

[A Plague Tale: Innocence - Piccola Peste](#)

Asobo Studio sembra un nome uscito dal nulla, alle prese col suo primo titolo. A guardar bene è così, ma a guardare ancora meglio il team in questione vanta un'esperienza quasi ventennale, con collaborazioni in molti progetti di rango e un gioco del tutto proprietario come **Fuel**. Adesso il developer francese ha deciso di fare sul serio, e con **A Plague Tale: Innocence** ha fatto di tutto per dimostrarlo.

La selva oscura



Uno dei periodi più controversi della storia dell'uomo è paradossalmente uno dei meno raccontati nei videogame. Il **1300**, il basso Medioevo del grande scisma d'Occidente, è un pessimo secolo sotto tanti punti di vista: leggera era glaciale, carestia, Inquisizione Cattolica, la Guerra dei Cent'anni e soprattutto la Peste Nera. Se pensate di vivere in una brutta epoca solo perché **Instagram** ha cancellato il vostro account, con **A Plague Tale: Innocence** avrete modo di rivedere le vostre convinzioni affrontando uno spaccato di un mondo terribile in cui qualunque cosa congiura per vedervi morto. **Amicia** e **Hugo**, i protagonisti francesi della nostra storia, non solo sono vittime di un mondo avverso ma anche la rappresentazione di un'umanità che cerca di sopravvivere "nonostante tutto". Dopo la morte dei loro genitori, infatti, comincerà un viaggio che possa garantire la salvezza di entrambi, oltre che essere motivo di crescita. *A Plague Tale* possiede tra i suoi innumerevoli pregi quello di raccontare nella maniera più egregia due storie diverse in parallelo, con ottime cutscene che non segnano un distacco netto dalle fasi di gameplay: la quindicenne Amicia è alla ricerca della propria autoaffermazione in un mondo dominato dal caos, mentre il piccolo de Rune, cresciuto isolato dal mondo esterno, si trova improvvisamente in un limbo, tra un'infanzia bruscamente strappata via e una maturità che, per forza di cose, deve essere la più rapida possibile.

In ogni caso, sia per Amicia che per Hugo, la parola “*Innocence*” riassume in maniera molto diretta ciò che i protagonisti si apprestano a perdere.

Emozione, stupore e magniloquenza sono tre parole che riassumono la trama del titolo, capace di toccare le corde giuste del videogiocatore, immergendolo in un mondo distante nel tempo ma capace far apprezzare ogni piccola conquista del genere umano.

Amicia, f*ck Yeah



A *plague Tale: Innocence* è essenzialmente un gioco **stealth** con elementi **puzzle-solving**, con meccaniche classiche in cui è possibile accucciarsi e nascondersi tra la vegetazione per sfuggire dalla vista dei nemici. Tutte meccaniche già viste quindi, ma in grado di funzionare alla perfezione in un contesto inconsueto. Amicia è abile con la fionda, unica vera arma disponibile in grado di colpire mortalmente i nemici privi di elmo o di distrarli. Proprio la distrazione è una dinamica chiave, a volte da sfruttare in piccoli puzzle ambientali, cercando di creare un percorso sicuro tra le ronde nemiche, che vantano una basilare intelligenza artificiale. Quello per cui il titolo verrà però ricordato è l'enorme e mortale **orda di topi**, simbolo di peste, in grado di divorarci in pochi secondi. Attraverso l'utilizzo dei bracieri e luci possiamo allontanare il vorace branco, che altrimenti ci ucciderebbe all'istante. Per proteggerci dai malvagi ambienti francesi, si potrà ricorrere a un **crafting** molto esemplificato, ma adeguato al potenziamento del nostro equipaggiamento che include la creazione di sostanze alchemiche in grado di farci avanzare nei momenti più intricati. Non si avrà però mai reale filo da torcere nell'avanzamento del gioco: il titolo non ha l'intento di sfidare la pazienza e le meningi del giocatore, facendo della sua **natura story-driven** il suo punto di forza.

