Uncharted: 10 anni di avventure

Il 2007 è stato un anno importante per la storia dei videogame: dopo aver prodotto note saghe di successo del calibro di ***Crash Bandicoot*** e ***Jak and Daxter***, **Naughty Dog** abbandona i platform e si butta sulla pura avventura.
È così che 10 anni fa vede la luce in esclusiva per Playstation 3 ***Uncharted: Drake's Fortune***, primo capitolo di una serie destinata a entrare negli anni nel cuore degli appassionati. Ambientato in Sud America, il gioco introduce per la prima volta il protagonista Nathan Drake, discendente del corsaro inglese Sir Francis Drake e cacciatore di tesori, che qui andrà alla ricerca della mitica città di El Dorado. Ad accompagnarlo ci saranno due personaggi di cui la saga non farà mai a meno, la giornalista Elena Fisher e Victor Sullivan, amico di vecchia data e mentore di Nate.
I due saranno presenti anche nel secondo capitolo ***Among Thieves***, ***Il Covo dei Ladri***, che vedrà i protagonisti andare alla ricerca della mitica **Shambhala** dopo averci trasportato un po' in giro per il mondo, dalla Turchia al Tibet passando per il Borneo per poi finire in Nepal: i nostri eroi verranno aiutati da un altro personaggio destinato a entrare nella storia della saga, la fascinosa ladra Chloe Frazer, che troveremo anche in ***Uncharted 3: Drake's Deception, L'inganno di Drake***. Anche qui si toccano vari punti del globo terrestre, e per la prima volta si arriva al centro dell'Europa, da Londra sino a un castello francese, per poi spostarsi di nuovo a est dove Nate passerà in rassegna Syria e Yemen prima di ritrovarsi nel deserto del Rub' al Khali, per giungere infine alla mitica città di Ubar.
I tre titoli presentano un gameplay praticamente uguale, fatto di scalate, sparatorie con svariati nemici su schermo (comandati dal super cattivo che concorre alla nostra ricerca) e risoluzione di enigmi che danno a ***Uncharted*** il sapore del grande classico d'avventura, unendo azione, spettacolo e cinematiche in una storia curata e ben narrata.
Nello stesso anno, come gioco di lancio in esclusiva per la nuova handheld Sony, **PSVita**, viene messo sul mercato ***Uncharted: L'abisso d'oro***, spin-off che racconta della ricerca della Città d'Oro e che vede i personaggi di Jason Dante e Marisa Chase nella loro unica apparizione. Ambientato prima di ***Drake's Fortune***, ***Golden Abyss*** è un capitolo che molti fan non possessori di Vita vorrebbero oggi su console e che non sfigura rispetto alla serie principale
Proprio la trilogia, uscita interamente in esclusiva su Playstation 3, ha un riscontro tale che non poteva essere assente su Playstation 4 e, nel 2015, a 4 anni dall'uscita del terzo capitolo, *Uncharted* arriva in una collection che raccoglie tutti e tre i capitoli.
È soltanto un modo per ingannare l'attesa: Drake ritorna infatti su PS4 dopo 5 anni di silenzio con un capitolo finale del tutto inedito: ***Uncharted 4: Fine di un Ladro*** è un titolo che viene salutato con gioia e clamore dei fan, arrivando a vendere quasi 10 milioni di copie in soli 18 mesi, un risultato straordinario se si pensa che gli altri titoli pare abbiano venduto più di 28 milioni di copie in un lasso di tempo molto maggiore. Oltre a essere l'ultimo della serie, stando a quanto detto da Naughty Dog, il quarto capitolo rivela una sorpresa per tutti gli appassionati: Nathan Drake ha infatti un fratello che credeva perso da tempo immemore e che qui ricompare per chiedere il suo aiuto e trascinarlo in una nuova avventura, che lo porterà dall'Italia, alla Scozia, all'Oceano indiano sino al Madagascar.
Se il gameplay pare non godere di particolari innovazioni (si registra il cambio di qualche tasto sul controller e l'introduzione di oggetti come il rampino, il chiodo da scalata e un verricello montato sulla jeep d'esplorazione che poco aggiungono alle dinamiche di gioco), il titolo è salutato dagli esperti come un capolavoro di tecnica, arrivando a essere definito dagli specialisti di Digital Foundry come "A technical masterpiece" grazie a una qualità dell'immagine eccellente, con aliasing degli shader praticamente inesistente, un rendering dei personaggi superiore a quello di molti titoli tripla A, passaggi a sequenze d'intermezzo in tempo reale che fanno a meno di file video pre-renderizzati senza appesantire il tutto, scenari straordinariamente vividi e animazioni facciali notevolmente migliorate.

