

Francesco Alinovi

# RESIDENT EVIL SOPRAVVIVERE ALL'ORRORE

## PROFILO

*Shinji Mikami. Director's Cut (& paste)* di Matteo Bittanti

## INTRODUZIONE

0.0. SOPRAVVIVERE ALL'ORRORE: ISTRUZIONI PER L'USO

## PRIMA PARTE: LA FUCINA DEGLI ORRORI

- 1.1. LE RADICI DEL MALE
- 1.2. CASA DOLCE... COSA?
- 1.3. IL MALE INTRINSECO
- 1.4. L'ORRORE ARRIVA IN CITTÀ
- 1.5. LA GRANDE FUGA
- 1.6. FRATELLI RIVALI
- 1.7. TIRO ALLO ZOMBIE
- 1.8. ORRORE AL CUBO
- 1.9. SUL GRANDE SCHERMO
- 1.10. RICOMINCIARE DA ZERO
- 1.11. IL FUTURO È NELLA RETE

## SECONDA PARTE: REGOLE DI SOPRAVVIVENZA

- 2.1. LE REGOLE DEL GIOCO
- 2.2. QUESTIONE DI COERENZA
- 2.3. SPAZIO E TEMPO
- 2.4. EPIGONI E POSTERI
- 2.5. SOPRAVVIVERE ALL'ORRORE
- 2.6. ENIGMI AD INCASTRO
- 2.7. INTRECCIO D'ENIGMI

## TERZA PARTE: L'ORRORE DILAGA

- 3.1. IL LINGUAGGIO DELLA PAURA
- 3.2. ARRIVANO I MOSTRI
- 3.3. IL GESTO DELL'UMBRELLA
- 3.4. IL DOPPIO
- 3.5. NON È FACILE ESSERE EROI
- 3.6. I LUOGHI DELL'ORRORE
- 3.7. AL CENTRO DEL LABIRINTO
- 3.8. UNA STORIA SEMPLICE
- 3.9. GENERARE TENSIONE
- 3.10. LA SUSPENSE VIDEOLUDICA
- 3.11. CIAK! SI GIOCA!
- 3.12. IL CREPUSCOLO DEI MORTI VIVENTI?

## CREDITS

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BIBLIOGRAFIA A - VIDEOGIOCHI  
BIBLIOGRAFIA B - TESTI CRITICI  
BIBLIOGRAFIA C - SITI INTERNET