Dishonored: la morte dell'Esterno – Uccidi che ti Passa

L'arrivo sui nostri schermi di ***Dishonored***, nel 2012, segnò positivamente l'ascesa di **Arkane Studios**, software house francese di mamma **Bethesda**, che negli ultimi anni è riuscita a ritagliarsi un grosso spazio tra gli studios del settore. Il primo capitolo vinse addirittura il premio **VGA** come **miglior gioco dell'anno** e questo, diede linfa per lo sviluppo di un secondo che, pur essendo comunque di alto livello, non seppe rapire il cuore dei fan come l'originale.
Seguendo la strada intrapresa per ***Uncharted: l'eredità perduta***, anche *Dishonored* possiede il suo contenuto aggiuntivo stand alone: ***La morte dell'Esterno*** è infatti un DLC con una nuova protagonista, **Billie Lurk**, concludendo la saga dedicata a **Corvo Attano** e il **Regno di Dunwall**.

La fine di tutte le cose

Se c'è una cosa che accomuna tutti i fatti – perlopiù negativi – in tutti i *Dishonored* è la presenza, silenziosa e ambigua dell'**Esterno**, una misteriosa entità venuta da una dimensione denominata **Oblio** e che, in qualche modo, ha influenzato gli eventi storici degli ultimi 4000 anni, creando misteriose reliquie e donando poteri a uomini e donne a sua scelta. In questo universo narrativo, questa figura è sempre stata affascinante: un amico, un custode ma con quella puzza sotto il naso che riesce ad instillare dei dubbi, cercando di capire se ci siano, o no, secondi fini. A questo dovranno rispondere **Daud** e soprattutto **Billie Lurk**, nuovo personaggio che impersoneremo. Il primo sappiamo benissimo chi è: ne ***Il pugnale di Dunwall***, uno dei DLC del primo capitolo, strinse l'arma che uccise l'Imperatrice, scatenando gli eventi successivi alla quale abbiamo partecipato. Billie è la nostra compagna/scorta per le vie di Karnaka, in *Dishonored 2*, finendo con un *plot twist* niente male.
Ecco quindi Billie Lurk, qualche anno dopo gli eventi del secondo capitolo e decisa a porre fine alla vita dell'Esterno, riconosciuto come colpevole del caos esploso nel regno da qualche anno a questa parte. La sua fine dovrebbe riportare tutto alla normalità ma, non sarà così semplice, ne dal punto di vista fisico che ideologico. Durante i **cinque capitoli** del titolo, saremo protagonisti di molte vicende al quale non sapremmo reagire con decisione visto che, la storia, è ricca di tante sfumature di grigio: come per l'ultimo ***Prey*** infatti, le vicende narrate non solo arrivano dal plot principale ma anche dalla miriade di documenti, conversazioni tra gli abitanti e lettere che raccontano una storia più grande, con tanti dettagli che faranno luce su elementi non del tutto chiari. Questo fa sì che il mondo di gioco sia vivo, facendoci partecipare ad eventi che sono già cominciati anni prima.
Billie continua ad essere quella che abbiamo conosciuto sulla **Dreadful Wale**, nave/hub delle nostre avventure: al contrario degli altri protagonisti, non ha mai raggiunto i ranghi più alti della società, stando sempre nell'ombra e nell'anonimato. Questi fatti hanno reso la nostra protagonista "meno umana" rispetto a Corvo o Emily, giustificando in parte il gameplay, come vedremo in seguito.
La morte dell'Esterno continua e conclude dunque quanto di buono visto in *Dishonored*: una trama dalle mille sfaccettature e contornata da personaggi carismatici, con le loro ideologie e a volte difficili da inquadrare; finalmente, inoltre, vengono messi in luce tutti gli avvenimenti accaduti fin ora, segnando la fine – o forse un nuovo inizio – per uno dei migliori lavori Arkane.

