertrand, C. (2017), *The Bleeding Heart of Criminal Geography in Dickens' London*, in Murail, E. e Thornton, S. (eds.), *Dickens and the Virtual City. Urban Perception and the Production of Social Space*, Palgrave Macmillan, London, pp. 79-98.

Bittanti, M. (2009), *Opere d'arte ludiche. Illustrare il gameplay*, in Ferrari, D. e Traini, L. (a cura di), *The Art of Games. Nuove frontiere tra gioco e bellezza*, TraRari TIPI, Torino, pp. 164-8.

Boyd, R. (2012), *Deep Dungeon: Exploring the Design of Dark Souls*, in "Gamasutra" (blog), 26 settembre 2012. Disponibile su: [https://www.gamasutra.com/view/feature/178262/deep\\_dungeon\\_exploring\\_the\\_design\\_.php?page=2](https://www.gamasutra.com/view/feature/178262/deep_dungeon_exploring_the_design_.php?page=2). [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Clark, K. (1962), *The Gothic Revival: An Essay in the History of Taste*, John Murray Publishers, London.

Di Fratta, G. (a cura di) (2018), *Lovecraft e il Giappone. Letteratura, cinema, manga, anime*, Società Editrice La Torre, San Marco Evangelista (CE).

Di Medio, A. (2016), *Bloodborne. Parole nel sangue*, UniversItalia, Roma.

Dimopoulos, K. (2016), *Urban Planning for Lovecraftian Horror: The First Steps*, in "Frogwares", 25 marzo 2016, [online]. Disponibile su: <http://frogwares.com/urban-planning-lovecraftian-horror-first-steps/>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Dimopoulos, K. (2019), *CityCraft: how to plan horror cities*, in "Wireframe", [online]. Disponibile su: <https://wireframe.raspberrypi.org/articles/citycraft-how-to-plan-horror-cities>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Early Iron Keep (2015), *Dark Souls 2: Early Iron Keep Map Data*, in "Imgur" (image archive), 11 gennaio 2015. Disponibile su: <https://imgur.com/a/njm2t>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Ferrari, D. e Traini, L. (a cura di) (2012), *Assassin's Creed. Art (R)Evolution*, Skira, Milano.

Foucault, M. (1975), *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimard, Paris.

FromSoftware (2019), *Press Release*, in "FromSoftware.jp", 10 giugno 2019. Disponibile su: [https://www.fromsoftware.jp/ww/pressrelease\\_detail.html?tgt=20190610\\_eldenring\\_debut](https://www.fromsoftware.jp/ww/pressrelease_detail.html?tgt=20190610_eldenring_debut). [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Gasparini, G. (2018), *Un libro della natura. Poesia, ambiente, montagna*, Mimesis, Milano-Udine.

Green, R. (2016), *On Let's Plays*, in "thatdragoncancer.com", 24 marzo 2016. Disponibile su: <http://www.thatdragoncancer.com/thatdragoncancer/2016/3/24/on-lets-plays>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Grimrukh (2019), *Daughters of Ash*, in "Nexusmods" (blog), 02 gennaio 2019. Disponibile su: <https://www.nexusmods.com/darksouls/mods/1524>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Hoedt, M. (2019), *Narrative Design and Authorship in Bloodborne*, McFarland, Jefferson.

Joshi, S. T., Murray, W. e Schultz, D. E. (eds.) (1994), *The H.P. Lovecraft Dream Book*, Necronomicon Press, West Warwick (ed. it. a cura di Guarriello, P., Bietti, Milano 2017).

Kremers, R. (2009), *Level Design. Concept, Theory, and Practice*, CRC Press, Boca Raton.

Langmead, O. (2017), "Grant us eyes, grant us eyes! Plant eyes on our brains, to cleanse our beastly idiocy!": *From Software's Bloodborne, and the New Frontier of the Gothic*, in "Press Start", vol. 1, n. 1, pp. 53-64.

Lovecraft, H. P. (2011), "Le mie storie dell'orrore preferite", in Id., *Teoria dell'orrore. Tutti gli scritti critici*, de Turris, G. (a cura di), Bietti, Milano, pp. 247-9.

