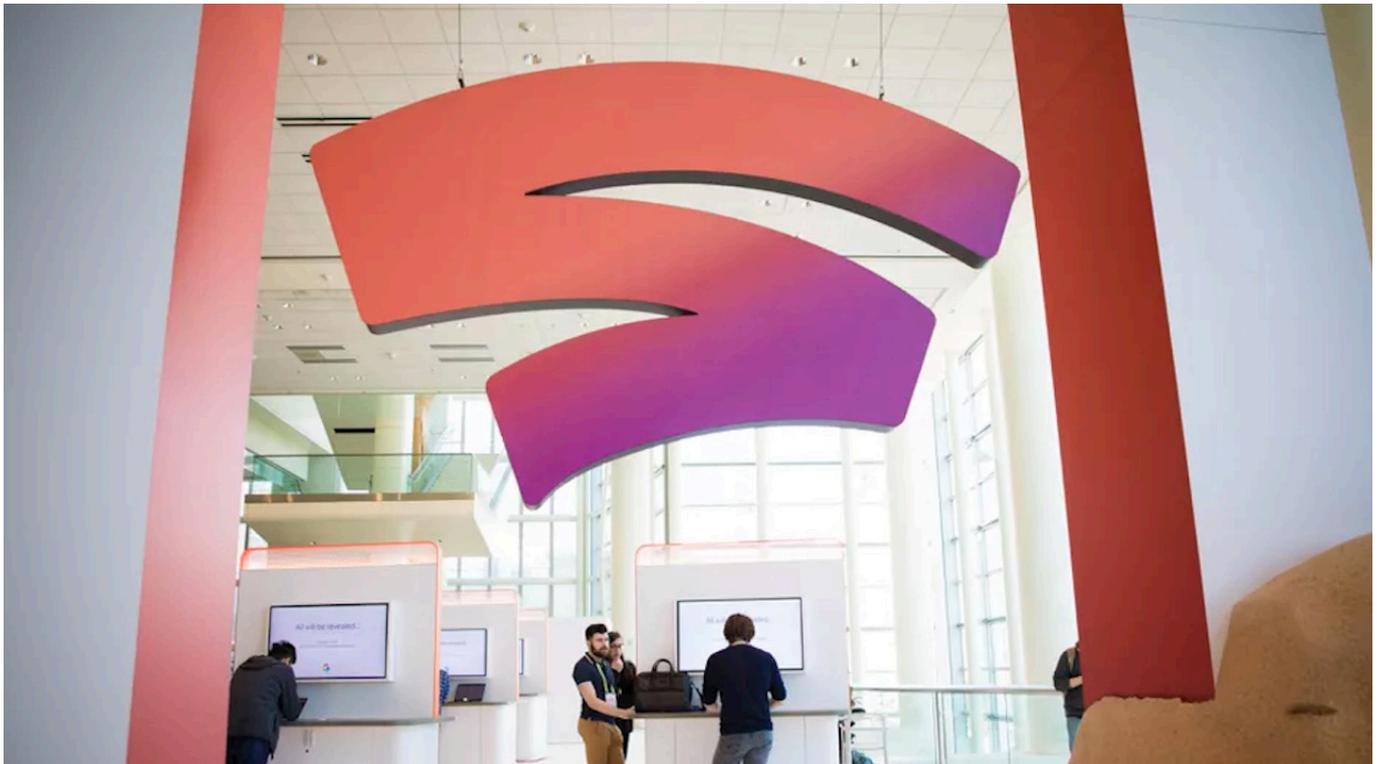


Google Stadia vs. The World

L'avvento di **Google Stadia** ha accelerato i tempi verso un futuro atteso da tutti. Del resto il *digital delivery* è sempre più una realtà prossima, con anche **Sony** e **Microsoft** che cominciano attivamente a sondare il terreno, cercando di capire quanto l'utenza sia ancora legata alla copia fisica o se cominci già a strizzare l'occhio al digitale. Gli approcci sono diversi, ma c'è un dato impossibile da ignorare: le console fisiche esistono ancora e l'avvento di **PlayStation 5** e **Microsoft Scarlett** pare procedere costante.

Google, dunque, è stata fin troppo ambiziosa o Sony e Microsoft sono state troppo conservatrici? Analizziamo in dettaglio la situazione.

Forzare il cambiamento



Da quando il servizio Stadia è stato presentato, la domanda è stata una soltanto: riuscirà Google a gestire centinaia di migliaia di videogiocatori contemporanei sui diversi dispositivi? È una domanda importante, fare il passo più lungo della gamba è un rischio che il colosso di Mountain View non può certo permettersi.

Dal canto suo, la presentazione ha avuto successo, lasciando sbalorditi gli addetti ai lavori e meravigliando i videogiocatori che, improvvisamente, hanno visto cadere le catene che li vincolavano a un singolo hardware. L'importante è giocare, poco importa su quale supporto. Del servizio streaming ancora mancano alcuni dettagli, come la **modalità di pagamento** o se serva o meno il possesso di un gioco, ma di certo le luci della ribalta al prossimo E3 saranno sicuramente puntate verso questo nuovo inizio. LE caratteristiche tecniche [ve le abbiamo già raccontate](#), sono

sicuramente molto allettanti e capaci di portare il gaming su nuovi livelli, non solo per chi gioca ma soprattutto per chi sviluppa e produce, cambiando per sempre la faccia del mercato: l'aver disponibile tutto, subito e ovunque eliminerà all'istante aggiornamenti e add-on scaricabili e patch, il rilascio di demo e beta, nonché la distribuzione in generale con i publisher che dovranno cambiare strategia comunicativa, forse più diretta e personalizzata.

Il futuro sembra proprio roseo, un futuro arrivato molto presto e capace di prendere tutti alla sprovvista. Tra questi **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**, con lo sviluppo di nuove console in dirittura d'arrivo, in qualche modo già obsolete.

In questo periodo però, si sta sondando il terreno, con strategie diametralmente opposte: **PlayStation Now** è realtà e sembra funzionare abbastanza bene anche nel nostro paese, anche se ancora non vanta una libreria da capogiro. Il servizio Sony ha permesso a molti utenti PC di saggiare finalmente alcuni dei suoi titoli più importati ([Bloodborne](#) su tutti), completamente in streaming, un evento totalmente inedito e fino a poco tempo di fa inimmaginabile. **PlayStation 5** è una console fisica, di cui sappiamo già le caratteristiche tecniche, che porta il gaming verso una reale next-gen; a questo punto però, next-gen non è riferito solo alla componente tecnica. Purtroppo **Mark Cerny** non si è sbottonato su streaming e servizi tangenti, ma le peculiarità della nuova console lasciano ben sperare, pur mantenendo un supporto ottico vista anche la **retrocompatibilità con PlayStation 4**.

E Microsoft? Proprio in questi giorni, la presentazione della nuova **Xbox One S All-Digital**, console interamente dedicata al digital delivery. Questa mossa, visto anche il prezzo di **229,99€**, ha lasciato interdetti i più, visto che la stessa console con supporto fisico ha lo stesso prezzo se non addirittura minore. La via della casa di Redmond è dunque diversa, ibrida, presentando ancora la "classica scatola", quasi per non disorientare l'utenza; una scelta senza dubbio interessante, e tutto questo lascia presupporre come anche Microsoft stia sondando il terreno, in preparazione della sua nuova console.

Il futuro degli altri



Alle 22:00 del 9 Giugno, Microsoft sarà chiamata a rispondere sul campo alla proposta allettante di Google e alle caratteristiche estreme di Sony. È chiaro come la divisione gaming del colosso di Bill Gates abbia imparato dai propri errori, puntando su una maggiore attenzione alla comunicazione e sui feedback della community. Proprio per questo la nuova **Scarlett** (nome ancora in codice della nuova console) è un passo cruciale per il futuro del mercato, facendo saggiare probabilmente le caratteristiche del **Project xCloud**, definito come il "Netflix dei videogame". Della nuova console si sa poco o nulla: è ovvio che sarà estremamente performante ma non è quello che interessa. Quello che conta adesso è la visione del futuro e l'approccio che Microsoft (come Sony del resto) avrà in questi mesi. Da giugno in poi, infatti, contando che Stadia uscirà a fine anno, potremmo avere un nuovo catalogo di scelta che non si baserà più sulle caratteristiche tecniche o sui titoli esclusivi ma sul tipo e sulla convenienza del servizio offerto. Questo apre un ventaglio immenso di possibilità, fatta di eventuali abbonamenti e fruibilità su diversi dispositivi. A questo proposito **Apple** non è rimasta a guardare: **Apple Arcade** non è ancora stato accostato allo streaming, certo, ma la presenza di un abbonamento per poter usufruire di titoli esclusivi è quasi certo. Questo aprirebbe il mercato a una concorrenza spietata e, nonostante l'approccio sembra essere ben diverso rispetto a Google, la casa di Cupertino sembra voler entrare a gamba tesa, sfruttando nomi altisonanti come **Devolver Digital**, **Sega** e **Konami**, facendosi via via strada nell'intricato mondo del gaming.

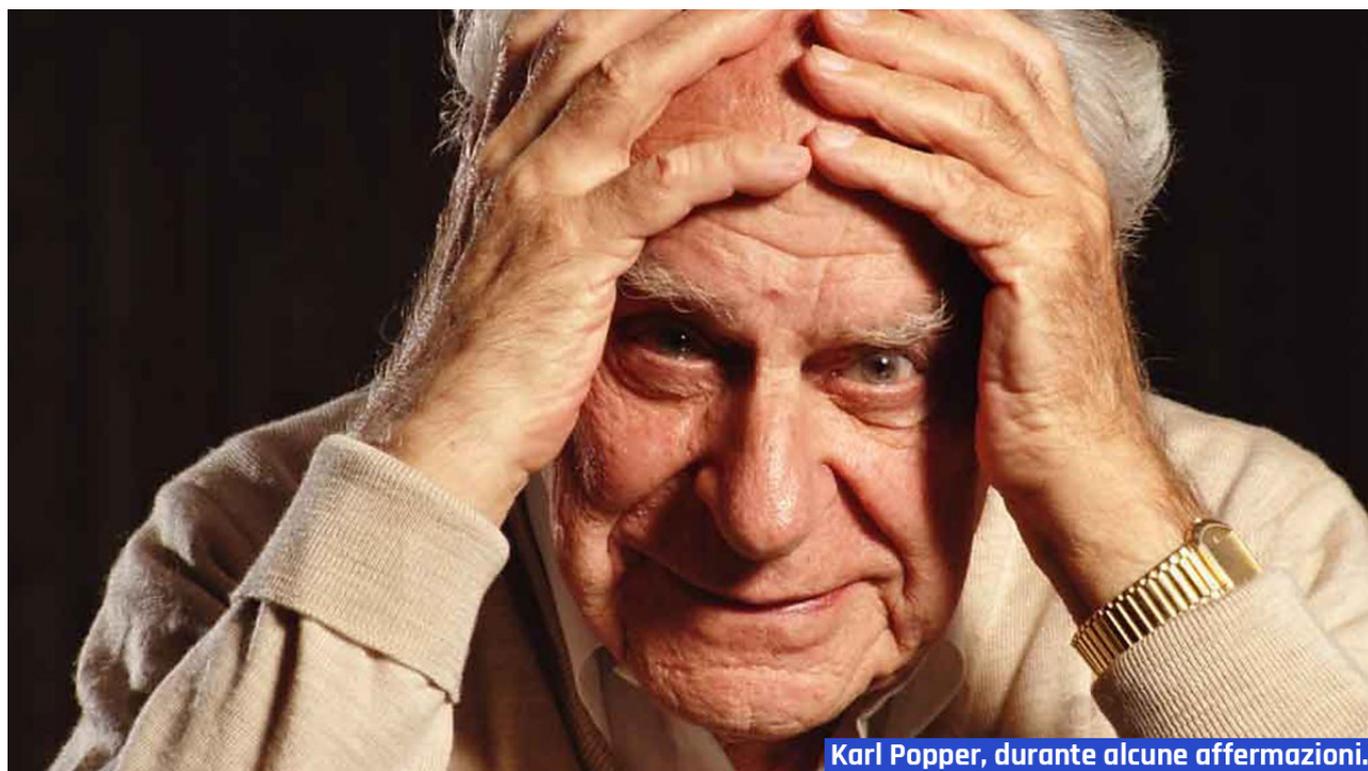
Nintendo rimane per ora in disparte: se è vero che in Giappone è possibile giocare a [Resident Evil VII](#) e [Assassin's Creed: Odyssey](#) in streaming su Switch, non si hanno ulteriori notizie sulle prossime mosse del colosso di Kyoto. Il suo approccio è cambiato radicalmente dopo la mala sorte toccata a Game Cube, cercando via traverse (per lo più di successo) per conquistare il pubblico. Ma adesso il mercato sta cambiando nuovamente e i giocatori, come si evince, sembrano attirati dal nuovo Eden offerto dalle nuove tecnologie.

L'avvento di Google Stadia dunque, sembra aver messo tutti sull'attenti, e fare un passo falso adesso decreterebbe un avvio difficoltoso e un gap difficilmente colmabile negli anni a venire. Microsoft, Sony, Apple e Nintendo, sono pronte a darsi battaglia portando la loro visione del futuro in un mercato che aveva disperatamente bisogno di una reale novità. La novità è arrivata, e non vediamo l'ora di entrare in un mondo che fino a pochi mesi fa sembrava fantascienza.