Il caos, non è equo

Caos. Non è solo quello presente per le vie di Karnaka, ma anche una meccanica che influenza il mondo di gioco e lo svolgersi delle vicende. Già presente in *Dishonored*, questa feature faceva sì che ogni omicidio e/o fatti non proprio etici, influissero sul prosieguo delle missioni: più o meno soldati per strada, più o meno mosche del sangue, pulizia o decadimento fino all'incupirsi o illuminarsi del finale. Questo sistema influiva – e non poco – sulle scelte dei videogiocatori che, alla ricerca di un finale idilliaco, cercarono di evitare morti futili, rendendosi i più invisibili possibile. Ovviamente ciò rendeva tutto più complicato, ma era questo il bello di questa meccanica.
Quì, dimenticatevi tutto questo: la morte non ha conseguenze particolari e quindi, niente vincoli. Siamo liberi di approcciarci come vogliamo senza preoccuparci di modificare il finale. Tutto quindi risulta più "divertente" e leggero ma senza perdere le virtù di un gameplay stratificato come abbiamo imparato a conoscere. Innanzitutto cambiano i poteri a disposizione e la modalità di ricarica del **mana**: niente più pozioni particolari quindi e via libero alla ricarica automatica dei tre nuovi poteri.
Torna il teletrasporto, denominato per l'occasione **Dislocazione,** che permette a Billie non solo di spostarsi istantaneamente da un luogo ad un altro entro un certo raggio ma anche di creare un clone di se stessa e visibile a tutti. Le sue reali potenzialità non sono immediate e servirà un po' di pratica per prenderci la mano. Un potere davvero utile e **Preveggenza**, permettendoci di congelare il tempo e abbandonare il corpo per esplorare l'area, con la possibilità di targettare nemici e oggetti utili. Affascinante è invece **Somiglianza**: rubare l'identità di qualcuno per passare inosservati è una dote che una certa **Arya Stark** apprezzerebbe e ne *La morte dell'Esterno* è una feature che si rivela essere una delle più complesse e ricca di possibilità di tutta la saga. Assassinare un obbiettivo facendogli credere di essere un suo uomo di fiducia non ha prezzo. Tutti questi poteri consumeranno l'intera barra mana nel tempo e, come detto poc'anzi, non dovremmo preoccuparci di ricaricarla.

Tutto il nostro arsenale è volutamente improntato all'offesa e, nonostante sia ancora presente una certa dose di componente steath e possibilità di stordire gli avversari, saremo più invogliati a proseguire in maniera diretta, falciando via via tutti i nemici sul nostro cammino.
Rientrano in gioco anche gli **amuleti d'osso**, con la possibilità di crearne di nuovi e il meraviglioso **level design**, ormai caratteristica intrinseca di Arkane Studios. Tutto è studiato per garantire la massima libertà d'azione e, in mancanza del Caos, questo assume altri significati: siamo più liberi di esplorare, conoscere zone nascoste e di conseguenza approfondire ancora di più trama e mappe.
Insomma, nonostante ci troviamo di fronte ad un gameplay diverso, più diretto e semplificato, il bello di Dishonored permane, regalando uno delle migliori esperienze degli ultimi anni.

Un dipinto a olio... Di palma

Arkane Studios porta avanti il suo stile anche in questo DLC, utilizzando il **Void Engine** già visto in ***Dishonored 2*** e nel nuovo ***Doom*** di ***Id Software***. Pur non vantando dettagli da far strabuzzare gli occhi, il titolo mostra una vista d'insieme piacevole e arricchita da sempre ottimo comparto artistico che con i suoi elementi ***steampunk*** riesce a caratterizzare con forza il mondo di gioco. Facendo più attenzione purtroppo qualche nodo viene al pettine e non basta l'utilizzo di filtri atti a riprodurre graficamente qualcosa a un dipinto a olio: texture molte volte non all'altezza degli anni che stiamo vivendo e mole poligonale appena sufficiente sono solo due degli aspetti poco piacevoli se si vuol fare i puntigliosi. Anche i vari *shader* e soprattutto i filtri non svolgono un egregio lavoro ma almeno, rispetto al secondo capitolo, tutto questo e ben ottimizzato. Gira su quasi tutte le macchina e risulta facilmente configurabile grazie all'ottimo menu dedicato.
La parte audio invece, è sempre di ottima fattura con il cambio della doppiatrice di Billie Lurk che, per una volta, è una manna dal cielo. Musiche sempre orecchiabili e contestuali con, prima dei titoli di coda, una dedica a **Daniel Licht**, storico compositore della saga, scomparso recentemente.

In conclusione

Dishonored: la morte dell'Esterno è un DLC che conclude degnamente tutte le vicende lasciate in sospeso, aprendo le porte a future storie che speriamo un giorno, verranno raccontate. Tutte le novità introdotte funzionano così come l'abbandono del sistema Caos che svincola noi tutti dalle possibili conseguenze delle nostre azioni, regalandoci più libertà d'azione nel contesto di un level design tra i migliori su piazza.