

## Resident Evil 7, il nuovo capitolo horror in prima persona

**Pubblicato:** Venerdì 3 Febbraio 2017



Il terrore non è mai stato così vicino. Per la prima volta la serie di videogiochi **Resident Evil** passa dalla terza alla visuale in prima persona, permettendo ai giocatori di immedesimarsi maggiormente e, perché no, anche prendersi qualche spavento.

Stando infatti alle recensioni della stampa videoludica, **Resident Evil 7 biohazard**, ultima incarnazione della serie horror uscita il 24 gennaio su **Ps4, Xbox One** e **PC**, rappresenta allo stesso tempo un cambiamento epocale e un ritorno alle origini per la saga.

Un vero e terrificante survival horror dopo la deriva action degli ultimi due capitoli, ma con l'introduzione della prima persona ad amplificare la paura. In particolare, in versione VR attraverso il visore della realtà virtuale Playstation VR, il gioco dà il meglio di sé, isolando completamente il giocatore dal resto del mondo: gli spaventi in questa modalità sono assicurati.

Pur mantenendo riferimenti a personaggi e vicende dei capitoli precedenti, narra una storia indipendente dal resto della serie. Ambientato nelle campagne statunitensi, il protagonista abbandona le velleità di superuomo addestrato alla guerra a favore di Ethan Winters, uomo comune alla ricerca di sua moglie Mia, scomparsa da tre anni. Al di là dell'incipit non originalissimo, la sceneggiatura pare convincente grazie soprattutto alla scrittura di Richard Pearsey, appositamente ingaggiato.

Il direttore di Resident Evil 7, **Koshi Nakanishi**, ha infatti così motivato questa scelta: “Anche se

continuiamo ad amare i b-movie, per realizzare un gioco horror di grande impatto è necessario avere dialoghi naturali. Non possiamo più limitarci a una pessima traduzione dal giapponese, per questo abbiamo scelto un autore americano per i dialoghi di Resident Evil VII.”

Grazie ai ritmi compassati, al design dei livelli attento e metodico, all’atmosfera curata e convincente, Resident Evil 7 si pone come **punto di riferimento** del 2017 per i videogiochi horror e gli amanti del genere.

di [Giovanni Moglia](#)