Il Videogioco non insegna nulla

Si, è vero, il titolo è abbastanza provocatorio, ma diciamoci la verità: viviamo in un mondo in cui, invece di affrontare le reali cause di un problema, si punta facilmente il dito verso elementi tangenti che molto spesso poco hanno a che fare con un preciso avvenimento. E, come la storia della politica mondiale ci ha insegnato, avere un colpevole tangibile è l'unico modo per distrarre le masse, sollevando il coro di "è stato lui!". Ovviamente stessa sorte tocca ai videogiochi, bistrattati a tal punto da venir assoggettati come causa delle stragi avvenute in [Nuova Zelanda](#), Belgio, Francia e Stati Uniti o, in Italia, istigatori di omicidi, soltanto perché nella casa dell'assassino si è trovato una copia di *Assassin's Creed*. Partiremo proprio da qui, dal collegamento insensato tra un media e una tragedia, ma soprattutto scopriremo come, in realtà, un videogioco non insegni davvero nulla.

La Punibilità del Danno



Karl Popper, durante alcune affermazioni.

L'ultima associazione che i media hanno sfruttato è stata tra la **strage di Christchurch** il 15 Marzo e **Fortnite**, preso in causa **Brenton Tarrant** affermando come il titolo Epic Games sia stato fondamentale per avere delle dritte su come sparare.

Prendendo in prestito i concetti di **Karl Popper**, filosofo politico austriaco del Novecento, sarebbe il caso di applicare il principio di "**Punibilità del Danno**", ovvero la punibilità dell'azione tangibile, e non dell'eventuale idea che l'avrebbe scaturita. Attualizzando il discorso, riguardo l'associazione

videogioco-strage, come può essere dimostrabile in maniera incontrovertibile che quel videogioco (ma entrano in mezzo tutte le opere d'intrattenimento) abbia condotto un determinato soggetto a compiere una determinata azione criminale? La diretta correlazione, ai fatti, è fuori da ogni logica: l'insieme degli eventi vissuti e affrontati da ogni singolo individuo, questo puzzle di sentimenti e ideologie, può essere messo da parte in favore di ciò che si racconta o si gioca all'interno di un videogioco? Evidentemente no. E così, come per le scellerate sparatorie nei licei americani, per le quali aiuterebbe molto una legge apposita sul possesso di un arma da fuoco e in Italia, paese conosciuto per l'affabile "va bene così", si punta il dito verso **Call of Duty** o verso il manga **Devilman**, che in qualche modo, influenzerebbero le menti dei nostri giovani e spensierati scolari. Ma il principio di punibilità del danno è importante anche per il **concetto di censura**, tanto cara in Germania e Australia, perché qualora un sistema politico e sociale riconoscesse senza prove tangibili che un'idea sia causa di un grave fatto, ci troveremmo davanti a una società estremamente chiusa, dettato solo dall'arbitrio del momento. Pensate ai terrapiattisti: ipoteticamente, se andassero al Governo, un giorno potremmo avere sui nostri testi una versione molto diversa del Sistema Solare che siamo abituati a vedere. Ma fortunatamente non siamo ancora a questo punto.

Se un'idea non è immediatamente collegabile all'evento, l'azione esercitata in un videogioco può migliorare l'azione nella vita reale? In un [articolo precedente](#), abbiamo preso in esame i vantaggi che alcune tipologie di videogiochi sembrano dare a livello cognitivo ma oggi andiamo oltre. Giocare per ore a **Fortnite** o **Counter Strike**, può effettivamente insegnare a sparare? Sì, alla stessa maniera in cui **F1 2018** vi prepara a sfidare Hamilton all'attuale stagione di Formula 1.

Tra il dire e il fare



Arriviamo al punto focale di questo articolo. Si è sentito spesso di come un media, in questo caso un videogioco, abbia influito sulle nostre capacità, che sia uno sport o semplicemente un hobby. Ma è

davvero così?

Partiamo dai simulatori di guida, che in questo momento vedono il lavoro di **Kunos Simulazioni**, **Assetto Corsa**, come l'apice di questo settore. Il videogioco è indubbiamente molto accurato, restituendo ottimi feedback e sensazioni grazie alla realizzazione certissima di auto e tracciati. Ma, una volta allenati in-game, siamo pronti a salire su una purosangue, dando il massimo? Ovviamente no, e la risposta è molto semplice: la realtà è un'altra cosa. Persino i simulatori più avanzati, nelle segrete stanze delle scuderie di Formula 1 impallidiscono se confrontati a ciò che un pilota deve affrontare nel corso di un Gran Premio. All'interno di un simulatore casalingo, non abbiamo ad esempio, la ben che minima sensazione della **Forza G** in accelerazione, in frenata e in curva, capace, in certe andature, di far letteralmente del male a una persona non allenata. Per non parlare poi delle effettive capacità del mezzo, la sua potenza e il suo calore, che in certe vetture può sfiorare i 60°C ma soprattutto, l'adrenalina e la paura, unici elementi capaci di far capire al pilota i rischi di andare sempre al limite. Il videogioco può sì darci delle dritte, farci imparare l'andatura di un tracciato, ma siamo ben lontani da quello che la vita reale propone. In poche parole: se volete seguire la carriera di pilota, dovete guidare realmente.

Stessa cosa accade quando alcuni dirigenti e allenatori, indicano **Football Manager** come manuale di sopravvivenza calcistico, scoprendo nuovi talenti e preparatore alla carriera da allenatore. Benché sia un prodotto ineccepibile sotto diversi aspetti, il lavoro **Sport Interactive** rende davvero in grado di gestire una squadra di calcio? La risposta la sapete già. Gestire un gruppo di almeno **25 personalità diverse** è molto differente dal controllare delle statistiche su schermo, senza contare la gestione delle eventuali mogli di eventuali capitani. La pressione esercitata da ogni partita, le critiche, le interviste, rischi esonerati, sono tutti elementi che si riescono ad affrontare solo dopo aver solcato i campi di calcio per svariati anni e non è nemmeno sicuro che arrivati a una certa età, si è sicuramente dei bravi allenatori. Capacità tattiche ed empatiche sono elementi che si possono allenare, certo, ma è il contesto a far la differenza, molto diverso dalla poltrona e dallo schermo di un PC.

Se state pensando che questo articolo stia parlando sull'ovvio, avreste dannatamente ragione, ma se si stanno scrivendo queste righe, un motivo esiste.



Questo motivo si chiama "sparatoria", arrivando così al momento che tutti stavamo aspettando: dopo aver passato una vita a giocare ai vari **Call of Duty**, **Battlefield**, **Wolfenstein** e via dicendo,

siamo in grado di prendere un M4 e sparare? Ma che ve lo diciamo a fare.

La particolarità di un'arma da fuoco è che si presenta ergonomicamente molto diversa da un joystick o un mouse. Questo aspetto è molto importante da tenere in considerazione quando si accusa un videogioco di allenare giovani *Shinigami*. Cominciamo dal peso: ogni arma ha una sua massa e questo, influenza postura, capacità di mirare, nonché resistenza fisica. Senza prendere in considerazione questi aspetti, pensare di poter prendere semplicemente un'arma, mirare e centrare il bersaglio è fuori questione. Influiscono tanti altri aspetti, molte volte ignoti, come la respirazione, che se ben eseguita aiuta a gestire meglio la posizione dello strumento di fronte al bersaglio, il calore e il frastuono generato dal colpo, capace di frastornare chiunque. Anche l'aspetto psicologico è importante: «**può sparare solo chi è pronto a ricevere il proiettile**» - vediamo chi coglie la citazione - è una frase altisonante ma che rispecchia bene "lo stato d'animo" che potrebbe avere chi compie simili azioni. Togliere la vita a qualcuno è un passo che una persona dotata di razionalità non farebbe mai (escludendo casi speciali), ma una volta trovati in quel frangente, come reagisce la nostra psiche? Quali sono le conseguenze dell'atto? Tutti elementi che un videogioco non può e non potrà mai restituire.

Si può tranquillamente intuire come, associare il giocare un videogioco all'azione reale, risulti molto frettoloso, un assunto privo di contenuto. Come per «tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare», alla stessa maniera, tra l'azione esercitata all'interno del contesto videoludico e l'azione esercitata in un contesto reale, vi sono regole fisiche, psichiche, sociali, ambientali che un mezzo di intrattenimento può in qualche modo simulare ma che dista anni luce dal reale impatto che possono avere su un individuo. Passando dalla Formula 1 al poligono di tiro (si spera solo quello), è necessario tener presente come "giocare" e "simulare" siano attività ben diverse dal "vivere", in mezzo alle quali stanno in mezzo anche la morale, la formazione culturale e l'atavica distinzione tra bene e male.

[Link sarà giocabile in Halo Infinite](#)

La partnership tra **Microsoft** e **Nintendo** sembra consolidarsi sempre di più. Sappiamo già come i due colossi dell'entertainment abbiano stretto accordi per portare un'apposita app di **Xbox Gamepass** su **Switch** e di come i lavori su **Project X Cloud** della casa di Redmond permetteranno alla console giapponese di usufruire di titoli attualmente inaccessibili. Dopo l'arrivo di **Cuphead** (18 Aprile), Nintendo potrebbe vantare altre esclusive Microsoft nel suo pacchetto ma, un accordo, vale in entrambi i sensi.

Microsoft ha annunciato a tal proposito, che uno dei personaggi più iconici della storia arriverà come personaggio giocabile sul prossimo capitolo di **Halo: Link**, infatti, vanterà un gameplay appositamente studiato per far fronte all'alta tecnologia e armi da fuoco presenti nel titolo **343 Industries**, anche se ancora mancano numerosi dettagli.

Attendiamo dunque con ansia l'**E3 di Giugno**, sperando di vedere qualche gameplay.

[Sekiro: Shadows Die Twice - La Strana](#)

Cultura del Masochismo

Sono passati ormai poco più di dieci anni da quando **Hidetaka Miyazaki** ha definito un nuovo genere con ***Demons' Souls***, esclusiva PlayStation 3 che ha riscritto il concetto di sfida per i videogiocatori, con il protagonista (il giocatore stesso), immerso in un mondo a lui quasi sconosciuto, scoprendo il proprio destino tra mille difficoltà e ostacoli quasi insormontabili. Questo setting diede modo all'autore di portare avanti il proprio progetto con la trilogia di ***Dark Souls*** prima e ***Bloodborne*** poi.

Sekiro: Shadows Die Twice è però tutt'altro: l'iniziale strana partnership con **Activision** ha creato un prodotto sicuramente più accessibile ma anche dannatamente malvagio, in grado di far selezione già a partire dalle prime ore di gioco. Ma una volta superati tutti gli ostacoli, ***Sekiro*** è senza dubbio una delle migliori produzioni del 2019.

Dark Souls... in Giappone



Il **Giappone** dell'epoca **Sengoku** non è nuovo per le trasposizioni videoludiche (vedi *Nioh*), ma quando c'è lo zampino di **From Software**, tutto prende un'altra piega. Ogni elemento risulta nuovo, grazie alla solita spruzzata di **dark fantasy** che in questo caso rende la terra natia dell'autore un luogo magico e terrificante al tempo stesso. Anche all'interno di ***Sekiro: Shadows Die Twice*** ritroviamo gli elementi classici della poetica di Miyazaki: tra sangue, draghi, predestinazione ci si sente a casa anche se, la narrativa è decisamente più diretta. In questa produzione infatti, prendiamo le vesti di un personaggio con un proprio background narrativo e una sua caratterizzazione, uno **shinobi** caduto in disgrazia e che si troverà invischiato in situazioni ben più grandi di lui. Tutto viene raccontato attraverso cutscene, attraverso classici dialoghi con NPC (dotati di elementari animazioni labiali), level design e ovviamente attraverso le descrizioni degli oggetti,

meno criptiche rispetto ai *souls* e in grado di arricchire una storia che si presenta ben più complessa di quanto sembri. Il mondo mostrato da From Software è dunque pieno di sfaccettature, ricco di NPC e di scelte più o meno velate che porteranno (dopo circa una quarantina di ore) a uno dei **quattro finali disponibili**.

Miyazaki dunque riesce a portare avanti il proprio pensiero riuscendo a portare anche in questo frangente un puzzle di storie, sentimenti e pericoli... più di quanto pensiate.