Il vero potenziale del lavoro Asobo lo si ha soprattutto nelle fasi avanzate, dove l'intero arsenale sarà a nostra disposizione: l'approccio ai “livelli” diventa così libero, con il giocatore intento a studiare una possibilità adeguata per superare l'ostacolo. In questo intervengono anche meccaniche co-op in

game, con il nostro piccolo Hugo in grado di intrufolarsi in piccoli anfratti, aprendo passaggi per Amicia, oppure per risolvere poco intricati puzzle ambientali. In fondo *A Plague Tale* è un titolo semplice ma efficace, in grado di intrattenere per tutti i suoi **17 capitoli**.

Olio su schermo



Un altro punto a favore della prima fatica di Asobo è il **comparto tecnico**, che sembra essersi ispirato ai dipinti del XVI e XVII secolo, mostrando scene, ambienti e paesaggi dai tratti morbidi e suggestivi. La Francia del 1300 è caratterizzata a dovere: un mondo freddo, pericoloso, in cui “giustizia” fa pericolosamente rima con “morte”. Si passa da zone in cui è possibile rilassare il ritmo ammirando un tramonto, ad ambienti terribili come campi di battaglia mostrati in tutta la loro crudezza e zone desolate in cui la morte ha già fatto il suo passaggio. Il tutto è rappresentato in maniera egregia, con texture definite e con una particolare attenzione agli abiti del tempo. Meno eclatanti le animazioni facciali, un po’ legnose ma che non rovinano per nulla l’esperienza sul piano emotivo

A dare un altro colpo al nostro cuore ci pensa la **colonna sonora**, composta da **Olivier Deriviere** che tra violini, violoncelli e contrabbasso riesce a risaltare ogni momento del gioco in modo superlativo, anche se purtroppo poco varia. Il doppiaggio - non disponibile in italiano - è estremamente curato in inglese, ma nella lingua originale, il **francese**, riesce a esprimersi al meglio, trasportando con maggior carica il giocatore nelle terribili vicende della Francia medievale.

In conclusione

Nonostante la facilità con cui si arriva ai titoli di coda, ***A Plague Tale: Innocence*** riesce nell'intento di raccontare una storia matura, capace di intrattenere e in qualche modo di far immergere il videogiocatore in una delle epoche più ostiche della storia umana. Il primo vero titolo di **Asobo** dunque, centra in pieno l'obiettivo, diventando un ottimo trampolino di lancio verso più grandi progetti futuri.

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

Top 5: i Migliori Giochi di Maggio 2019

Nonostante il periodo estivo sia alle porte, il bel tempo non si è ancora deciso ad arrivare in pianta stabile e cieli minacciosi hanno turbato le nostre giornate: così non è per quanto riguarda il mondo dei videogiochi che, tra sorprese e delusioni, non manca di entusiasmare. Andiamo quindi a vedere quali sono stati i migliori giochi di questo uggioso maggio.

#5 Shakedown Hawaii

Da **Vblank Entertainment**, autori del divertente ***Retro City Rampage***, arriva ***Shakedown: Hawaii***, titolo che, come il precedente, si rifà al primo capitolo di **GTA**. Qui non avremo più citazioni provenienti da ***Ritorno al Futuro***, ma impersoneremo un anziano CEO di un'azienda sull'orlo del fallimento a causa della saturazione del mercato tecnologico: starà al figlio cercare di salvare la compagnia... usando soprattutto mezzi illeciti!

Il titolo convince per art-style, ispirato alla **grafica 16 bit** e per la modalità campagna, colma di umorismo becero e violenza a mai finire. Divertono anche le sfide e il free roaming, dove saremo liberi di seminare morte e distruzione a ogni angolo. ***Shakedown: Hawaii*** è un titolo da non sottovalutare e che potrebbe regalare ore di divertimento sfrenato e sboccato, come da attitudine.



#4 Dauntless

Un cataclisma ha distrutto il mondo, liberando dei mostri famelici chiamati **Behemoth**, capaci di decimare la popolazione: toccherà ai cacciatori porre fine a questa battaglia. Questo è l'incipit di **Dauntless**, action RPG free to play disponibile su **PC**, **PS4** e **Xbox One**: il titolo si ispira a **Monster Hunter**, arrivando quasi a sfiorarne il plagio, ma rispetto al titolo **Capcom**, l'opera prima di **Phoenix Labs** si distingue per uno stile personale che ben si sposa al mondo di gioco. Affrontare i Behemoth è una sfida ardua e la collaborazione con i nostri compagni di caccia risulterà importante, se non fondamentale. **Dauntless** è un titolo da non sottovalutare vista la sua natura free to play, essendo ben bilanciato anche nelle microtransazioni; inoltre, essendo cross-platform (al momento solamente tra **PC** e **Xbox One**) può regalare ore di divertimento sia in singolo che in compagnia, soprattutto a chi cerca un'alternativa gratuita a **Monster Hunter**.



