La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra – ...delle Microtransazioni, dell'Avidità e dell'Endgame

Sono passati tre anni da quando **Talion** e **Celebrimbor** sono comparsi nel mondo videoludico con ***La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor***. Il titolo ebbe un notevole successo e fu una gradita sorpresa: meccaniche già viste ma affinate e un sistema innovativo come il **Nemesi** hanno portato una ventata di aria nuova negli action/RPG. Con ***L'Ombra della Guerra***, assistiamo alla grossa evoluzione del tutto, portando il lavoro di **Monolith** a livelli eccelsi.

Il Signore della Luce

Dopo il finale – forse un po' deludente – de ***L'Ombra di Mordor***, non vedevamo comunque l'ora di vedere l'evoluzione dei protagonisti e della storia. Se c'è una cosa che ha contraddistinto il primo capitolo è stata appunto la narrazione, capace di prendere il meglio della saga letteraria de ***Il Signore degli Anelli*** di **Tolkien** e della trilogia cinematografica, creando qualcosa di nuovo e perfettamente amalgamato al tutto. ***L'Ombra della Guerra*** si basa sul ***Legendarium***, opera tolkieniana che narra le vicende poste tra ***Lo Hobbit*** e la famosa trilogia, facendo da collante tra le saghe più conosciute.
La trama riprende immediatamente quanto visto nel precedente capitolo, con il forgiare di un nuovo anello in grado di contrastare il potere assoluto di **Sauron**. La storia si sviluppa in maniera più complessa e soprattutto più consapevole, con la possibilità di approfondire la vita di **Celebrimbor** e trame parallele che danno ulteriore profondità alla trama. Il risultato è una narrazione che ha fatto un salto di qualità sotto tutti i punti di vista, arricchita dalla caratterizzazione dei due protagonisti e di buoni comprimari, sia umani che non umani. Entrano in scena più personaggi e la caratterizzazione degli **Uruk** nemici diventa più varia e complessa, aumentando a dismisura le potenzialità del **sistema Nemesi**, creando di volta in volta piccole *quest* all'interno di altre *quest* secondarie. Se alla lunga tutto questo può risultare un po' ripetitivo, affrontando elementi di secondo piano già vissuti, al contempo rende il mondo di gioco dinamico, variando di volta in volta in base alle nostre azioni.
In questo capitolo non basterà solo conquistare piccoli avamposti: **intere fortezze**, con annessi Uruk potentissimi, saranno necessarie per costituire un esercito in grado di contrastare i **Nazgul** e il Signore Oscuro. È un processo molto complesso, che consta nella Possessione, e quindi nel forzare l'alleanza con i capitani Uruk, controllando a sua volta il loro esercito. A un certo punto il titolo diventa un gestionale vero e proprio, con controllo dei nuovi sottoposti e la valutazione dei loro punti di forza, scegliendo alla fine chi schierare contro chi e dando il via alla conquista della fortezza, resa davvero epica, con veramente tanti NPC su schermo e combattimenti su larga scala. La loro conquista libererà l'intera zona dalle grinfie di Sauron e, tutto ciò, determinerà un climax finale che ci porterà poi alla "lunga attesa" per il vero finale.
E a proposito di finali, è da menzionare il tanto citato e criticato ***endgame***: una volta terminata la campagna principale si avvieranno le fasi della **Guerra delle Ombre**, una lunga serie in cui

dovremmo difende le nostre fortezze. È una lunghissima ripetizione delle stesse azioni, in cui si dovrà di volta in volta rafforzare i nostri eserciti per fronteggiare i nemici e che, insinua nel giocatore il maligno pensiero che tutta questa sezione sia stata aggiunta successivamente, con la tentazione di utilizzare le **microtransazioni** per velocizzare queste fasi. Se è vero che se ne può fare a meno se si è armati di buona pazienza, queste diventano posticce in virtù del fatto che le Guerre non fanno altro che sbloccare **il vero finale**, quindi una parte fondamentale del titolo. Il problema delle Guerre delle Ombre risiede appunto nel suo scopo: proprio quel finale reale, conclusivo non soltanto per il titolo in sé, ma anche per questa mini saga videoludica, era qualcosa che poteva tranquillamente essere messa prima, subito dopo il termine della campagna, una volta conquistato e salvaguardato le nostre fortezze. Come anticipato precedentemente, la funzione della conquista è propedeutica alla "missione finale", per cui gestire intere fasi in cui si ripete in continuazione un processo che si è già portato a termine nella sezione principale del gioco diventa frustrante, restituendo una sensazione di mancato progresso. Tutto diventa fine a se stesso e, se può andar bene come modalità accessoria, non va bene in questo contesto, dove il suo termine arriva con la visione di un filmato di un paio di minuti.
Questa sezione dunque non fa altro che minare quanto fatto di buono precedentemente, dove tutto funziona quasi alla perfezione. Le lunghe fasi delle Guerre delle Ombre, poste in questo modo, non fanno altro che portare "ombra" sui bei ricordi lasciati da questo titolo.