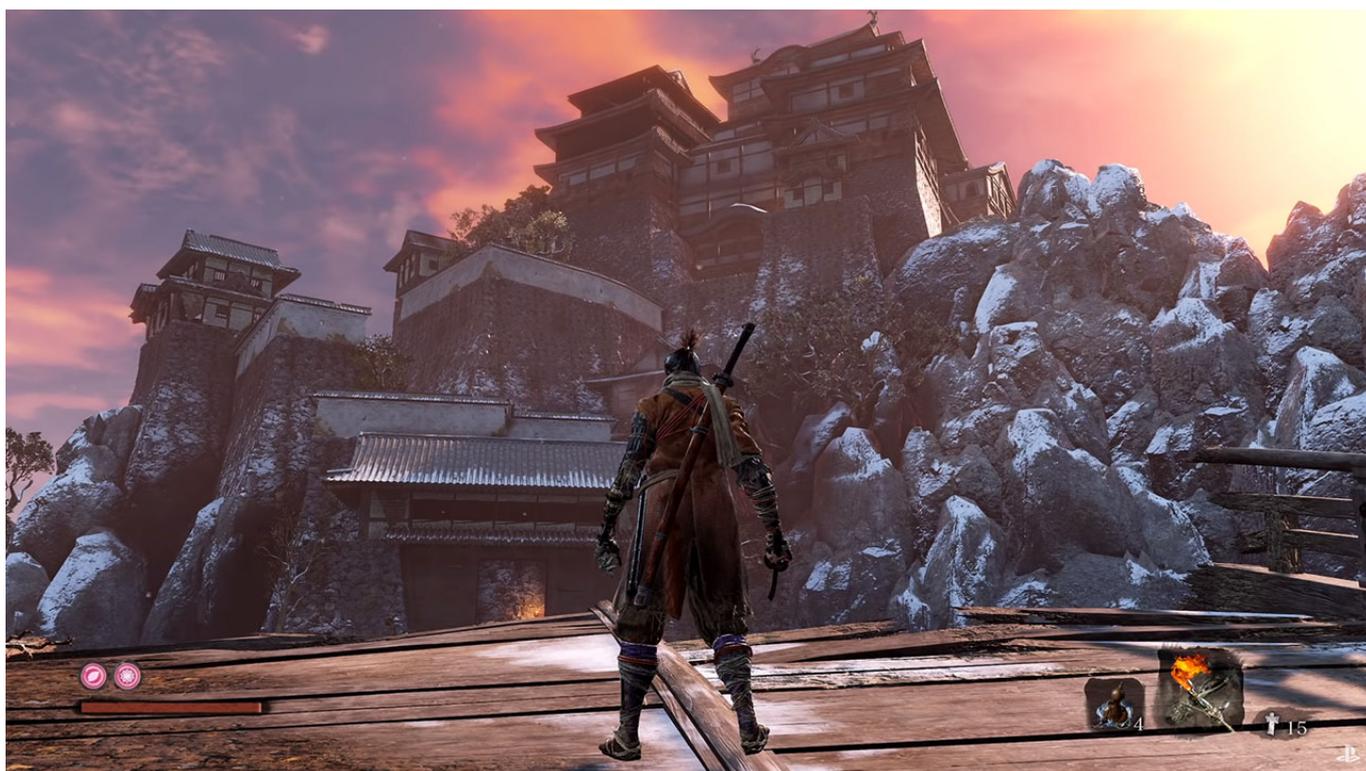
Weregame



Iniziamo col dire che proviamo pietà per tutti coloro che si avvicinano a un titolo **From Software** per la prima volta, partendo proprio da questo. Al contrario delle precedenti opere infatti, in cui sin da subito venivano messe le cose in chiaro, qui le cose sono un po' diverse. Si è discusso tanto della partnership con **Activision** e per chi ha dimestichezza con le idee di Miyazaki, si riesce a capire benissimo chi abbia influenzato cosa. Ad esempio, sin dai primi momenti, tutto viene spiegato in maniera molto chiara, fornendo indicazioni utili sulla trama e sugli scopi da perseguire. Vi è persino una sezione allenamento dedicata, sfruttando un malcapitato non-morto che per sua volontà, verrà violentato dai colpi della **Sabimaru**, la Katana del nostro Sekiro. L'impressione è che l'ultima produzione "From" sia in qualche modo rivolta a un pubblico ben più vasto del solito, cercando di venir incontro anche ai "casual gamer" che non vogliono star ore a rimuginare su una singola frase presente in una descrizione di un oggetto. E così, invogliati a proseguire, quasi accompagnati per mano, ci accingiamo a entrare nel magico Giappone dell'Era Sengoku sino a quando, quella stessa mano, ce la si ritrova in faccia con maestosa e violenta potenza.

Tagliamo subito la testa al "Toro Infuocato": *Sekiro: Shadows Die Twice* non è un gioco per tutti. Anche chi si è diletto con i vari *souls* o *Bloodborne* si troverà di fronte a una cattiveria e malvagità senza precedenti, in cui ogni singolo errore può essere fatale.

Sekiro è qualcosa di completamente diverso, a cominciare dallo stile di combattimento, votato più all'azione offensiva che all'attesa, sfruttando le tante novità offerte dal titolo From Software. **Niente stamina** prima di tutto e questa è una mancanza a cui bisogna abituarsi in fretta: il poter attaccare, schivare o correre senza sosta è qualcosa di nuovo in questi frangenti e, se all'inizio questa libertà può dare alla testa, ci si accorge immediatamente di come un approccio sbagliato porti a un solo e singolo esito: **morte**. Ogni errore costa caro e riconoscere al più presto le movenze del nemico è assolutamente fondamentale. Il combattimento è dunque una danza, fatta passi leggeri, salti leggiadri e deviazioni effettuate al millisecondo. È questo il segreto di *Sekiro*, in cui è possibile anche parare i colpi avversari, ma a vostro rischio e pericolo: anche se invisibile, nelle serie precedenti, vi era una sorta di contatore di "equilibrio" che una volta sceso a zero, dopo aver ricevuto numerosi colpi, si entrava in una fase di stordimento che rendeva inevitabile qualsiasi colpo critico. Questo concetto, qui, viene estremizzato, portando addirittura a vista suddetta barra, denominata della **Postura**. Ogni colpo la danneggia e più si è feriti più lentamente si ricaricherà. Per evitare di rimanere brutalmente uccisi o facilitare l'eliminazione del nemico, sarà necessario imparare la **deviazione** (una sorta di *parry*), che infligge danni alla postura altrui riducendone i nostri. Bisogna tenere alta la soglia d'attenzione di ogni singolo movimento avversario, studiarlo e trovare soluzioni ma fortunatamente, abbiamo a disposizione alcuni strumenti in grado di aiutarci, utilizzabili attraverso la cosiddetta **Protesi Shinobi**, un arto meccanico in grado di ospitare diversi dispositivi - curioso come nel giro di pochi giorni abbiamo avuto come protagonisti due personaggi (Nero e Sekiro) con medesime caratteristiche -.



Ogni **attrezzo shinobi**, da una potente ascia a uno scudo in grado di respingere i proiettili avversari, **possiede un proprio albero dei potenziamenti** e altrettante caratteristiche; ognuno di essi può essere ovviamente adeguato o meno per il nemico che stiamo affrontando ma fortunatamente intercambiabili in tempo reale (per un massimo di tre strumenti) oppure sostituiti attraverso il menu (il gioco va in pausa). L'utilizzo di questi strumenti amplia a dismisura il gameplay, sopperendo in qualche modo alla mancanza di altre armi da utilizzare, avendo come sola e unica arma principale la **Sabimaru**. Tralasciando alcuni elementi tradizionali come fiaschette curative e oggetti di potenziamento, *Sekiro* è nuovo anche dal punto di vista dei movimenti, contando su una mobilità senza precedenti, sfruttando un level design che fa della **verticalità** il suo marchio di fabbrica. Il **rampino** del braccio protesico è vitale non solo per l'esplorazione ma anche per tendere

agguati o fuggire come un lampo; da notare come per scelta precisa di From Software è possibile appigliarsi solo in punti strategici, decisi a priori. Questo limita sì la libertà concessa al giocatore ma ha altresì permesso uno studio più attento della posizione di nemici e del protagonista all'interno del contesto, presentando le soluzioni migliori al videogiocatore.

Essendo uno shinobi, lo **stealth** entra prepotentemente all'interno del design del gioco; del resto Sekiro è in qualche modo una reminiscenza di un nuovo **Tenchu**. Abbiamo a disposizione un comando dedicato alla "postura stealth", elementi ambientali da sfruttare e ovviamente le alture per monitorare le zone. Queste sezioni funzionano abbastanza bene in generale, permettendo di liberare potenzialmente una zona senza essere visto oppure origliare, carpando informazioni utili per il prosieguo. Il problema deriva però da un'intelligenza artificiale che di certo non aiuta, con personaggi in grado di non accorgersi di una violenta morte a pochi passi ma di allarmarsi in gruppo a centinaia di metri di distanza. Tutto risulta purtroppo **mal calibrato e soprattutto poco approfondito**, nonostante lo sblocco di abilità a essa dedicate. Proprio queste abilità, unite a quelle offensive e speciali sono il modo con cui il nostro personaggio può evolvere e migliorare, unito alla possibilità di aumentare vitalità, postura e forza d'attacco solo ed esclusivamente attraverso l'ottenimento di oggetti chiave.

Infine arriviamo all'elemento più controverso, il **concetto di morte** che per From Software è molto caro. Resuscitare, oltre che elemento narrativo, è qualcosa che bisogna imparare a sfruttare a livello strategico. In certi frangenti la morte può salvarvi la vita ma bisogna fare tremenda attenzione. Una morte sfrutta un nodo speciale che può essere ricaricato attraverso il riposo agli **Altari dello Scultore** (Falò) o attraverso i colpi critici inferti ai nemici. **Ritornare in vita ha delle conseguenze**, non solo su Sekiro (percentuale di monete ed esperienza persa per sempre), ma anche sul mondo di gioco che in qualche modo può ricordare la **Tendenza** dei mondi di *Demon's Souls*.

Sekiro: Shadows Die Twice è dunque un titolo completo sotto tutti i punti di vista, nonostante sia lontano dalla varietà dei **souls**. Ma queste sue caratteristiche, in qualche modo, rendono l'esperienza di gioco comunque unica per ogni giocatore, che potrà comunque sfruttare ciò che ha imparato nel **new game +** o in qualche futura espansione che siamo sicuri, arriverà.

Kintsugi



From Software non ci ha abituato a titoli “spacca-mascella”, cosa che si riconferma anche in questo frangente. Nonostante però non vanti qualità visive di altri titoli, in qualche modo, non se ne sente ne la mancanza, ne il bisogno. La capacità della casa di Tokyo di rendere memorabile qualunque anfratto degli ambienti di gioco e dei personaggi, nonostante texture, shader e luci poco a passo coi tempi, è sorprendente, con l’impressione abbastanza concreta che tutto sia costruito mettendo in cima alla lista la **direzione artistica** prima di qualunque altra cosa. Tutte le sezioni presenti hanno una loro personalità, dai valichi innevati a lugubri villaggi, dove noi, assieme a Sekiro, possiamo immergerci alla stessa maniera con cui in *Dark/Demon’s Souls* affrontavamo una nuova zona. Il level design, benché colleghi meno tutto l’ambiente di gioco, è come da tradizione su altissimi livelli, ricchi di scorciatoie, segreti, tutto studiato per essere affrontato nella migliore maniera possibile. Ma vi è un’altra tradizione, anche se di stampa negativa: i **difetti classici delle serie** precedenti permangono, come **compennetrazioni** letali e la gestione della **telecamera**, senza dubbio migliorata ma ancora non perfetta, rendendo alcuni scontri ancor più difficili di quanto siano.

Sul fronte audio, ritorna il **doppiaggio italiano**, che svolge un buon lavoro cercando di replicare in qualche modo la solennità di certi dialoghi e la psicologia di Sekiro, un uomo distrutto, che dopo aver perso qualunque stimolo, ritrova un proprio scopo. In qualche modo però, la **lingua originale** (giapponese) riesce a restituire qualcosa in più, probabilmente grazie al contesto generale e a doppiatori forse un po’ più in parte. Menzionando il suono di deviazione della **Sabimaru** che presto diventerà iconico, le musiche svolgono un ruolo chiave, presenti anche come accompagnamento ambientale. Ovviamente è durante le boss fight che questa componente dà il meglio, comunicando sempre qualcosa su chi stiamo affrontando, tra musiche auliche, malinconiche ed evocative.

In conclusione

Sekiro: Shadows Die Twice è semplicemente il titolo più malvagio prodotto da From Software. Nonostante un'accessibilità facilitata, probabilmente su direttive **Activision**, *Sekiro* è qualcosa che raramente si vede all'interno del mercato videoludico, qualcosa che se ne infischia della massa e capace di far selezione già dalle prime ore. Ma se si è perseveranti, pazienti e abbastanza abili, vi ritroverete tra le mani una perla, un gioco maestoso sporcato soltanto dai difetti tipici delle produzioni From Software, alla quale probabilmente non vuole (o sa) porvi rimedio. Nonostante questo, *Sekiro: Shadows Die Twice* rimane senza dubbio nella top tre del 2019, nonostante l'anno, sia appena iniziato.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Tom Clancy's The Division 2 - Vinci o Impari](#)

La prima iterazione di **Tom Clancy's The Division** ha lasciato tutti quanti un po' interdetti: dopo una presentazione in pompa magna, tra trailer suggestivi e campagna marketing aggressiva, quello che arrivò tra gli scaffali fu un titolo "monco", pieno sì di potenziale e di buone speranze ma che si perdeva in alcune ingenuità come alcune feature inaccessibili da subito e nemici in grado di assorbire ingenti quantità di proiettili. **Ubisoft** e **Massive Entertainment** hanno gradualmente imparato la lezione, portando grossissimi miglioramenti al pacchetto, anche se forse un po' troppo tardi. Il secondo capitolo dunque, è frutto degli insegnamenti appresi in precedenza, presentandosi in maniera poco velata come un ottimo "more of the same".

