

Chiarimenti fatti da Jackdevil



CHIARIMENTI GNOSIA EP. 16

EP.16

- Con questo ep. hanno introdotto il bug, l'ultimo ruolo mancante del gioco che in origine veniva presentato nel tutorial dopo una/due ore di gioco.
- Il bug è un'anomalia dell'universo, un personaggio che non dovrebbe esistere in quella linea temporale ma che compare per alcuni errori.
- Il bug non sempre sa di esserlo, può mentire come gli gnosis e ac follower e può fingersi altri ruoli.
- Il bug vince se vengono eliminati gli gnosis prima di lui facendo poi collassare la linea temporale. Gli gnosis non possono uccidere il bug, se lo attaccano non muore d'altronde è come se non esistesse. l'unico modo per ucciderlo è che l'ingegnere lo controlli, in quel caso morirà, oppure metterlo in cold sleep.

EVENTI ADATTATI

- Hanno anche adattato l'intero evento del Day 0 e la spiegazione di Yuriko.
- Per chiarire, il day 0 è il giorno in cui sono scappati. Yuri viene ferito e viene messo nella capsula medica ma di sera viene SEMPRE ucciso e così verrà sostituito dal suo stesso bug che vediamo in tutti gli ep, quindi non può esistere in un universo senza Gnosia. Questo spiega anche l'Incongruenza di Yuri come ruolo di guardia.

Tutto questo è anche il motivo per cui nel gioco le OST sono state fatte con tutto quell'effetto distorto, mentre nell'anime vediamo spesso quell'effetto distorto a fine loop.

- una cosa che si nota molto poco ma che meriterà una spiegazione è quando Yuri fa i loop fin dall'ep 1 di sottofondo si sente il rumore di una tastiera digitale.

Il resto delle risposte verranno date più avanti.

CURIOSITÀ SUL LOOP DEGLI EP. 14-15

- Nel gioco la sfida di yuriko è totalmente diversa, lei in quel loop è sempre uno gnosis, il protagonista e setsu devono metterla in cold sleep. può sembrare apparentemente facile ma la yuriko dell'anime è molto nerfata rispetto a quella del gioco dove è una bestia che con una frase ti spedisce nel freezer.
- l'intero loop si basa su un evento secondario del gioco dove raqio fa dei quiz di logica al protagonista, lo scenario dello scorso loop è preso proprio da uno di quei quiz ma nel gioco non succederà mai un loop con due gnosis che si fingono lo stesso ruolo.
- Questo loop è molto più vicino al gioco rispetto ai precedenti che sembravano semplificati, è sicuramente il loop più riuscito fin'ora.

COLLEGAMENTI CON STEINS GATE

L'intero sistema delle linee temporali prende molto spunto da steins gate dove il protagonista può saltare in varie linee temporali, ma che non può finire in una linea troppo differente dall'originale con determinati paletti (le uniche due scelte tragiche date ad okabe). Stessa cosa in gnosis la chiave d'argento fa andare il protagonista in diverse linee temporali ma non lo manderanno mai in una linea dove gli gnosis si sono «evoluti» per poter uccidere due persone a notte ragionando come mente individuale al posto di quella alveare.

Anche il bug si basa su steins gate. In particolare dal film deja vu dove okabe scompare e ricompare in varie linee temporali come se fosse un'anomalia, e l'universo cerca di correggerlo facendolo lentamente scomparire.

NUOVE
PAGINE
DEL
FUMETTO