Chi la fa, l'aspetti

L'ombra di Mordor fu in grado di portare elementi già visti (***Batman Arkham*** e ***Assassin's Creed*** su tutti) in salsa nuova, migliorandone addirittura alcuni aspetti. Qui si assiste a un ulteriore evoluzione del gameplay, a partire dalla vastità delle mappe in cui possiamo esercitarlo: queste sono molto grandi e soprattutto varie nel clima (dinamico) e negli elementi architettonici. Come nel

precedente capitolo possiamo scegliere il nostro approccio alle missioni e all'intero mondo che possiamo esplorare liberamente: **modalità stealth** o "**attacco totale**" avranno delle ripercussioni sulla nostra durata di vita in quanto, una volta allarmati i nemici, ci ritroveremo a combattere contro decine e decine di nemici, animali feroci e capitani con abilità straordinarie. Fuggire o perire dipenderà da noi, ma la morte sul campo di battaglia avrà delle grosse ripercussioni: chi ci ucciderà, che sia capitano o un soldato semplice, aumenterà di livello o diventerà a sua volta capitano, dando il via alla rivalità del sistema Nemesi, che influenzerà la condotta dei nostri nemici. Questo sistema sarà influenzato anche al contrario: qualora eliminassimo un capitano, questo si ripresenterà, magari tendendoci un'imboscata e "ricordandosi" addirittura come è terminato lo scontro precedente, rinfacciandocelo. È un sistema che già nel primo capitolo è riuscito a portate una ventata di aria fresca al mondo videoludico e ne *L'Ombra della Guerra*, viene riproposto alla massima potenza. **Assisteremo a vere e proprie sottotrame** che via via si creeranno automaticamente una volta combattuto con i capitani e trappole, scherni e tradimenti, saranno l'ordine del giorno.
Il Nemesi dunque è la spina dorsale del gioco, di cui una vertebra importante è il **sistema di combattimento** che viene riproposto con molte migliorie, a cominciare da una più ampia libertà di movimento – anche se alle volte un po' impreciso – e una maggiore possibilità di attacchi e combo dalla diversa utilità. L'enorme **menù delle abilità** ci permetterà di avanzare di livello e acquisire caratteristiche uniche, sfruttando la prestanza umana di Talion e i poteri mistici dello spettro di Celebrimbor, diventando una macchina di morte. Non tutti i poteri saranno a disposizione: ognuna delle sezioni principali possiede più sottosezioni che possiamo attivare ma, il più delle volte, l'una escluderà l'altra. Questo sistema permette di adattare il personaggio al nostro stile e di renderlo del tutto unico. Ad aiutarci in questo **viene introdotta anche la personalizzazione**: come in un vero e proprio RPG: Talion potrà essere potenziato da armature, spade, pugnali e mantelli che aiutano le fasi stealth, con il loro punteggio numerico e con caratteristiche particolari che possono essere sbloccate e potenziate una volta completato un determinato obbiettivo. Possono essere collegati a delle gemme potenziabili anch'esse, regalando benefit passivi come il recupero di salute o la possibilità di far più danni.
Oltre a questo, si avrà la possibilità di arricchire il nostro inventario con **corazze o armi leggendarie**, facenti parte di set veri e propri, potentissime e con proprietà uniche.
Insomma, Monolith ha reso la sua Terra di Mezzo estremamente variegata e dinamica: è un titolo molto complesso, capace di regalare profondità e decine, se non centinaia, di ore di gioco.

Per il PC di Sauron

Tagliamo subito la testa al Caragor: *L'Ombra della Guerra* è un bel vedere ma discretamente ottimizzato, anche per PC performanti. Il frame rate è alquanto altalenante, soprattutto per le cutscene, e, di tanto in tanto, si può vedere qualche pop-up o glitch di troppo. Sulla versione console fortunatamente tutto ciò non si presenta – o quasi – mostrando i muscoli e diventando un piccolo gioiellino: tutte le mappe sono ricche di dettagli, con tanti NPC a schermo e contornate da una componente artistica di alto livello. Tutto segue quanto descritto sui libri o quanto visto al cinema, risultando subito riconoscibile e con una propria identità. Ottima la modellazione di personaggi e le loro animazioni con una perfetta caratterizzazione estetica degli Uruk, siano essi capitani o reggenti. Qualche modello in più tra le file dei soldati semplice non avrebbe guastato ma, già così, tutto risulta abbastanza credibile. Completano il tutto la **buona resa delle texture in generale e shader** con annessi filtri che regalano una buona pulizia su schermo, anche per quanto riguarda la vegetazione. Anche le luci fanno un buon lavoro, sia di giorno che di notte, e l'effettistica risulta abbastanza gradevole. Peccato, come detto, per qualche imprecisione coi comandi e di conseguenza delle movenze del personaggio che, a tratti, ricordano i pomeriggi passati urlando contro Altair, Ezio Auditore e tutti gli altri.
Anche la parte audio si fregia di tutti i miglioramenti apportati da questa generazione con buoni effetti in ogni situazione e ottime musiche che rimandano alla trilogia cinematografica.
Il doppiaggio denota un miglioramento qualitativo, non solo per i protagonisti ma anche per la miriade di Uruk presenti, tutti in qualche modo diversi e col loro modo di comunicare. Peccato solo per un **mixaggio audio non proprio perfetto** che a volte vi costringerà ad alzare il volume in alcuni frangenti.

In conclusione

La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra è la naturale evoluzione de *L'Ombra di Mordor*, diventando un titolo complesso e capace di intrattenere il giocatore per tante ore. Le vicende narrate acquistano un sapore particolare per chi ha giocato il primo capitolo e, soprattutto per i fan di Tolkien, inserendosi in maniera perfetta alle storie già narrate. È un gioco dalla sua personalità, ricco di momenti memorabili, capace di instillare nel giocatore la voglia di approfondire quanto più le trame e gli scorci offerti per le vie di Mordo. Peccato solo per la gestione dell'end game, mal posta, sia per scopi che per intrattenimento, ma, comunque, può bastare il sistema Nemesi per rimanere soddisfatti.