Una Divisione per gli Stati Uniti



Sono passati sette mesi da quando una devastante epidemia ha colpito gli Stati Uniti il giorno del Black Friday. Se, come abbiamo visto, New York non è rimasta indenne dalla caduta della società, non se la passa di certo meglio la capitale, una **Washington D.C.** contesa da diverse fazioni divise per ideologia, tutte alla ricerca di ascendere al potere. Anche qui **La Divisione** è chiamata a riportare l'ordine, cercando di ristabilire un governo che possa rimettere in qualche modo le cose a posto. Il compianto **Tom Clancy** ci ha regalato negli anni, storie al cardiopalmo, thriller politici e colpi scena come se piovesse, ma qui, purtroppo, nonostante dei buoni asset narrativi, tutto risulta dannatamente piatto e di certo l'eccessiva frammentazione delle quest non aiuta il giocatore a interessarsi di una trama molto debole. Tutto suona di pretesto, un contesto in cui qualsiasi giocatore possa collegare il suo agire con una qualsiasi motivazione narrativa. L'amaro in bocca rimane, soprattutto per una scrittura che di per sé non è neanche male, contando su dialoghi talvolta ispirati.

Cosa resta dunque? Molto poco, ed è un peccato perché tutto il resto funziona, e molto bene.

Sbagliando si impara



Tutto ciò che abbiamo visto nel precedente capitolo, qui viene riproposto con diverse migliorie e novità, a cominciare da una maggiore personalizzazione di armi e poteri tecnologici, in grado di rendere unico il proprio alter ego. Proprio sulle armi è stato eseguito un lavoro certosino, moltissime per numero e tipologia ed estremamente diversificate. Ogni arma ha le sue caratteristiche, un proprio rinculo, un proprio rateo e così via, rendendo l'esplorazione di queste peculiarità parte attiva del gameplay, alla ricerca dello strumento di morte adatto a noi. L'aggiunta di nuovi armamenti poi, ha ampliato a dismisura le possibilità da gioco di ruolo del titolo ma soprattutto una maggior ricercatezza tattica; questo perché anche l'**intelligenza artificiale** è degna del nome che porta, garantendo una sfida adeguata, già a partire dai primi frangenti di gioco: accerchiano, stanano e si coordinano, sfruttando ripari, torrette o postazioni sopraelevate. Inoltre è sparito il fastidioso effetto di "**bullet sponge**" dei nemici, che tanto aveva afflitto la precedente iterazione. Di fronte a tutto ciò, è qui che il giocatore deve prestare maggiore attenzione, cercando di utilizzare tutte le risorse a disposizione, tra armi e gadget. Il loro potenziamento è dunque vitale, così come lo è l'avanzamento di livello sino ad arrivare alla faticosa soglia di trenta, momento in cui le cose a Washington cambieranno drasticamente.

Nonostante si presenti come titolo da day one, l'offerta è già abbastanza completa, rendendo disponibile sin da subito anche la componente **multiplayer competitiva** che però mostra il fianco a diverse critiche: prima di tutto il **matchmaking**, capace di far competere un livello cinque contro un livello venti - non c'è partita ovviamente - e una struttura che ben funziona in singolo o in cooperativa ma che lascia qualche perplessità nel competitivo, in cui la differenza è fin troppo lasciata all'equipaggiamento in dotazione.

Tralasciando questo però, *The Division 2* regala grosse soddisfazioni, con un ottimo feedback dalle armi e dei movimenti, di molto migliorati rispetto alle beta: ci troviamo sempre di fronte a un classico TPS con coperture attive, ed è qui che il level design mostra i muscoli, sia all'aperto che all'interno: l'attenzione dedicata a questo aspetto è encomiabile, con ambienti non solo ricchi di dettagli puramente estetici ma anche ricco di elementi che potremmo utilizzare come ripari adatti a tutte le situazioni e sfruttabili tatticamente. La libertà d'approccio è quasi totale e conoscere gli anfratti di Washington a menadito può risultare spesso un grosso vantaggio. Nonostante la capitale degli Stati Uniti non vanti lo stesso fascino e suggestione di New York, è comunque una meraviglia,

viva, variegata e che soprattutto invita all'esplorazione. Andare alla ricerca di equipaggiamento via via sempre più performante è un elemento chiave ma anche un piacere in questo caso.

Le cose da fare di certo non mancano, con un'elevata mole di missioni principali e secondarie in cui perdersi, ma in grado di fornire ricompense adeguate, che invogliano il giocatore a intraprenderle, approfondendo in senso lato anche la narrazione.

Massive Entertainment ha già promesso **importanti update gratuiti** nel corso dell'anno e di fronte a una base di partenza così solida siamo curiosi di vedere come questo titolo possa migliorare, magari facendo da maestro ad altre produzioni simili ma che faticano a "tirare avanti".

La forma segue la funzione



Vista la sua natura, il compito di lasciare a bocca aperta gli utenti attraverso il comparto tecnico, non è stato nelle priorità di Massive Entertainment; nonostante ciò, il titolo si mostra abbastanza bene, con ambienti e contorno che si discostano molto dalla New York del capitolo precedente. Una palette di colori molto accesa accompagna il giocatore attraverso una Washington sfaccettata, ricca di dettagli ed estremamente varia, segno che dal punto di vista artistico si è fatto un gran lavoro. Su PC il titolo non mostra alcuni segni di cedimento per quanto concerne il frame rate anche se vi è da segnalare un **eccessivo pop-up di texture** e alcuni elementi a bassa definizione. Per il resto, *The Division 2* riesce a regalare scorci mozzafiato, soprattutto in zone avanzate della mappa. Sul fronte audio si segnala un **buon doppiaggio italiano**, che cerca in qualche modo di far risaltare quanto viene narrato, accompagnato da musiche sempre adatte al contesto: nulla di memorabile, ma in grado, in certi frangenti di esaltare alcune sezioni di gameplay. Ottimo lavoro per quanto concerne invece l'ambiente sonoro, capace di caratterizzare una città in decadenza ricordando a tratti i fragorosi silenzi di "Io Sono Leggenda". Il buon lavoro eseguito sul **mixaggio audio** inoltre - apprezzabile soprattutto se dotati di headset 7.1 - aiuta tantissimo la nostra percezione

dell'ambiente e soprattutto dei nemici, fondamentale in molti frangenti.

In conclusione

Tom Clancy's The Division è dunque un titolo riuscito, capace di intrattenere come pochi nel suo genere, dimostrazione di come sia importante inciampare per poter rendere al meglio successivamente. Tutto ciò che è stato apprezzato precedentemente viene riproposto in versione migliorata e potenziata, riducendo il più possibile i difetti tanto criticati dalla community. È il miglior *loot shooter* sul mercato? Probabilmente sì: tutto funziona a dovere, regalando fin da subito varietà d'approccio, un gran senso di libertà al videogiocatore, che mai come adesso, si sente protagonista nella riconquista della civiltà andata perduta.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

Il futuro è arrivato da Google. Ma siamo pronti?

Per troppi anni siamo stati abituati al **duopolio Sony-Microsoft**, con **Nintendo** a fare da outsider. Ma tutto questo, nel corso degli anni, ha portato quasi a una standardizzazione dell'hardware, ma anche del software, dove si fa veramente fatica a trovare titoli in grado di fare un reale salto di qualità. In questo mondo semi-stantio tante sono state le voci di nuove pretendenti al trono di migliore console in commercio, a cominciare da **Amazon**, **Apple** sino a **Google** e proprio quest'ultima, dopo una serie di roboanti rumor, è finalmente tra noi.

Google Stadia è il nome del nuovo sistema, la materializzazione di un futuro già preventivato ma forse distante per essere realmente immaginato. Si dice spesso che la tecnologia avanzi più velocemente di quanto l'uomo riesca a padroneggiarla e anche nel mondo del gaming sembra essere arrivato il momento. Google Stadia è pronta. Ma noi?

Qui studio a voi Stadia



Tutti aspettavamo con trepidazione la conferenza **Google** alla **GDC** di quest'anno. Troppo importante era l'ingresso in campo di un quarto competitor e già le supposizioni, gli entusiasmi e le preoccupazioni fiocavano come i tweet di Wanda Nara. La nuova console Google avrebbe fatto la fine di Sega? Porterà qualcosa di nuovo? Se alla prima domanda non possiamo ancora rispondere, possiamo già dar forma al secondo quesito: sì, **Stadia** è qualcosa di nuovo; forse troppo.

Ovviamente il tutto non poteva che essere presentato da **Sundar Pichai** (amministratore delegato Google), che con molto entusiasmo ha presentato al pubblico il nuovo progetto, in cui la parola **accessibilità** ne è chiave di volta.

Tutti sapevamo che il futuro del gaming sarebbe stato nel **Cloud** e che **PlayStation 5** e l'eventuale **Xbox Two**, sarebbero state le ultime console fisiche. Google è stata furba: come entrare in un settore così omologato, attraendo una clientela sin troppo abituata al solito trio? Semplice: **anticipare di anni la concorrenza**, perché quello mostrato da Google sembra a tratti fantascienza già alla portata di tutti. Il videogioco dunque non passa più attraverso tediose attese, tra download e aggiornamenti; non è più relegato a un singolo sistema ma soprattutto, cade la barriera tra videogiocatore e spettatore.

Google Stadia può essere infatti **utilizzabile attraverso qualunque dispositivo dotato di Google Chrome**, dalle SmartTV agli Smartphone, dai PC ai tablet e così via con un **tempo d'ingresso in partita di massimo cinque secondi**, senza alcun download o caricamento di sorta. Il pad progettato dalla casa californiana segue a ruota la filosofia del nuovo servizio, connettendosi via Wi-Fi direttamente alla sessione in corso e con accesso immediato a **Google Assistant**, in grado di fornire indicazioni al giocatore, mostrando direttamente su YouTube il frangente di gioco interessato.

Tutto questo è possibile attraverso un **ecosistema di macchine** ognuna delle quali dotata di chip AMD in grado di raggiungere i **10.7 Teraflops** (una cifra standard per le console di nuova

generazione); ne consegue che lo streaming potrà essere sfruttato in **4K HDR 60FPS** su qualunque dispositivo e situazione, con possibilità nel breve futuro di arrivare all'**8K**.

Tutto questo ben di dio non interessa fortunatamente soltanto la partita singola: il **multiplayer**, attraverso il cross-platform, è anch'esso al centro del progetto, aumentando a dismisura il coinvolgimento, la partecipazione e l'interazione tra gli utenti. Pur giocando in multiplayer online non si perderà qualità, permettendo dunque a tutti gli utenti in partita di godere al massimo del titolo con cui si sta giocando. Entrano in scena nuovi modi di interazione tra gli utenti, tra cui lo **State Share**, che permetterà ai giocatori di condividere o interagire con determinati segmenti di gioco, sfruttabile ad esempio per confrontare punteggi o sfidarsi su un singolo elemento del gioco. **Crowd Play** invece, consentirà a qualunque giocatore di entrare istantaneamente in partita o in una lobby multiplayer, anche attraverso un video su YouTube. Tutto questo fa immediatamente pensare ai **Content Creator**, con i quali Google ha collaborato a stretto contatto: l'interazione tra essi e il pubblico, in questo caso, aumenterà a dismisura.

Google è dunque pronta a entrare a "gamba tesa" nel mercato, supportato già da molte aziende e software house come **Ubisoft** e **Id Software**, presente in conferenza con **Doom Eternal**, ma supportato anche da **Jade Raymond** il nuovo capo di **Stadia Games and Entertainment**, dedicato allo sviluppo di prime parti e alla collaborazione con altri publisher.

E adesso?



L'arrivo di questo servizio, come detto, ha un po' cambiato le carte in tavola. Sony e Microsoft sono probabilmente nell'ultima fase di sviluppo delle loro nuove console, ma come si appropocceranno al nuovo concorrente, così diverso e così allettante? Il prossimo **E3** potrebbe riservare molte sorprese ed è un peccato a questo punto l'assenza del colosso giapponese.

Google Stadia è dunque rivoluzionario, quasi sin troppo bello per essere vero; ma qualche perplessità permane. Prima di tutto, riusciranno le connessioni internet (si parla di **25Mbit per il 1080p 60FPS e 30Mbit per il 4K**) meno performanti a gestire questo servizio? Una volta connessi centinaia di migliaia di utenti in contemporanea, il sistema reggerà? E poi l'elemento più importante, i costi; funzionerà attraverso un abbonamento stile **Netflix** o si dovrà possedere il singolo gioco? Queste domande avranno probabilmente risposta a Giugno in quel di Los Angeles, ma per un attimo, andiamo oltre.

La produzione e l'acquisto di nuovo hardware per l'utente potrebbe aver perso qualunque significato: rimanendo nel settore gaming, perché comprare una 2080Ti quando basta accedere a un servizio per giocare a 4k HDR e 60fps al secondo? Questo discorso vale indubbiamente anche per le console che sì, possono puntare su esclusive software (vedi *Death Stranding* o *Halo Infinity*), ma di fronte a tutto questo, valgono l'acquisto di una console e tutto ciò che ne consegue? La risposta non è così scontata e starà a Google e la poderosa campagna marketing che seguirà a mostrarci le reali potenzialità di Stadia.

Anche la distribuzione di giochi, a partire dalle beta e le demo potrebbe cambiare drasticamente, permettendo agli utenti un facile accesso, evitando download e attese che ormai sembrano far parte del medioevo. E la "Console War"? Anche questa finirebbe tra i libri di storia, nella sezione futilità.

E noi? Così come non siamo pronti ad auto a guida autonoma o a salire su aerei senza pilota, **siamo già pronti a giocare senza console?** I servizi cloud di Sony e Microsoft sembrerebbero portarci verso una risposta positiva, ma si tratta comunque di servizi che rispondo alla "naturale evoluzione" di quello che il gaming sta diventando. Google Stadia sembra andare oltre il prossimo step, con la sensazione che le vere potenzialità di questo servizio siano ancora segrete, delle cartucce da sparare direttamente contro Sony, Nintendo e Microsoft sul loro campo di battaglia, l'E3 di Los Angeles che, a questo punto, potrebbe oscillare tra una Waterloo o una Hastings.

