Ni, oh!

L’estate è quel periodo normalmente associato a ferie, relax, gioia di vivere e divertimento. Non è il mio caso. Questa estate – come ogni altra del resto –, visto il maggior tempo libero, è dedicata al recupero di alcuni titoli che non si ha avuto modo di giocare e uno di questi è senza dubbio ***Nioh***, RPG del **Team Ninja** che ha riscosso un buon successo e che avrà un sequel, da poco annunciato all’E3 di giugno. Dopo essere stata per un certo periodo un’esclusiva **PlayStation 4**, *Nioh* è arrivato su PC, sotto l’insegna, un po’ particolare, di ***souls-like***, anche se grande è stato il disappunto nello scoprire che *souls-like* non è.
Il genere sdoganato da **Hidetaka Miyazaki** e dal suo ***Dark Souls***, ha visto numerosi tentativi di emulazione in salse più o meno simili, anche se con risultati altalenanti: basti pensare a ***Lords of the Fallen*** o, perché no, quel ***Code Vein*** che riesce a essere promettente e scoraggiante contemporaneamente, e forse per questo nuovamente posticipato. In attesa del futuro lavoro di **From Software**, ***Sekiro***, *Nioh* è il giusto ponte di collegamento e, come tanti, anch’io sono stato rapito dalle atmosfere e dagli elementi così vicini alla cultura giapponese, della quale sono un estimatore. Per chi sia abituato ai *souls*, approcciarsi al lavoro Team Ninja è alquanto singolare: sembra tutto così complicato, con pose diverse da assumere e relativi effetti, mille oggetti e tante cose a cui fare attenzione (mal spiegate); eppure, in qualche modo, il titolo completa e approfondisce il concept di Miyazaki. Ma non per questo può parlarsi di *souls-like*.
Partiamo dalla narrazione: diretta, senza fronzoli e con un protagonista fisso, quel William che sembra un incrocio tra Chris Hemsworth e un qualunque modello di intimo farloccamente perfetto ma, in ogni caso, sempre meglio dei costrutti medi derivanti dai vari editor From Software: perché il tempo libero estivo spesso non basta neanche a quello, non importa quante ore impiegheremo a realizzare il nostro alter ego, avrà comunque la stessa espressione di un bimbo di cinque anni durante il primo assaggio di un limone. Giocare *Nioh* fa anche sorgere una domanda spontanea: dove sta la difficoltà nel realizzare delle animazioni facciali? Miyazaki, prendi nota.
Eppure *Nioh* non è un souls like, e il gameplay trasmette immediatamente questo messaggio. Hey, hai finalmente quell’armatura potente, con bonus perfetti per te e, perché no, anche bella esteticamente? Shottato. Ma guarda quanti **Amrita**, potrei salire di livello per essere più resistente… shottato! Ah, ma forse… shottato!



Ovviamente si tratta di un'estremizzazione ma proprio per questo *Nioh* risulta tanto bello quanto frustrante, un gioco in cui il senso di progressione, capace di regalare enorme appagamento, viene messo da parte in favore di una difficoltà costruita ad hoc solo per «essere più difficile di *Dark Souls*». Ma qui casca l'asino: *Dark Souls* non è veramente difficile; certo, non consente un approccio agevole e, a volte, sa essere abbastanza punitivo. Eppure è chiaro, limpido e ogni cosa è costruita avendo dall'altro lato il suo perfetto contrario. *Dark Souls* è **apprendimento**, duro e puro: credevate che l'estate significhi la fine della scuola e quindi una pausa a ogni forma di studio? Se giocatori dei titoli From Software, scordatevelo. Eppure basta "studiare" quel che serve per essere sempre all'altezza della situazione ma soprattutto, il vostro equipaggiamento e level-up, servono effettivamente a qualcosa. Non troverete mai un nemico base in grado di scalfirvi, una volta progrediti; noi siamo i futuri **Lord of Cinder**, i soldati semplici li mangiamo a colazione.
Nioh non è un souls like perché è punitivo per motivi sbagliati, essendo essenzialmente una lunga e perenne sfida contro il **Drago Antico** di ***Dark Souls II***. Se da un lato la sfida, spinge a migliorare, dall'altro, diviene frustrante, in virtù del fatto che i vostri progressi, valgono quasi zero. Cos'è dunque *Nioh*? Un **trial & error**, senza se e senza ma. È un male? Assolutamente no.
Sin dall'alba dei tempi, l'essere umano cerca di imparare dai propri errori, in quel trial & error che è la vita reale che col passare dei secoli ci ha portati dove siamo. Per esempio, dopo un agosto passato ustionati dalla nostra stella, l'estate successiva ci penserete due volte prima a non spalmare una crema solare. Trial & Error appunto. In un videogioco – un'avventura compressa in una manciata di ore – anche la frustrazione derivante dagli sbagli (o dalla sfortuna) si condensa, arrivando alla tanto e bella imprecazione tanta cara ai "soulsiani". Ma ci si fa forza e, mentre vi scrivo, mi avvio all'ultima parte del titolo che, potrebbe non sembrare, ma mi sta piacendo moltissimo.
Nonostante tutto infatti, la struttura del gioco è azzeccata, con missioni secondarie più o meno interessanti e alcune trovate da RPG vecchio stile, capace di farvi prendere appunti su un foglio di carta (o almeno, io faccio così).
Per cui, anche io attenderò con ansia ***Nioh 2***, sperando che tutto trovi un senso compiuto e che, soprattutto, non debba giocarlo in estate. Perché in estate, ci rilassa, possibilmente senza rischiare la scomunica.