Lupetti, M. (2019), *Psicogeografia e videogiochi. Situazionismo per gamers: da Super Mario a Dark Souls, come sfidare le logiche algoritmiche imposte dai programmatori*, in "Not.neroeditions", 27 marzo 2019, [online]. Disponibile su: <https://not.neroeditions.com/psicogeografia-e-videogiochi/>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

MacDonald, K. e Killingsworth, J. (2016), *You Died. The Dark Souls Companion*, BackPage Press.

Mecheri, D. (2017), *L'œuvre de Fumito Ueda. Une autre idée du jeu vidéo*, Third Éditions Press, Toulouse.

Mecheri, D. e Romieu, S. (2017a), *Dark Souls. Par-delà la mort. Volume 1: Demon's Souls – Dark Souls – Dark Souls II*, Third Éditions Press, Toulouse.

Mecheri, D. e Romieu, S. (2017b), *Dark Souls. Par-delà la mort: Volume 2 - Bloodborne et Dark Souls III*, Third Éditions Press, Toulouse.

Mottershead, B. (2007), *ICO. Una favola dell'era digitale*, Edizioni Unicopli, Milano.

Nuenen, M. (2016), *Playing the Panopticon: Procedural Surveillance in Dark Souls*, in "Games and Culture", vol. 11, n. 5, pp. 510-27.

Parkin, S. (2015), *Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'*, in "The Guardian", 31 marzo 2015, [online]. Disponibile su:  
<https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

PS3Ego (2013), *Dark Souls 2: Releasetermin und neue Artworks gesichtet*, in "ps3ego.de", 02 giugno 2013. Disponibile su:  
<http://ps3ego.de/playstation-3/dark-souls-releasetermin-artworks/>. [Ultimo accesso: 10 dic. 2019].

Salvador, M. (2011), *Luogo, prova, espediente, punizione. Le molteplici facce del carcere nei videogame*, in "Comunicazioni Sociali on-line", vol. 4, pp. 41-52.

Schniz, F. (2016), *Skeptical Hunter(s): A Critical Approach to the Cryptic Ludonarrative of Bloodborne and Its Player Community*, The Philosophy of Computer Games Conference, Malta 2016, pp. 1-11.

Smith, H. e Worch, M. (2010), *What Happened Here? Environmental Storytelling*, Lecture, "GDC Vault". Disponibile su:  
<https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>. [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Terrasa Torres, M. (2017), *El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en Bloodborne*, Treballs de fi de màster dels programes de postgrau del Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra, 2016/2017.

Totten, C. W. (2014), *An Architectural Approach to Level Design*, Taylor&Francis, Boca Raton.



Vanolo, A. (2016), "Città e tecnologia fra Watch\_Dogs e Smart City: una possibile convergenza tra studi urbani e culture videoludiche", in Bittanti, M. e. Zilio, E. (a cura di), *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*, Unicopli, Milano, pp. 51-63.

Wei, H. e Wang, C. (2017), *From Construction to Perception. Three Views of Level Design for Story-Driven Games*, in Totten, C. W. (ed.), *Level Design. Processes and Experiences*, CRC Press, Boca Raton, pp. 53-78.

Williams, R. (2019), *The Old Blood*, in "Heterotopias", vol. 6, pp. 69-82.

## Videografia

Matthewmatosis (2013), *Demon's Souls Commentary*, YouTube video, 29 settembre 2013, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=LLltPEpkK7A> [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Matthewmatosis (2014), *Dark Souls 2 Critique*, YouTube video, 20 aprile 2014, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=UScsme8didl> [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Sanadsk (2017), *Dark Souls 3 Unused Content ► BOSS AND NPCs CODE-NAMES! (PART 2)*, YouTube video, 16 marzo 2017, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=UrSSzxpj8> [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Sanadsk (2018), *PROTOTYPE IRON KEEP! ► Dark Souls 2 Alpha Content (Never-Before-Seen Footage)*, YouTube video, 19 aprile 2018, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=WXowyshRW0Q> [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

Super Bunnyhop (2016), *The Evolution of Dark Souls Level Design (and Bloodborne!)*, YouTube video, 18 maggio 2016, [https://www.youtube.com/watch?v=ZZ9\\_RJ2EPo0](https://www.youtube.com/watch?v=ZZ9_RJ2EPo0) [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].

The Happy Hob (2019), *Soulsborne - No Hit Run [Part 1: Bloodborne, DS2, DS1]*, YouTube video, 26 marzo 2019, consultabile a <https://www.youtube.com/watch?v=cpb41BTJpOA> [Ultimo accesso: 02 mag. 2020].