[Just Cause 4 - Un calcio alla Ragione per far Spazio all'impossibile](#)

Il mondo dell'intrattenimento è ormai suddiviso in così tante categorie che non basterebbe questa recensione per elencarle tutte. Se il mondo del cinema pullula di film che riescono a intrattenere e divertire senza pretese particolari, il campo videoludico - paradossalmente - soffre la mancanza di titoli di questo tipo e, eccezion fatta per gli sportivi, se ne trovano meno di quanti dovrebbero forse essercene: il "divertiti e basta" a volte viene accantonato in favore di una ricercatezza narrativa che però risulta, la maggior parte delle volte, difficile da gestire, andando quindi verso una direzione molto lontana rispetto quella prevista dagli autori. Ben vengano dunque i titoli à la **Michael Bay** di cui la serie **Just Cause** è fiero portavoce. Perché avere una trama e una caratterizzazione degna di nota quando si possono usare liberamente dei razzi per far volare una mucca nell'iperspazio? **Just Cause 4** porta tutti i principi della saga su nuovi livelli, in un mondo di gioco cui ignoranza fa rima con benessere psicofisico.

Per noi italiani, poi, questo titolo ha anche un sapore particolare: **Francesco Antolini**, game director di **Avalanche Studios**, dimostra come un designer nostrano, immerso in un contesto che funziona, può far grandi cose.

Stessa storia, stesso posto, stesso bang



L'intera **Isola di Solis** può essere considerata il nostro hub, nel quale si svolgono vicende vicine al lungometraggio con protagonista **Gerard Butler** - tra l'altro perfetto come protagonista per un eventuale adattamento cinematografico della saga Avalanche - **Geostorm**: per **Rico Rodriguez** è tempo di capire chi è, esplorando il proprio passato, alla ricerca di risposte ad ataviche domande. Peccato che la **Mano Nera**, nome altisonante per la classica organizzazione malvagia di turno, metta i bastoni tra le ruote insieme a tornado e tempeste di vario tipo. Tutto ruota infatti sul controllo del clima, vista come arma vera e propria, che diventa mezzo e oggetto di sequenze davvero spettacolari capaci di far dimenticare la piattezza di una trama che fatica a decollare è che diventa - come ovvio in questi casi - un pretesto per permettere ai giocatori, attraverso Rico, di sbizzarrirsi nel favoloso parco divertimenti di nome "Just Cause Land". Inutile dunque soffermarci su caratterizzazione di personaggi e qualità dello script: tutto è funzionale, come un film di Michael Bay ben riuscito - so che è difficile immaginarlo, ma fate uno sforzo.

Spara che ti passa



Just Cause 4 non è che l'ennesima evoluzione di un gameplay riuscito sotto diversi aspetti, aperto alle più diverse fantasie dei videogiocatori. Tutto rimane sostanzialmente invariato, con Rico capace di effettuare qualunque tipo d'azione à la **Steven Seagal** che vi venga in mente: paracadutarsi sparando all'impazzata? Si può; lanciarsi da 10000 metri in picchiata verso il vostro obiettivo, aprendo la tuta alare all'ultimo secondo mentre lanciate una granata a un serbatoio di carburante sfruttando la spinta ascensionale dell'esplosione per riprendere quota? Anche. Utilizzare un pallone aerostatico su una mucca per poi farla precipitare sui vostri nemici? Ma ovviamente sì.

Paragonato ad alcune produzioni attuali come [Red Dead Redemption 2](#), *Just Cause 4* è una soddisfacente sveltina: semplice, diretto e perfetto per tutte le occasioni. Le novità introdotte nel nostro arsenale prevedono **Sollevatore** (mutuato direttamente da *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*), **Riavvolgitore** e **Booster**. Questi potenziamenti per il nostro rampino aumentano a dismisura la libertà d'approccio permessa al giocatore, trasformando tutto in un'orgia di "roba" senza precedenti: se come già citato, il primo produce palloni aerostatici per sollevare qualsiasi cosa, il riavvolgitore consente di attrarre qualsiasi oggetto verso un altro, con il booster, fiore all'occhiello del titolo, a far da lanciatore universale e che **Elon Musk** approverebbe seduta stante. Questi dispositivi possono essere utilizzati in contemporanea, con tre diversi gradi di potenza: senza giri di parole, se confrontato al titolo Avalanche, **Sharknado** è un film di **Sorrentino**.

Le varie personalizzazioni dei gadget vengono sbloccate attraverso decine di missioni secondarie abbastanza ripetitive, sparse per la vasta isola di Solis, che spazia tra villaggi, città ultra moderne e immense distese di natura incontaminata, dalle calde spiagge alle vette innevate, che purtroppo non portano ad alcuna variazione in termini di gameplay, ma una varietà d'ambienti invidiabile. Se tutto vi sembra "rose e fiori", correggiamo subito il tiro: il problema principale di *Just Cause 4* è infatti la reale **mancanza di progressione** in quanto tutto ciò che possiamo fare sul finire del gioco è possibile già sin dalle prime battute. Se non fosse per una manciata di quest principali dalle quali bisogna obbligatoriamente "passare", nulla ci vieterebbe di andare al quartier generale nemico per farlo saltare in aria senza troppe domande; se poi aggiungiamo che attraverso mirate missioni secondarie potremmo avere a disposizione quasi sin da subito carri armati, elicotteri armati di tutto punto e F-22 come se non ci fosse un domani, capite bene che l'equilibrio di gioco non è dei migliori,

volendo essere diplomatici. Il “carico da novanta” arriva però quando da uno dei menu presenti, possiamo scegliere quale equipaggiamento possiamo farci recapitare, grazie allo sblocco di piloti, che lanceranno da aerei cargo qualunque cosa di cui abbiamo bisogno e che, al 95%, coincide con la lista di poco sopra.

Dunque cosa abbiamo? Un gioco in cui ci si diverte tanto ma che alla lunga, in mancanza di una reale sfida, tende spegnersi come un fiammifero in una bufera di neve.

Com'è? Simpatico



Dal punto di vista puramente **tecnico**, a un primo colpo d'occhio *Just Cause 4* si presenta abbastanza bene, con scorci mozzafiato, quasi da cartolina. Purtroppo però lo sguardo sullo schermo si posa molto più che il tempo di una fugace occhiata e basta poco per accorgersi che qualcosa non quadra, come un'ottimizzazione tutt'altro che perfetta ma soprattutto l'utilizzo di texture, shader e filtri che suonano forse un po' superati. Fortunatamente - e a ben donde - l'**effettistica** svolge un egregio lavoro e tra esplosioni, fulmini e tempeste ci si sente tra tanti green screen cinematografici. Ovviamente, ma in certi casi si può anche chiudere un occhio, sono presenti alcuni problemi legati alla fisica, come oggetti che passano tra pavimento e la Luna in un istante, senza apparente motivo e compenetrazioni tra le più suggestive mai viste. Ma in un titolo come questo, dove anche i fili d'erba possono saltare in aria, è un miracolo che tutto funzioni senza particolari incidenti di percorso.

Se il comparto tecnico non brilla dunque per qualità, al contrario l'audio mostra i muscoli, con un **ottimo doppiaggio italiano** capace di comprendere la natura scanzonata del titolo ma che a volte fa a pugni con una scarsa sincronia col labiale. Effettistica molto nella norma (un peccato) ma musiche in grado di spaziare tra diversi generi, decisamente orecchiabili.

In conclusione

Just Cause 4 è forse l'ultimo della saga ad avere queste caratteristiche: benché diverta, intrattenga, permettendoci di utilizzare un'arma per richiamare fulmini dal cielo - roba che **Gael** in **Dark Souls III** levate proprio - a conti fatti rappresenta un "more of the same" dei lavori Avalanche Studios. Ma Francesco Antolini può andarne fiero, diventando (si spera) un apripista per molti talenti italiani presenti sul territorio, quelli che il nostro Bel Paese spreca, e che speriamo trovino la voce che meritano.

Nota: nessuna mucca reale è stata lanciata nella stratosfera per la realizzazione di questa recensione.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Devil May Cry 5 - I Tre dell'Ave Maria](#)

Devil May Cry è un brand che non ha bisogno di presentazioni ma, qualora vi servissero, be'... tornate indietro, recuperate almeno i quattro titoli principali e poi tornate qui; sicuramente leggerete questa recensione con un piglio un po' diverso. **Hideaki Itsuno** è tornato, e il suo **Devil May Cry 5** sembra raccogliere quanto di meglio la serie abbia prodotto nel corso degli anni: c'è un bel po' del quarto capitolo, la freschezza del terzo, le idee dell'originale e qualche piccolo dettaglio ispirato anche dal **DMC - Devil May Cry** di **Ninja Theory**, lavoro tra i più sottovalutati del settore ma apprezzato dai designer originali. Il secondo capitolo, invece, vanta soltanto qualche accenno, come se tutto fosse accaduto durante una bella sbronza.

Insomma, detta così **Devil May Cry 5** sembra un "more of the same", un titolo che cerca di accontentare i fan della serie con del fan service banale in ricordo dei tempi andati; ma fortunatamente c'è molto, ma molto di più, tanto che l'ultima fatica **Capcom** si candida automaticamente a essere uno dei migliori giochi di questo 2019.

Bastardi senza gloria



Benché non sia l'elemento principale del franchise, gli sceneggiatori hanno avuto comunque l'onere di completare linee narrative rimaste in sospeso. Ma a far la differenza – come sempre del resto – non è “cosa” si racconta ma il “**come**”. Nelle dodici ore circa necessarie a completare la campagna verremo avvolti da sequenze al cardiopalmo e contornate dal solito mood *nonsense*, tamarro e diretto che ci ha accompagnati soprattutto a partire dal terzo capitolo. Oltre a **Nero**, che ritorna da **Devil May Cry 4**, e ovviamente **Dante**, fa la sua comparsa un terzo protagonista misterioso: **V** (una lettera, un perché). Oltre a essere un personaggio funzionale alla narrazione, questi è anche il motore che dà il via alle vicende, con lo scopo di fermare il **Qliphoth**, un ancestrale Albero Sacro. Del suo modo di combattere parleremo successivamente ma, nonostante un'eccessiva rapidità, quasi repentina, nel suo cambiamento di stato, V riesce a far centro, con la sua dose di carisma necessaria all'interno di un roster che vede per protagonista un mostro sacro come Dante e il riuscitissimo Nero. Le vicende si susseguono con ritmi incalzanti, a volte con ritmo frenetico, altre con il giusto tempo, per darci modo di entrare “in intimità” con il personaggio in questione. Tralasciando qualche piccola ingenuità, come le prevedibili reali identità di Nero e V, tutto procede spedito, con una narrazione non lineare e ben congegnata e **su più livelli temporali**, ricca di riferimenti ai capitoli precedenti e ad altre opere come l'**anime**, ripreso più volte grazie anche all'ingresso in-game di **Morrison** (“agente” di Dante), che nel frattempo ha subito un cambio di etnia. Il passato di Dante e dei suoi trascorsi sono sviscerati a più riprese, mostrando anche piccoli traumi e debolezze che arricchiscono ancor di più il background di un personaggio ormai iconico. Non si tratta certo di una scrittura da premio Oscar, sia ben chiaro, ma è comunque sufficiente a rendere *Devil May Cry 5* il migliore dal punto di vista narrativo. Ovviamente non potevano mancare **Trish** e **Lady**, accompagnate in questa occasione da **Nico**, la compagna d'avventura di Nero senza peli sulla lingua che svolge funzione di principale di *comic relief* ma anche da amica fidata, oltre che un ruolo chiave all'interno del gameplay.