Ecco il primo trailer di Code Vein

È stato pubblicato poche ore fa il primo trailer di ***Code Vein***, il gioco firmato **Bandai Namco** ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale alcuni **Revenant** dovranno scoprire il mistero dietro il disastro che ha portato la civiltà alla rovina. Il **trailer** mostra un primo approccio al **gameplay,** che pare da subito simile a quello di un ***Soul***.



Code Vein, **action RPG** in cui i protagonisti avranno a disposizione un'arma chiamata **Blood Veil** atta a succhiare dai nemici il sangue di cui si nutrono i **Redidivi** per sopravvivere, sarà distribuito nel corso del 2018, ma le piattaforme su cui uscirà non sono ancora state annunciate. **Bandai Namco**, probabilmente, svelerà qualche altro video sul **gameplay** durante l'**E3** di quest'anno.

Code Vein è ufficiale: prime informazioni sul

gioco

Oggi, 20 Aprile, **Bandai Namco** ha annunciato *Code Vein*. Due giorni fa abbiamo ricevuto delle anticipazioni dal magazine giapponese **Famitsu**. Ieri invece abbiamo avuto **l'annuncio ufficiale**, il titolo e la trama sono stati confermati.

Il gioco sarà ambientato in un futuro non troppo lontano in cui il mondo è stato portato al collasso da un misterioso disastro. All'interno delle città, ormai, abbandonate a causa delle **Spine del Giudizio**, si sviluppa una società di **Redidivi** chiamati **Vein**, che sono sopravvissuti grazie alla stipulazione di un patto oscuro, ottenendo poteri sovrannaturali in cambio di ricordi e della sete di sangue: non nutrirsi di sangue si traduce nel rischio di diventare uno dei "**Perduti**", fantasmi diabolici che hanno perso anche quel poco di umanità che gli rimaneva.



Il protagonista sarà un **Vampiro** ed è stata svelata l'identità del compagno di squadra che ci accompagnerà durante la nostra avventura: sarà un umano, uno dei superstiti. Con lui dovremmo **esplorare il mondo** in cerca di una soluzione che possa far tornare tutto alla normalità e un modo per recuperare tutti i ricordi persi.

Come già detto, il protagonista dovrà nutrirsi di sangue per sopravvivere e per fare ciò tutti i **Redidivi** avranno a disposizione un congegno che permette di succhiare il sangue. Oltre che a nutrire, il sangue serve anche per aumentare la potenza e le abilità, chiamate in questo caso "**Doni"**.



Per combattere e sconfiggere i nemici si avranno a disposizione molte **armi** e delle **abilità** che, con la **trasformazione del personaggio**, potranno sferrare potenti e letali attacchi.



Code Vein sarà disponibile nel **2018**, ma ancora **non sono state specificate** le console su cui girerà. Non ci resta che aspettare nuovi dettagli, che con molta probabilità saranno dati durante

l'**E3**.

Svelato il misterioso titolo dietro #PrepareToDine

Qualche giorno fa abbiamo parlato di un misterioso trailer caricato sul canale dei **Bandai Namco**. Con un paio di giorni di anticipo, il magazine giapponese **Famitsu** ha svelato il titolo dietro al misterioso gioco. Smentite le ipotesi più gettonate: non si tratta infatti di ***Dark Souls***, né di un gioco ispirato a ***Tokyo Ghoul***.
Il titolo oggetto del teaser è invece ***Code Vein***, a cui sta già lavorando (si parla di uno stato di completamento del 35%) il team che ha curato la serie ***God Eater***.
Secondo quanto riportato da **Famitsu**, *Code Vein* sarà un **RPG Action** con motore Unreal Engine 4 e ambientato in un futuro in cui l'umanità sta svanendo. Protagonista sarà un vampiro della razza dei **Revenant** dotato di abilità sovrannaturali. Questi sarà accompagnato da un altro personaggio, non è dato sapere se giocabile o meno.



Gli antagonisti da fronteggiare saranno i "**Lost**", dei **Revenant** che hanno subito una trasformazione per non essere riusciti a nutrirsi sufficientemente di sangue.
Il titolo uscirà nel **2018** e utilizzerà l'**Unreal Engine 4**, motore grafico sul quale si sta lavorando per sviluppi grafici improntati al fotorealismo.

Per ulteriori dettagli sul titolo bisognerà attendere il prossimo 20 aprile, giorno in cui **Bandai Namco** svelerà tutte le notizie sul gioco.