#3 Rage 2

In un mondo selvaggio dominato dall'**Autorità**, fazione senza freni inibitori capace di sterminare l'unico bagliore di resistenza rimasto, starà a noi riuscire a ricostruire tutto da zero, creando alleanze potenti atte a vendicare la nostra fazione. Su questa base poggia **Rage 2**, seguito dell'**FPS** di **ID Software** uscito ben otto anni fa, che questa volta si avvale della collaborazione di **Avalanche Studio** e di **Bethesda**.

Il titolo fa sfoggio di un'estetica a metà tra **Mad Max** e **Dune**, racchiudendo un lore interessante e ben illustrato nelle differenze tra le varie fazioni. Convince anche il *gunplay* dove, tutta l'esperienza della software house fondata da **Carmack** e **Romero**, viene fuori con un feeling davvero invidiabile. Purtroppo il titolo inespica in due fattori fondamentali come la struttura dell'open world, molto vasto ma anche parecchio vuoto, e la campagna principale della durata di sole otto ore, davvero breve per un titolo di questa caratura. Nonostante tutto, **Rage 2** sfoggia un carisma e una struttura di tutto rispetto, sperando che i prossimi DLC in arrivo riescano a tirare fuori un potenziale non interamente espresso.



#2 Assetto Corsa: Competizione

Dopo aver sorpreso e sbalordito gli appassionati delle simulazioni di guida, l'italiana **Kunos Simulazioni** torna alla ribalta con **Assetto Corsa Competizione**: messo da parte il format generalista del precedente capitolo, il team con sede a Formello, ha deciso di puntare tutto sul **Blancpain GT 2019** e su una maggiore importanza alla simulazione dura e pura, grazie anche al supporto dell'**Unreal Engine 4**, capace di risaltare ancora di più il motore fisico usato in passato. Non vi sono solamente migliorie tecniche, ma anche nel gameplay, visto che è stato migliorato il supporto ai **joypad**, permettendo così di esser goduto anche da chi non è avvezzo alle simulazioni e chi non è in possesso di volante e pedaliera.

Kunos Simulazioni ha intrapreso la più difficile delle strade, essendo **Assetto Corsa Competizione** un titolo più specialistico e meno indicato verso il pubblico generalista, riuscendo comunque a offrire una simulazione automobilistica meritevole di esser nominata regina del genere.



#1 A Plague Tale: Innocence

Francia, 1348: la Guerra dei Cent'anni è alle prime fasi, mentre i ratti portatori della **peste nera** stanno decimando gran parte della popolazione europea. In tutto questo, **Amicia** e **Hugo De Rune**, giovani ereditieri di una ricca famiglia, vedranno le proprie vite assumere una svolta pericolosa, a causa dell'inquisizione cattolica alla ricerca del giovane ragazzo. Così inizia **A Plague Tale: Innocence**, action-adventure in terza persona che segnala anche l'entrata diretta nel mondo videoludico di **Asobo Studio**.

Il titolo si ispira fortemente a due capisaldi del genere come **The Last of Us** e soprattutto **Brothers: A Tale of Two Sons**. Controlleremo principalmente **Amicia**, che dedicherà la sua vita a proteggere il fratellino dai pericoli di una delle ere più cupe della storia umana. Il titolo brilla per una narrazione di qualità, che ben racconta lo sviluppo dei personaggi e la pericolosità dei cattivi, ma anche per un gameplay vario e completo, capace di passare da fasi puramente stealth, a sezioni di *puzzle solving*, quest'ultime uno dei punti di forza del titolo d'Oltralpe. Nonostante qualche lieve incertezza tecnica, **A Plague Tale: Innocence** convince per la varietà del gameplay e per l'atmosfera lugubre che ben restituisce i cupi tempi medioevali, risultando una sorpresa ben gradita nel panorama ludico attuale.