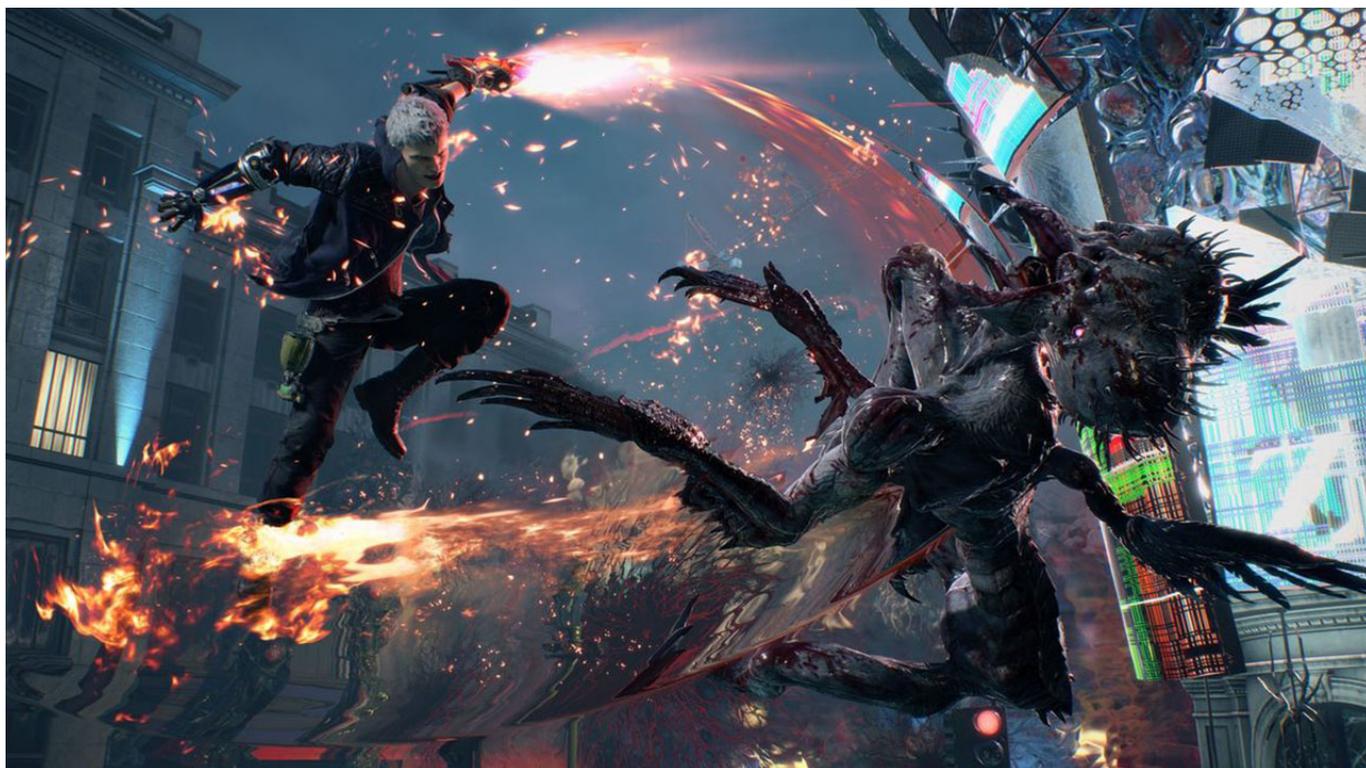
Col sorrisetto, sulla faccetta



È chiaro come in un *hack 'n' slash* il gameplay svolga un ruolo chiave. *Devil May Cry 5* riprende lo stile e le meccaniche del precedente capitolo ma reinterpreta in una nuova salsa, sfruttando anche la maggiore potenza dell'hardware attuale. Abbandonata la telecamera fissa, ci si ritrova all'interno di un'orgia adrenalinica di colori, suoni e botte da orbi che Capcom ci ha saputo regalare spesso, anche se qui siamo su ben altri livelli. Aver **tre personaggi giocanti** significa avere tre differenti approcci al combattimento: partendo dal nuovo arrivato **V**, ci troviamo ad avere a che fare non con il "solito" mezzo demone armato di lama ma con **un evocatore**, in grado di richiamare due creature più una speciale, vecchie conoscenze del capitolo originale. Lo stile di V è totalmente diverso rispetto a qualunque altro personaggio della serie: a combattere saranno i demoni evocati, mentre "l'uomo misterioso" starà a distanza, agendo solo in caso di colpo di grazia. Ma ricordiamoci che si tratta pur sempre di *Devil May Cry* e anche qui le cose si fanno interessanti: come da abitudine (e vale anche per Nero e Dante) abbiamo a disposizione una caterva di combo e colpi speciali da sbloccare grazie all'ausilio di **Gemme Rosse** (la moneta in-game); ne consegue che la varietà di abilità presenti tange i picchiaduro più affermati, dovendo di volta in volta imparare le combinazioni presenti, accordare il più possibile armi e combo, annullare l'animazione del personaggio e così via. Con V tutto questo risulta forse un po' troppo facilitato, raggiungendo molto spesso il Grado SS senza particolari difficoltà. Non che manchi tecnicismo, ma l'utilizzo di più creature, unita alla capacità di effettuare un'eliminazione dopo l'altra, facilita un po' le cose.

Nero è semplicemente Nero. Persa la possibilità di utilizzare il **Devil Bringer**, è costretto a usufruire di protesi speciali costruite dalla sua fedele Nico. I **Devil Breaker**, diventano così un'idea geniale, in grado di variare l'approccio ai combattimenti come raramente visto in altre produzioni: essi hanno abilità diverse ed è possibile portarne sino a otto se sbloccati gli slot necessari; ognuno di loro ha capacità uniche come la possibilità di lanciare scariche elettriche in grado di stordire i nemici, fermare il tempo o trapanare per bene. La loro varietà è molto ampia possedendo a loro volta un'abilità speciale devastante che se usata causerà la distruzione dell'arto meccanico. Proprio la loro

distruzione diventa un elemento attivo del gameplay di Nero in quanto l'unico modo per cambiare Devil Breaker è quello di sacrificarlo. Se a prima vista questa scelta può sembrare limitante, giocando ci si accorge come tutto abbia un senso logico: oltre a portare un certo tatticismo nella scelta delle protesi da utilizzare a inizio missione, le esplosioni hanno sempre un effetto attivo, danneggiando i nemici, aiutando quasi a non interrompere le combo. Inoltre c'è da considerare che inserendo la possibilità del cambio, Nero sarebbe stato sin troppo simile a Dante, capace di cambiare stile, influenzandone il moveset. Ma lo vedremo dopo. Ogni Devil Breaker è dotato di un **rampino**, capace di far attrarre verso di noi ogni nemico e sbilanciarlo oppure di lanciarsi verso il malcapitato con tutta la nostra furia.



Ma che *Devil May Cry* sarebbe senza una spada? La **Red Queen** di Nero torna più in forma che mai, con la sua peculiarità di poter essere caricata (sino a un massimo di tre volte) rendendola ancor più potente. La combinazione di Red Queen e dei Devil Breaker trasforma Nero in una macchina di morte quasi esilarante: Nero si diverte e con lui ci divertiamo anche noi. Pad alla mano, l'utilizzo del nuovo ammazza demoni è una gioia per gli occhi e per il cervello, restituendo feedback puramente adrenalinici capaci di assuefare ogni videogioctore. E non siamo ancora arrivati alla parte migliore. Ovviamente **Dante** riesce a regalare le migliori soddisfazioni, non migliori rispetto a Nero ma semplicemente diverse, probabilmente per l'affezione all'iconico personaggio. Dante è in tutto e per tutto il **figlio di Sparda** che conosciamo, capace di intercambiare in tempo reale armi e stile come solo lui sa fare. Passare dalla **Rebellion** (la celeberrima spada di Dante) alla **Balrog** (una sorta di armatura per gli arti) e **Cavaliere R**, in poche parole uno "moto - sega" (!) è puro piacere, inteso come un Ferrero Rocher fondente (molto buono). Tutto diventa, dopo aver fatto un po' di pratica - soprattutto ne **Il Vuoto** - pura tecnica e istinto, una combinazione che raramente, ma molto raramente troverete in altre opere simili.

È un titolo che come da tradizione predilige l'attacco più che la difesa e ovviamente non ci si può staticamente difendersi: l'importanza alla **schivata** è infatti relativa e seppur presente, attraverso una combinazione di tasti, difficilmente sarà un'opzione presa in considerazione.

L'attenzione riservata al puro combattimento è andata anche verso la realizzazione di ambienti strutturati con cognizione di causa e benché presentino il più delle volte il sistema classico di "corridoio-arena", il **level design** riesce a sorprendere, invogliando in qualche modo l'esplorazione alla ricerca di oggetti utili alla missione. Questo in certi frangenti diventa fondamentale in quanto in

questo capitolo sono state **completamente rimosse le Stelle di cura** e di ricarica del Devil Trigger. Dunque la barra vita che abbiamo è quella che ci dobbiamo tenere, sfruttando eventualmente la trasformazione in demone per rigenerarla. A far da contraltare però vi è una **maggiore disponibilità di Gemme Dorate** (una sorta di vita in più) oltre a un numero infinitamente più alto di gemme rosse, visto anche la presenza dei tre personaggi giocabili. Il titolo è estremamente equilibrato e nonostante sia presente la possibilità di effettuare degli acquisti attraverso **microtransazioni**, non se ne sente mai il bisogno.

Piccola nota anche all'aggiunta del cosiddetto **Cameo System**, in cui uno o più giocatori reali possono intervenire in partita, trasformando in certi frangenti, *DMC* in un cooperativo online. Questo sistema, però, benché discretamente interessante, è un elemento quasi superfluo e che non incide in alcun modo sull'andamento della partita, se non per qualche piccolo aiuto in caso di numerosi nemici.

In ogni caso **Devil May Cry 5**, in ogni sua traslitterazione di gameplay, è puro piacere e se non vi diverte, allora il problema siete voi.

Un Giappone che funziona



Il **RE Engine** si mostra in tutta la sua potenza, rendendo *Devil May Cry 5* una gioia per gli occhi, soprattutto su PC. La modellazione dei personaggi, così come le animazioni rendono il tutto molto verosimile, enfatizzato da animazioni facciali tra le migliori viste finora. Tutto risulta pulito e fluido e su PC perfettamente ottimizzato, segno che in Giappone forse stanno cominciando a prendere a cuore la comunità di "pcisti". Proprio questa versione risulta essere di gran lunga la migliore rispetto alla versione console, garantendo una maggiore cura per i background e soprattutto per gli effetti, dal **motion blur** all'**occlusione ambientale**, tra l'altro presenti con opzione "variabile" nel menu apposito, permettendo una gestione adeguata di questi anche per macchine non performanti.

Spiccano, come già accennato, i modelli e le animazione dei personaggi, non solo durante le cutscene (splendide, coreografiche e ricercate) ma anche durante il gameplay, tra evoluzioni pittoresche e violenza inaudita.

Anche la componente audio non è da meno, con l'ormai iconica **Devil Trigger** del duo **Casey e Ali Edwards** e le musiche d'accompagnamento diverse per ogni personaggio ma che hanno in comune il crescendo parallelamente al livello di stile ottenuto. Ne consegue che la musica accompagna direttamente, ma in maniera naturale, l'azione, creando un mix perfetto e adrenalinico. Rispetto al reboot di Ninja Theory (*DMC - Devil May Cry*) **il gioco non è doppiato in italiano** ma soltanto in inglese e giapponese, con sottotitoli. La sincronia con il labiale è perfetta in entrambi i casi, piacevole e godibile in entrambe le lingue.

In conclusione

Devil May Cry 5 è l'ulteriore conferma del periodo d'oro di **Capcom**: nonostante sia un sequel di una saga quasi ventennale riesce nell'intento di accontentare tutti, dai fan più esagitati ai neofiti, che magari potranno recuperare i prequel. Una trama funzionale ma ben sceneggiata accompagna tre differenti gameplay di altissimo livello, rendendo questo quinto capito forse il migliore hack 'n' slash degli ultimi dieci anni. Soltanto qualche leggero difetto sporca un titolo da eccellenza assoluta e che forse aprirà le porte a un nuovo **remake** sulla falsa riga di *Resident Evil II*: quello dell'originale **Devil May Cry**.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Shadow of the Tomb Raider - Bellezza Letale](#)

Il reboot di una delle serie più importanti della storia dei videogame, con l'intrinseca riscrittura di un'[icona pop come Lara Croft](#), è stato un successo. Con l'ultimo capitolo di questa ideale trilogia, **Shadow of the Tomb Raider**, possiamo dirlo ma, diciamocela tutta: era più semplice sbagliare che fare bene.

Sin dal 2013, anno di debutto della nuova archeologa e delle sue avventure, *Tomb Raider* ha saputo a poco a poco abbattere i pregiudizi dei fan, portando capitoli interessanti dal punto di vista qualitativo (ricordiamo infatti l'eccellente *Rise of the Tomb Raider*) e soprattutto nella ricostruzione di una Lara Croft più umana, con un percorso di crescita che l'ha portata a essere (quasi) l'eroina

che tutti conosciamo. Con *Shadow of the Tomb Raider*, il focus è incentrato sui tratti caratteriali e conseguenze negative dell'agire dell'archeologa, in un viaggio attraverso i suoi traumi infantili e insicurezze che finora, ha ben mascherato.

E se poi te ne penti?



Da quando Lara era formata da pochi e spigolosi poligoni, il suo agire non ha mai portato a conseguenze particolarmente fatali per il genere umano: si trovava una reliquia e la si prendeva, senza far troppe domande. Ma come Indiana Jones insegna, non è tutto oro ciò che luccica e questa volta, le conseguenze si faranno sentire. Sin dal prologo, assistiamo a un lato che poco si era visto nella trilogia: la **superbia**, il credere di essere fondamentale per il destino del mondo, unica protettrice dell'umana stirpe. Inutile dire come le cose prenderanno una brutta piega, dopo aver creduto di aver fatto la scelta giusta. L'avverarsi di un'antica **profezia Maya** getterà nel caos Messico e Perù e Lara, non potrà far altro che sentirsi in colpa per quanto sta avvenendo.

Comincia così un lungo cammino di redenzione per la protagonista, esplorando se stessa, la sua infanzia e il suo ruolo nel mondo, un cammino, come da tradizione, intriso di pericoli, a cominciare dalla **Trinità**, una presenza costante ma forse fin poco tangibile. L'avventura, tra esplorazione, stealth e azione frenetica, riesce a intrattenere anche grazie a una **rinnovata regia** non solo nelle cinematografiche cutscene ma anche in game, mostrando sempre i tratti più spettacolari o struggenti dell'azione. Da questo punto di vista *Shadow of the Tomb Raider* dà il meglio di sé, trasponendo una campagna completa, suggestiva e contornata da **missioni secondarie** presenti nelle località che potremmo utilizzare quasi come degli hub. Queste missioni (forse un po' troppo vecchia scuola), permettono, alla loro conclusione, lo sblocco di nuove armi ed equipaggiamento ma con l'effetto collaterale di frammentare fin troppo la narrazione. In qualche modo infatti, purché non obbligatorie, queste rallentano, sino quasi ad arrestare le quest principali, che appesantiscono ulteriormente il vero problema (e forse unico) di questo titolo: **il ritmo**. Se è vero che ci troviamo di fronte a un racconto maturo, con i giusti colpi di scena e la giusta dose di pathos, la narrazione non

procede mai con ritmi costanti risultando veramente interessante solo in alcuni frangenti. In qualche modo, con le modifiche di gameplay adottate, non si è riusciti a bilanciare il tutto, anche perché allargare la natura del franchise verso l'open world, non sembra la scelta azzeccata.