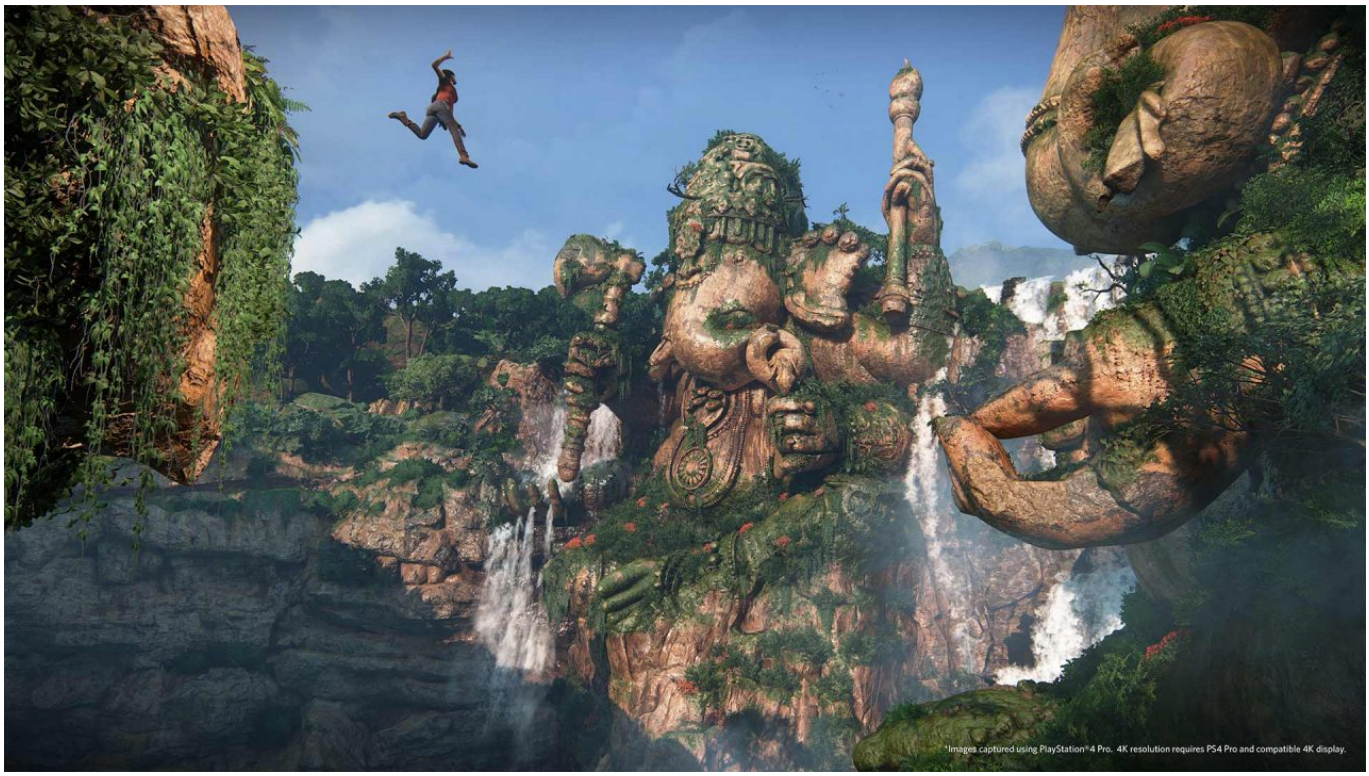
Alcuni mesi dopo, Naughty Dog rilascia un DLC che ha tutte le caratteristiche di un titolo autonomo: ***Uncharted: The Lost Legacy*** è lo spin-off che dà infatti spazio alle quote rosa Chloe Frazer e Nadine Ross, e che non sfigura dinanzi agli altri capitoli di una serie che, con i suoi oltre 41 milioni di copie vendute, si attesta come una delle saghe di maggior successo della nostra epoca, che colma il vuoto lasciato nel cinema da grandi classici come Indiana Jones, e che testimonia il grande potenziale narrativo di un mezzo come il videogame, capace di raccontare storie con forza e dignità decisamente non minori ai propri omologhi della settima arte.

