

agini

Ricordami? **Registrazione**



*Metti il turbo al tuo PC con un SSD Kingston*

**V300 Veloce...**

[home](#) [news](#) [recensioni](#) [focus](#) [eventi](#) [guide](#) [categorie](#) [forum](#)

cerca

[Home](#) [News](#) [Gaming](#) [BioShock Infinite presentat...](#)



# BioShock Infinite presentato alla stampa

**Presso l'esclusiva location milanese Spazio Theca, si è svolta giovedì 14 marzo la presentazione in anteprima dell'attesissimo sparatutto firmato Irrational Games.**

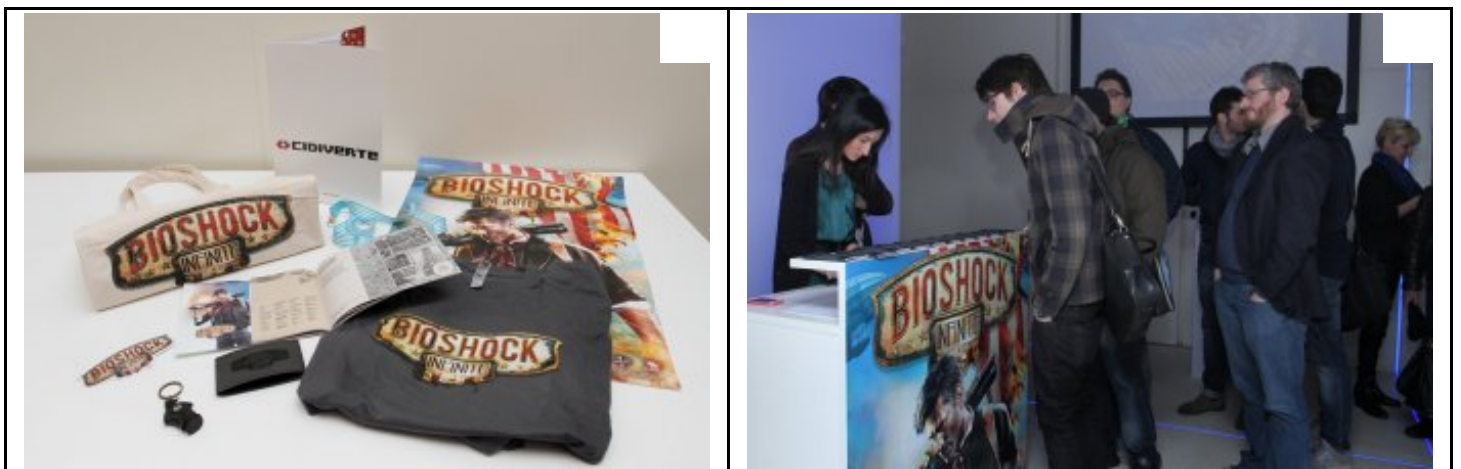
PRODUTTORE 2K GAMES

pubb. il 19-03-2013 alle 14:30 da **Gian Paolo Collalto**

SHARE [Tweet](#) 3 [Share](#) 5 [0](#)



La serata organizzata dal distributore italiano Cidiverte, ha visto la partecipazione di Erica Denning, Product and PR Manager - Export di 2K Games, che ha spiegato ai numerosissimi presenti tutte le caratteristiche del nuovo episodio del franchise BioShock; non un sequel ma una vera e propria reinvenzione del gioco con un ambizioso obiettivo: dimostrare che i videogame possono avere un impatto culturale e siano in grado di parlare ad un pubblico vasto come la musica e il cinema.



Il protagonista maschile, Booker DeWitt, è un ex agente dell'agenzia di sicurezza Pinkerton, la stessa resa celebre in pellicole quali *La Leggenda di Zorro*, *Quel treno per Yuma*, *L'agente speciale*

*Pinkerton*, o in opere letterarie come *Sherlock Holmes* di Arthur Conan Doyle.

Per la prima volta l'agenzia Pinkerton compare anche in un videogioco, a testimonianza di quanto i tre mondi (cinema, letteratura e videogame) non siano poi così distanti.

La figura di Elizabeth, protagonista femminile del titolo, svolgerà un ruolo chiave in tutte le vicende: è stata costruita senza modelli di riferimento presi dalle precedenti eroine videoludiche e ha caratteristiche straordinariamente umane.

BioShock Infinite è la rappresentazione critica dell'eccezionalismo americano.

Teorizzato per la prima volta da Alexis de Tocqueville nel 1831 nel saggio "La Democrazia in America", il concetto sta a indicare la diversità degli Stati Uniti da qualsiasi altra nazione, e la loro vocazione a diffondere la libertà e la democrazia nel mondo.

Un ideale importante per gli stessi americani, se è vero che durante le presidenziali del 2008 il repubblicano John McCain accusò Barack Obama di non crederci, ma che difficilmente ci si aspetta di incontrare in un videogioco.

Columbia, la città volante in cui sono ambientate le vicende, rappresenta nel videogioco proprio il simbolo dell'eccezionalismo americano e il mezzo ideale per portare **democrazia e libertà in tutto il mondo**.

Essa si rivelerà però ben presto una "Morte Nera", segretamente zeppa di armi.

*"Problemi che ancora oggi affliggono gli Stati Uniti e che ne hanno influenzato da sempre la sua storia"*, dichiara lo stesso Levine; non solo, in BioShock Infinite non mancheranno messaggi contro l'America puritana e razzista, ben evidenti in alcune dinamiche del gameplay di gioco.

Il titolo mette in scena un periodo storico, quello dei primi del 900, poco conosciuto e scarsamente rappresentato in un videogioco, ma ritenuto dagli sviluppatori particolarmente importante.

Infatti, quasi tutta la tecnologia che si ritiene comunemente appartenere al nostro tempo, come l'elettricità, gli aeroplani, le macchine, la comunicazione di massa, apparve nell'arco dei primi 20 anni del XX secolo, senza peraltro dimenticare che anche il sorgere dell'America, e il suo diventare uno degli attori all'interno dello scacchiere geopolitico mondiale, fu in grado di influenzare tutto ciò che avvenne sul pianeta in quel periodo.

Anche il celebre fumettista Alex Garner, è stato sedotto dal fascino di BioShock Infinite e si è divertito a realizzare la copertina della celebre rivista americana [\*The Saturday Evening Post\*](#) con i protagonisti del titolo.