A mostrare il fianco - a tratti - è anche la sceneggiatura, che riesce a esaltare molti momenti chiave ma anche a neutralizzare alcuni dei momenti più empatici della protagonista e dei comprimari, svolti forse con troppa fretta e superficialità.

Nonostante tutto però - soprattutto se avete giocato i due prequel - ***Shadow of the Tomb Raider*** vi terrà incollati allo schermo, proprio per poter vedere con i vostri occhi come una ragazza fragile, ingenua ma con tanti sogni nel cassetto, sia riuscita a divenire un donna forte, in grado di cambiare il proprio destino.

Sangue e Fango



Come prevedibile *Shadow of the Tomb Raider* è l'evoluzione (finale?) di quanto visto finora, dal 2013 a *Rise of the Tomb Raider*. Il cambio di location ha permesso alcune implementazioni, a cominciare dall'uso del **rampino**, necessario per raggiungere appigli altrimenti inaccessibili, agganciandosi alle pareti o permettendoci di salire o scendere in sicurezza. Questo attrezzo si dimostra utile anche nelle **fasi stealth**, in cui potremmo letteralmente impiccare il povero malcapitato tra i rami degli alberi, alla stregua di quanto avveniva in *Assassin's Creed III* con protagonista Connor Kenway. Ma l'agire nell'ombra è facilitato anche dall'uso di altri nuovi elementi, come **trappole da innestare nei cadaveri** o **speciali frecce** in grado di mandare in delirio i nemici, uccidendosi a vicenda. L'approccio rimane dunque abbastanza libero e anche l'ambiente circostante arriva in soccorso, tra innumerevoli alberi e vegetazione in grado di fornire il giusto riparo. All'interazione ambientale consona, si aggiunge anche la possibilità di poter **utilizzare del fango** per ricoprire il corpo di Lara, rendendola invisibile (soprattutto la notte) a fugaci occhiate. È in questi frangenti che ci si toglie le

grosse soddisfazioni, potendo sfruttare tutto l'ambiente a nostro vantaggio tra alberi, cespugli, pareti, alture e acqua. In questi frangenti **Lara Croft è la cacciatrice**, disposta a tutto pur di fermare la Trinità che, in questi frangenti, può contare su un'intelligenza artificiale leggermente sopra la media, in grado di stanarci con l'utilizzo di granate e di accerchiarci prendendoci alla sprovvista.

Come già accennato, l'avventura di Lara può essere arricchita da **incarichi secondari** più o meno interessanti, presenti all'interno delle città che visiteremo. In questi ambienti regna la tranquillità dove, interagire con gli abitanti, diventa fondamentale non solo per sbloccare nuovo equipaggiamento ma anche per scovare segreti e tesori sparsi per la mappa. Il problema di queste sezioni, benché ben congegnate, è che hanno l'effetto collaterale di **diluire fin troppo la narrazione** con elementi che in fin dei conti, non sono fondamentali. Aggiungere tali elementi, quasi da "open world", in un'avventura nello stile di *Tomb Raider* è il problema più evidente: manca l'amalgama necessaria per apprezzare queste "pause" dalla narrazione principale e purché si tratti di location suggestive, la voglia di proseguire è fin troppo più grande rispetto a quella di eseguire piccoli incarichi secondari. Fortunatamente però, tornano, più grandi, più complesse e artisticamente più ispirate, le **Tombe della Sfida** e le **Cripte**. In questo terzo capitolo, esse assumono un ruolo attivo nello sviluppo della protagonista sbloccando, alla loro risoluzione, equipaggiamento (soprattutto vestiario) ma soprattutto abilità bonus e accessibili solo in questo caso, come la possibilità di trattenere maggiormente il respiro sott'acqua. Questo, regala finalmente la giusta importanza all'esplorazione delle tombe, ovviamente il punto focale dell'intero franchise, rispondendo alle critiche verso i capitoli precedenti in cui tutto ciò risultava del tutto secondario. Le abilità di Lara comunque, sono molteplici e suddivise in tre branche principali; la diversificazione delle capacità è la chiave per la sopravvivenza e in questo Crystal Dynamics ed Eidos Montreal hanno svolto un egregio lavoro dando l'opportunità al giocatore di "lavorare di fino" per personalizzare la nostra eroina. È tutto il gioco a invogliare a esplorare e a potenziare le abilità di Lara, sfruttando le capacità acquisite eventualmente nel **new game +** e nei contenuti aggiuntivi.

Dal punto di vista meramente action, dove la fase *shooting* la fanno da padrone, non vi sono novità rilevanti: probabilmente il punto più debole del pacchetto, non riesce a risaltare quanto dovrebbe, contando su animazioni dedicate troppo legnose; cambiare arma, mirare, sparare e ricaricare non avviene con la giusta fluidità, finendo alle volte per preferire di gran lunga eliminare in silenzio i vari nemici. Nulla che intacchi l'avventura, ma forse è arrivato il momento di "svecchiare" queste sezioni, magari prendendo spunto dal suo rivale maschile (Nathan Drake, ndr).

Sinestesia



Come accaduto soltanto per la recensione di [Hellblade: Senua's Sacrifice](#), anche questa volta si parte dall'audio, un lavoro eccellente sotto tutti i punti vista. Le musiche, composte e dirette da **Rob Bridgett**, sono sempre adatte al contesto, creando atmosfere uniche non solo nei momenti riflessivi o nostalgici ma anche quando l'azione si fa via via più frenetica. Tutto viene enfatizzato anche dall'ausilio di alcuni strumenti tipici Maya, atti a ricreare probabilmente una delle migliori colonne sonore di questo 2018. Ma anche il doppiaggio (come da tradizione) non è da meno: l'ormai storica voce di **Benedetta Ponticelli** riesce a trasporre una Lara in costante conflitto con se stessa, attanagliata dai sensi di colpa senza andar mai sopra le righe. Tutti i dialoghi dell'archeologa restituiscono un personaggio reale, così come lo sono i comprimari, a cominciare dal suo fedele Jonah (**Diego Baldoïn**), amico, guida e fratello maggiore di una Lara in via di maturazione. Ma il lavoro che lascia più di stucco è quello eseguito sugli **effetti sonori e la loro tridimensionalità** (consigliato vivamente l'utilizzo di un buon paio di headset). Tutti i suoni risentono delle varie superfici presenti, con un contrasto netto tra interni ed esterni; tutto è al posto giusto e in grado di generare ancor di più un forte senso di immedesimazione.

La parte meramente visiva invece spicca come una delle produzioni migliori degli ultimi anni e sicuramente il miglior *Tomb Raider* visto sinora. Tutti gli ambienti di gioco, dai piccoli villaggi alle intricate foreste godono di innumerevoli particolari, con l'attenzione minuziosa per i dettagli. Che siano baracche o semplici alberi, tutto è realizzato con cura, così come i modelli dei personaggi principali (Lara ovviamente splendida), esaltati da una regia che raramente è visibile in un videogioco. Il salto di qualità a livello narrativo, come detto, è forse mancato, ma il modo in cui vengono raccontate le vicende hanno subito un boost eccezionale, non solo per quanto riguarda le scene più adrenaliniche, mostrando ampie panoramiche in grado di risaltare l'impatto empatico con quanto avviene, ma anche un'attenzione particolare per i primi piani e durante alcuni momenti costruiti ad hoc per rimanere impressi per sempre nella mente dei giocatori. Tutto questo ben di dio, è purtroppo macchiato da **qualche imprecisione** nella fisica degli oggetti, qualche piccolo glitch e compenetrazione di troppo, quasi a segnalare un ultimo mancato intervento di "pulizia". Nulla comunque che possa minare l'eccellente lavoro svolto da **Crystal Dynamics**.

In conclusione

L'ultimo capitolo della trilogia reboot dedicata a **Lara Croft**, riesce anche questa volta a fare centro. Nonostante la struttura narrativa soffra di alcuni cali di ritmo, dovuti anche all'introduzione di alcuni elementi di gameplay che forse mal si sposano con le caratteristiche dell'avventura proposta, il cammino di redenzione dell'archeologa più famosa al mondo riesce a trasmettere le giuste emozioni e il giusto grado di empatia. Il lavoro svolto da Crystal Dynamics dunque è di ottimo livello, riconfermando quanto di buono svolto dai precedenti capitoli, migliorando in toto tutta la parte tecnico-artistica, in cui spiccano audio e regia. ***Shadow of the Tomb Raider*** chiude il cerchio su una Lara molto diversa dall'icona pop degli anni '90, ma sicuramente più vicina a noi, tralasciando ricchezza, l'atletismo di Ercole e la bellezza afrodisiaca. Anche questa Lara, ci piace.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

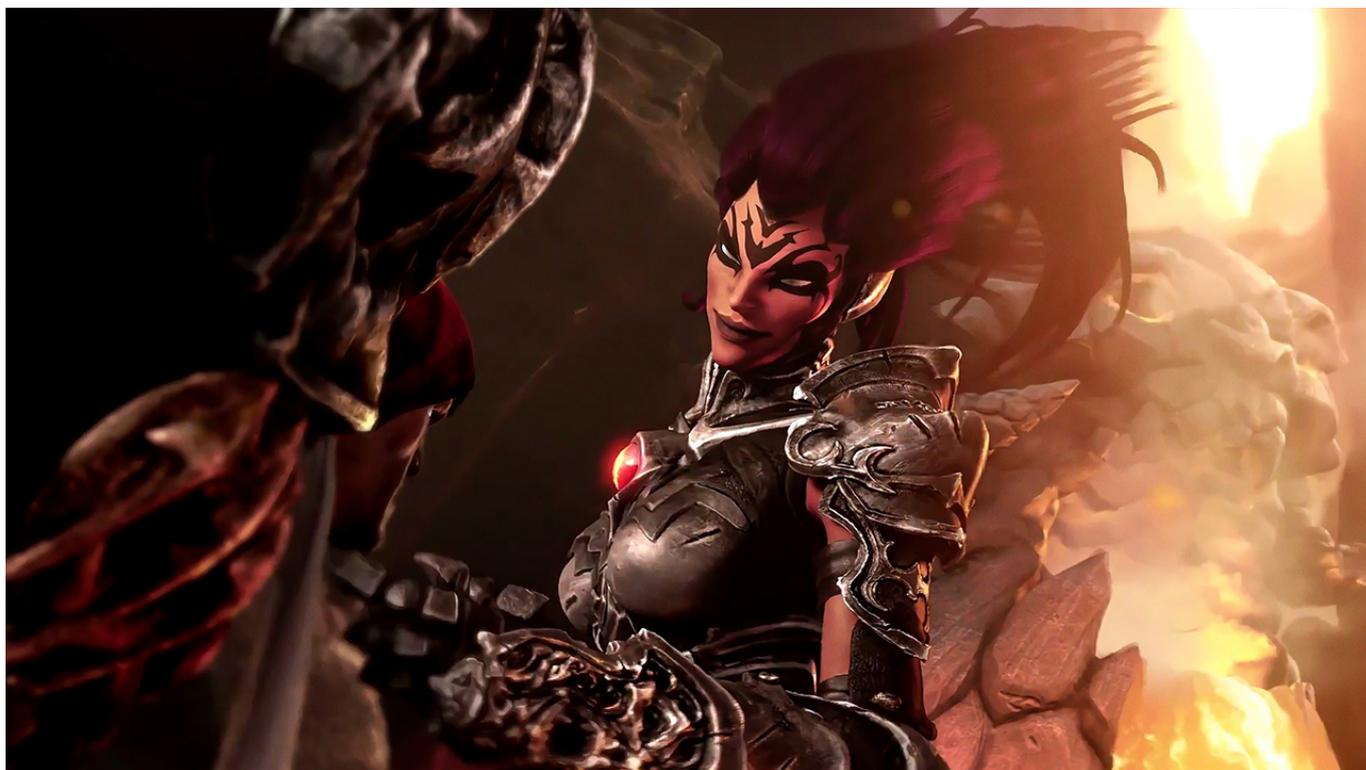
RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Darksiders III - Chi Dice Donna Dice Ahi!](#)

Una frase che sta bene su tutto come «sembrava impossibile, ma ce l'abbiamo fatta», è adatta anche a un franchise dalle grandi potenzialità e ben visto dalla critica come ***Darksiders***, che sembrava destinato ai più bassi gironi dell'Inferno. Dopo la fine di ***Vigil Games*** le speranze di vedere un nuovo capitolo dedicato a uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse sembrava impossibile sino a quando, una flebile luce apparve all'orizzonte; non una luce divina, ma quella targata **Nordic Games**, che acquisì tutti gli asset a disposizione, mettendosi al lavoro sul nuovo capitolo. Sono passati anni da allora ma finalmente il progetto ***Darksiders III*** è arrivato tra noi, sotto tutela di **Gunfire Games**, che a suo tempo si occupò della remastered di ***Darksiders II***, denominata ***Deathinitive Edition***. Come da tradizione i cambiamenti sono molteplici e la nuova protagonista, Furia, riserva alcune sorprese.