Uncharted: L'Eredità Perduta

La saga di ***Uncharted*** compie 10 anni, e la ricorrenza non poteva essere festeggiata meglio di come lo è stata nell'ultima annata: un quarto capitolo dalla storia fluida, che registra i migliori numeri di vendita nella storia della nota serie **Naughty Dog**, e l'introduzione di alcune novità, non ultima la modalità **multiplayer**, fanno di questo 2017 un anno davvero da ricordare. Il suggello finale a una stagione così straordinaria è apposto da ***L'Eredità Perduta***, titolo proposto al mercato come DLC di ***Fine di un ladro*** ma che, a conti fatti, presenta tutta la dignità e la completezza di un titolo a sé stanno. In questo spin-off (il secondo, dopo L'abisso d'oro, pubblicato in esclusiva su PS Vita) Naughty Dog dà spazio alle "quote rosa" della saga: protagoniste sono infatti Nadine Ross, personaggio che ci si è trovati a fronteggiare nell'ultimo capitolo della serie, e Chloe Frazer, vecchia fiamma di Nathan Drake apparsa per la prima volta 8 anni fa in ***Il Covo dei Ladri*** e che qui ci troviamo a controllare per l'intera durata del gioco.

La storia ha inizio in una **Calcutta** agitata dalla guerra civile, dove le due protagoniste si incontrano per rubare un prezioso artefatto di cui è in possesso **Asav**, leader dei ribelli che animano la sommossa urbana. Ottenuto l'artefatto, lo scenario si sposterà sui **Ghati Occidentali**, dove si andrà alla ricerca della **Zanna di Ganesh**, preziosa reliquia nascosta nel cuore dell'antico **impero Hoysala**: ed è proprio qui che viene introdotto un primo elemento inedito in tutta la serie. Il giocatore si ritroverà quasi fin da subito infatti in un'ampia mappa con due tipologie di obiettivi che lo impegneranno per un intero capitolo: bisognerà infatti obbligatoriamente attivare **3 leve** piazzate in altrettanti punti sulla mappa per passare allo stadio successivo del gioco; in parallelo, si potrà portare a termine un altro obiettivo, facoltativo ma non meno importante, se non altro per la longevità che conferisce al titolo. Nell'area di gioco, nella quale ci si muoverà liberamente, sono sparse infatti 11 monete che permetteranno di accedere a un artefatto del tutto nuovo, il **Rubino della Regina**, braccialetto che segnalerà ogni volta la vicinanza di uno dei **collezionabili** a cui ci avvicineremo durante il nostro cammino: un oggetto molto utile ai cacciatori di trofei, che eviterà loro la perdita di tempo di battere ogni area di gioco alla ricerca di puntini luccicanti in ogni andito nascosto.

A parte questi piccoli elementi, le novità sono ben poche: il **gameplay** rimane fedele a quello a cui la saga ci ha abituati, con le aggiunte già viste nel quarto capitolo, dal rampino al chiodo da scalata sino al verricello installato sulla jeep. Il sistema di gioco Naughty Dog in questo senso è ampiamente rodato e, pur soffrendo di una certa ripetitività di titolo in titolo, risulta come sempre snello, dinamico e di facile approccio. Lo sviluppatore americano conferma la volontà di venir incontro a un pubblico più largo, offrendo un gameplay avvincente ma al contempo mai frustrante, adatto a chiunque voglia divertirsi senza incorrere in situazioni troppo ostiche e consentendo al contempo di godersi la storia come ci si trovasse davanti a un film di genere.



Proprio in termini di **screenplay** si trovano però forse le maggiori debolezze di questo DLC: la storia

ha certamente una sua solidità, attestandosi come sempre sul canone classico dell'**action-adventure di stampo cinematografico**, con **dialoghi** da film hollywoodiano alternati a spettacolari momenti di azione. Ma in *L'Eredità Perduta* Naughty Dog mostra un po' di svogliatezza creativa, proponendo varie situazioni già viste – non ultima una lunga sequenza in treno – e non offrendo scene da ricordare, chiudendo il cerchio della storia anche con un po' di retorica di troppo. Se la storia si mostra dunque un po' sottotono rispetto ai precedenti capitoli, nulla può eccepirsi invece sul piano tecnico: *The Lost Legacy* offre infatti paesaggi mozzafiato, in cui la natura rigogliosa dei Ghati Occidentali si affianca alle imponenti costruzioni Hoysala. Vi è una decisa prevalenza di spazi aperti di certo non facili da gestire, ma il motore grafico di Naughty Dog è ormai una garanzia, e le immagini scorrono lisce a 30 fps senza alcun calo, offrendo una risoluzione nativa di 1080p su PS4, che arriva ai 1440 su PS4 Pro per la gioia di tutti gli amanti della grafica.

The Lost Legacy è, a conti fatti, un titolo che non stupisce, ma rimane un tassello da non perdere per tutti gli appassionati della saga, offrendo **8 ore di divertimento e alta qualità visiva**, e conservando il merito di non far rimpiangere l'assenza dell'iconico Nathan Drake, su un cui ritorno i fan sembrano non aver mai lasciato ogni speranza.