

# Sensorialità virtuale: come l'ASMR entra nei videogame

Forse vi sarà capitato, sfogliando fra le migliaia di video su YouTube o durante qualche live su Twitch, di vedere qualcuno alle prese con determinati oggetti, bisbigliare strani suoni, accanto un microfono quasi fantascientifico e che probabilmente non avete mai visto. Negli ultimi anni il fenomeno dell'**ASMR** sta spopolando tra utenti casual, ma sta cominciando a esplodere anche in ambito videoludico, con **ASMRtist** alle prese con il videogioco del momento oppure, eseguire un role-play con i vostri personaggi preferiti. La pratica ha origini molto recenti ma, ciononostante, grazie alla sua facilità d'uso e all'ampia dispersione mediatica del web, ha già raccolto numerosi seguaci, innalzando anche la popolarità dei suoi esecutori. È probabilmente uno dei **il trend del momento**, anche in Italia, nonostante la maggior parte di voi non ne abbia mai sentito parlare, con più di 5 milioni di video disponibili su YouTube e un **aumento delle ricerche del 200%**. Ma esattamente cos'è l'ASMR, come funziona e soprattutto, può avere un ruolo pratico all'interno di un videogioco? Questo articolo cercherà di fornire adeguate risposte.

## **Brancamenta**



**Autonomous Sensory Meridian Response** è quanto risulta dall'acronimo; nonostante suoni così distante, e sia riferito a elementi prettamente medici o psicoanalitici, è un'esperienza che tutti noi abbiamo in qualche modo fatto almeno una volta nella vita. Tutto è riassunto attraverso una

**piacevole sensazione fisica (Tingle)** (brividi, formicolii, rilassamento), partendo dal cuoio capelluto alla schiena, **attraverso stimoli uditivi, visivi e tattili (trigger)**. Un esempio pratico può essere la pelle d'oca prodotta dall'ascolto di una determinata canzone o la visione di alcuni gesti della persona di fronte a voi, sensazioni che non sono passate inosservate nemmeno alla comunità scientifica che, tuttora, non riesce esattamente a spiegare il perché della risposta a determinati stimoli ma soprattutto alla diversità con cui l'essere umano si interfaccia a tale pratica. Se ci pensate, è incredibile che tutto questo abbia avuto un nome solo recentemente. Il percorso dell'ASMR è in qualche modo collegato al concetto di **sinestesia** (in cui più sensazioni distinte possono essere recepite contemporaneamente per diverse vie sensoriali), prima vista diffidenza ma poi, una volta misurata, è divenuta territorio di numerose ricerche scientifiche.

Proprio ultimamente **è stato realizzato un primo studio** degli effetti che tali video producono agli utenti che ne fanno uso: la **Dottorssa Giulia Poerio**, dell'Università di Sheffield ha verificato una **riduzione della frequenza cardiaca di 3,14 battiti al minuto**, con sensazione di benessere generale, rispetto a coloro che in precedenza non avevano avuto alcuna esperienza ASMR. Serviranno ulteriori studi in tal senso, ma le prime stime risultano abbastanza incoraggianti.

Entrano dunque in scena gli o le ASMRtist, in grado di provocare in maniera del tutto arbitraria le sensazioni citate, attraverso un'ampia gamma di suoni, gesti e soprattutto fantasia, perché non tutti rispondono allo stesso modo. Tra **whispering, tapping, inaudible, toni binaurali** (che vedremo più avanti) e mille altre varianti, la percezione dell'ASMR varia da persona a persona, rendendo difficile capire l'associazione esatta o magari preferita dagli utenti. È per questo che una buona ASMRtist deve essere dotata di un "coltellino svizzero" che racchiuda tutti i meccanismi necessari per fare breccia in un determinato utente che a sua volta, può legarsi in maniera empatica alla sua produttrice di brividi preferita.