Un'anima in tempesta



Dopo aver raccontato le vicende di **Guerra** e delle macchinazioni di **Inferno** e **Paradiso**, dopo aver raccontato di **Morte** e di quanto sia disposto a fare per il fratello in catene, ora tocca all'unica donna del quartetto di **Nephilim** a portare avanti le vicende di *Darksiders: Furia*. Come accaduto per il secondo capitolo (e come accadrà per l'eventuale sequel) la storia si svolge nel periodo tra l'arrivo dell'Apocalisse e l'entrata in scena di Guerra sul campo di battaglia, mentre quest'ultimo si trova in catene accusato di aver dato inizio al Giudizio Finale prima del tempo stabilito. Al contrario dell'"affettuoso" Morte, Furia è un personaggio **Tsundere**, che nella cultura giapponese indica un carattere arrogante e presuntuoso ma che nasconde il suo esser affettuoso e generoso. In *Darksiders III*, molto più dei precedenti capitoli, lo sviluppo caratteriale di Furia segue sì dei classici stilemi narrativi ma del tutto efficaci, mostrando una naturale evoluzione di un personaggio discretamente complesso e con la giusta dose di sfaccettature adatte al contesto. La caccia ai **Sette Vizi Capitali** dunque, non è solo la risoluzione di un problema dell'**Arso Consiglio** ma un pretesto, un viaggio nella psicologia del Cavaliere in grado di mostrare tutte le sue fragilità.

Questo percorso sarà facilitato grazie all'incontro di vecchie conoscenze come **Vulgrim**, l'avidio demone mercante e **Ulthane**, un Creatore che sarà ben di più di un semplice fabbro, ma sarà anche ostacolato dai "sette", più o meno riusciti per caratterizzazione estetica e non: personaggi come **Avidità**, **Lussuria** e **Superbia** spiccano sugli altri, vantando non solo un design forse più ricercato, ma anche le loro attitudini e capacità. Tutti gli altri purtroppo, non riescono a bucare lo schermo come dovrebbero, presentandosi come generici boss e nulla più, come se si fosse svolto un semplice compitino. Questo può essere spiegato con un **budget a disposizione piuttosto basso** rispetto a quelli disponibili per i capitoli precedenti e soprattutto la mancanza di **Joe Madureira**, fumettista che ha dato vita al design dell'originale e del suo sequel. Se, fortunatamente, il design dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse era già stato deciso (dunque Furia e Conflitto sono assolutamente frutto del suo lavoro), non lo è stato per un terzo capitolo che non era più previsto nei piani di "Joe Mad!" e questo, lo si nota anche negli ambienti di gioco che mancano in qualche modo di quella "magia" post-apocalittica alla quale eravamo abituati.

Nel complesso dunque, narrativamente, *Darksiders III* funziona, approfondendo i sotterfugi e i motivi dietro la fine dell'umanità, presentando una Furia più complessa rispetto ai suoi fratelli.

Ora ti percuoto!



I vari *Darksiders* si presentano con caratteristiche proprie, cercando di sfruttare le peculiarità di ogni Cavaliere. Se il primo era un **hack'n'slash** puro e il secondo vantava una forte componente RPG, *Darksiders III* verte verso un indirizzo più **souls like** ma con le uniche caratteristiche permanenti del franchise che permangono: l'essere un **metroidvania** con caratteristiche che ha reso grande la saga di **The Legend of Zelda**.

In questo capitolo dunque l'approccio appare diverso, a cominciare dall'inquadratura del personaggio molto più ravvicinata (quasi da action/adventure) e un combat system meno frenetico e per certi versi più complesso, anche se alcune scelte di design risultano un po' discutibili, quasi a segnalare il travagliato sviluppo del titolo. Una delle caratteristiche principali di Fury è il poter sfruttare **quattro differenti poteri (Hollow)**, ognuno dei quali accompagnato da una specifica arma. Tutto questo si presenta in maniera del tutto simile a **God of War III** dove, questa apparente semplificazione, si trasformò in uno dei punti di forza del capitolo finale dedicato a Kratos, con la possibilità di cambiare armi e poteri senza soluzione di continuità durante ogni combattimento. In questo caso purtroppo, questo risulta difficile: il passaggio da un potere all'altro manca di quella fluidità necessaria per permettere diversi approcci non solo al combattimento, ma anche all'esplorazione; ad esempio il potere delle Fiamme permette di compiere salti più ampi mentre quello Elettrico di planare; qualora volessimo raggiungere un appiglio distante, concatenare le due caratteristiche risulta impossibile, visto che ogni passaggio di potere e compimento dell'azione voluta avviene con fin troppa meccanicità, con un'azione che in poche parole interrompe l'altra. Inoltre, potrebbe apparire lapalissiano che l'utilizzo dei vari poteri comporti anche **danni elementali diversi**, anche in corrispondenza di ambienti e nemici specifici: prendendo di nuovo come esempio la nostra Elettricità, ogni colpo inferto contro nemici acquatici o comunque in ambienti umidi non comporta assolutamente alcun boost di potere, enfatizzato tra l'altro

dall'assenza di qualsivoglia debolezza elementale da parte dei nemici. La quantità di danno inferto dunque dipende **solamente dal tipo di colpo e dalla potenza dell'arma**, potenziabile attraverso l'uso di **Adamantiti**, alla stregua delle Titaniti di *Dark Souls*.

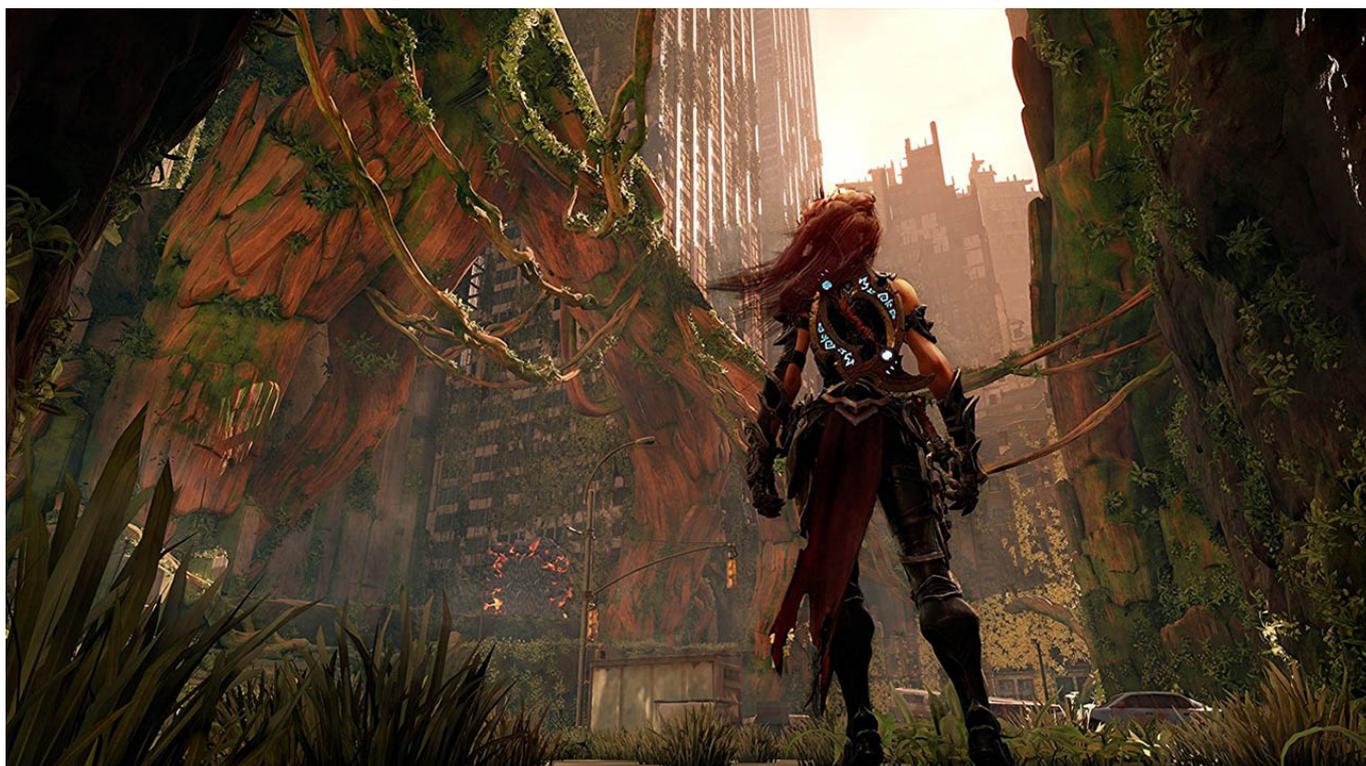


Nonostante queste mancanze però, *Darksiders III* è in tutto e per tutto un *Darksiders*, in grado di sorprendere e divertire come ogni capitolo del franchise. Al contrario di Guerra e della sua **Divoracaos** (uno spadone) e di Morte e delle sue ovvie Falci, Furia utilizza una **Frusta**, che si dimostra incredibilmente utile sia negli scontri a media distanza che a distanza ravvicinata: il suo moveset (così come quello delle altre armi a disposizione) non è estremamente complesso ma comunque efficace, mostrando una buona varietà. Come precedentemente detto, andare alla carica contro decine di nemici non è più consigliato, anche perché, ogni nemico sin da quello base, può fare molto male. La natura *souls like* entra in scena in questi frangenti, quando lo scontro con i nemici deve esser portato avanti con attenzione, cercando di schivare nel miglior modo possibile i colpi avversari; come Morte infatti, anche **Furia non dispone di parata** per cui, schivare col giusto tempismo è la chiave per uscire vittorioso da ogni combattimento. Oltre ai colpi fisici, Furia dispone anche di magie, ognuna corrispondente ai quattro poteri a disposizione, consumando l'apposita barra. Anche qui purtroppo, non è possibile concatenare i vari colpi magici, visto che il potere non potrà essere cambiato sino al consumo totale della barra della Collera. I vari poteri a disposizione, trasformano Furia nella **"maga"** del gruppo, permettendole un approccio più vario agli scontri e la possibilità di esplorare e raggiungere zone inaccessibili per ognuno dei suoi fratelli. Questo perché *Darksiders III* vanta **uno dei migliori level design degli ultimi anni**, presentando una mappa vasta suddivisa in dungeon collegati tra loro in maniera praticamente perfetta. L'esplorazione diventa dunque fondamentale, non solo per scovare oggetti rari ma anche per raggiungere **boss fight segrete** in grado di rilasciare ottime ricompense, anche se qui, si denota una certa "legnosità" dei movimenti di Furia, fin troppo "vecchia scuola".

Tutta l'esperienza accumulata e l'avanzamento di livello è suddivisa in due tronconi principali: attraverso le anime donate a Vulgrim, che ci permetteranno di aggiungere un grado e una percentuale a Salute, Danni e Danni Arcani, oppure attraverso dei manufatti potenziabili e

associabili a scelta a ogni arma disponibile, valorizzando diverse caratteristiche di Furia. Ovviamente torna anche la **Forma Caotica**, ovvero la vera sembianza di un Cavaliere dell'Apocalisse, potentissima e attivabile non appena l'apposito contatore raggiunge il livello massimo. A differenza delle precedenti però, questa forma è **influenzata dalla forza elementale** di Furia per cui, se non potenziata a sufficienza, potrebbe causare meno danni rispetto alla nostra frusta. Ma tutto questo non importa, attivarla è sempre un piacere immenso.

Nel segno della continuità



Come detto, l'assenza di Joe Madureira si sente, ma nonostante ciò, il feeling visivo resta immutato, sfruttando le basi dei precedenti capitoli. Il mondo, letteralmente post-apocalittico, si presenta nella maniera consona a un *Darksiders*, in grado di mischiare sapientemente strutture reali a elementi fantasy tanto cari al franchise. Anche i personaggi secondari e i vari nemici non sono da meno nonostante evidenti alti e bassi, soprattutto per quanto concerne i **Sette Vizi Capitali**, i boss principali del titolo; solo pochi di loro però vantano un design quantomeno "memorabile", lasciando nel dimenticatoio tutti gli altri. Tutto questo si svolge in un contesto tecnico che non fa gridare al miracolo, traducendosi in un'opera funzionale e ben ottimizzata, anche per PC meno performanti. Come di consueto (anche se per questo capitolo non era poi così scontato), *Darksiders III* vanta un'ottima localizzazione in italiano, con **Stefania Patruno** in grado di restituire tutte le sfaccettature di Furia. Anche il resto del cast fa un buon lavoro nonostante effetti sonori e soprattutto l'accompagnamento musicale, non sono all'altezza della produzione.

In conclusione

Darksiders III rappresenta quasi un miracolo: nonostante tutti i problemi di sviluppo e un basso budget a disposizione, riesce a restituire il feeling di una delle saghe migliori degli ultimi anni, con una **Furia** più complessa di quanto ci si aspetti. Purtroppo, alcune scelte artistiche e di game design - a uno sguardo più attento - si fanno sentire, ma comunque nulla in grado di compromettere l'esperienza.

L'arrivo del prossimo capitolo però, con protagonista **Conflitto**, non è così scontato. Si spera dunque che questo terzo episodio raggiunga un buon successo, grazie anche al ricco supporto post-lancio promesso.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.