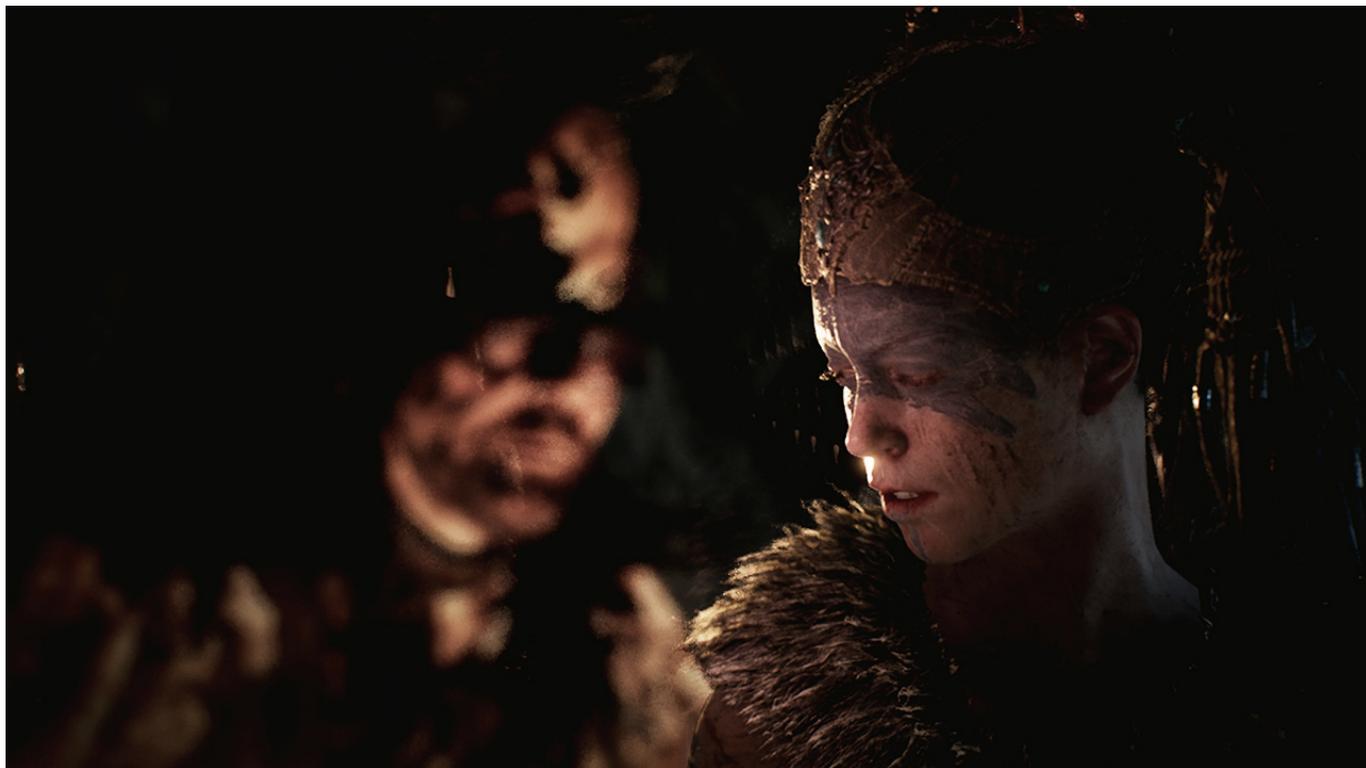
Una delle varianti più in voga è il gioco di ruolo in cui l'ASMRtist ricopre una determinata posizione sia del mondo reale (parrucchiera, bibliotecaria, etc) sia del fantastico, dove entrano in scena personaggi di serie TV ma soprattutto videogame.

## **Coccole videoludiche**



Il mercato dei videogame è ormai uno dei più redditizi al mondo, appaiono dappertutto e la maggior parte della popolazione mondiale ne fa uso. L'ASMR non poteva che entrare anche in questo mondo, che del resto regala tantissimi spunti per creare video ad hoc. Data la sua enorme popolarità, **Fortnite** è il videogioco più gettonato con video che spaziano da semplice gameplay con un commentary in whispering o role play vero e proprio, in cui l'artist in versione cosplay, sfrutta il contesto non solo per discutere del gioco in questione ma anche di altri temi a esso correlati. L'ASMR associato ai videogiochi funziona proprio perché **l'atto di videogiocare è già associato automaticamente al concetto di relax** e di passatempo, per cui gli appassionati possono unire l'utile al dilettevole, seguendo il proprio gioco preferito e al contempo rilassarsi. Da notare come l'ASMR renda alcuni titoli maggiormente più alla portata di tutti: un esempio su tutti sono gli horror come ***Alien Isolation*** o ***Outlast*** che basano sulle palpitazioni e l'ansia la loro natura. Per molti utenti si è verificato una **maggiore facilità nel seguire i loro gameplay**, anche per le persone più sensibili. Inoltre, ancora più interessante, aiuterebbe a diminuire la dipendenza da videogioco ma soprattutto l'assimilazione di nuove informazioni derivanti dal videogiocare, permettendo un miglioramento delle capacità cognitive (ne parleremo in dettaglio un'altra volta). Dunque, l'ASMR sembra avere un ruolo attivo, creando reale benessere e aiutando alcune persone a star meglio con se stesse. Allora perché non provocarlo arbitrariamente in altri contesti, come il videogioco? Purtroppo la risposta non è così semplice.

## ASMR & gameplay



Una risposta a tale domanda è molto difficile, principalmente perché non tutti rispondiamo all'ASMR allo stesso modo. Non si tratta soltanto di mero "gusto", per cui se a un utente piace l'inaudibile magari a un altro no. Molte persone provano quasi idiosincrasia verso determinati suoni o gesti, una repulsione che diventa fattore di rischio qualora si vogliano implementare elementi di tale natura all'interno di un videogioco. Questa disparità è ancora oggetto di studio.

A dir la verità alcuni tentativi sono stati fatti, prendendo come esempio su tutti [Hellblade: Senua's Sacrifice](#). Sviluppato da **Ninja Theory**, *Hellblade* racconta la storia di **Senua**, una ragazza affetta da **schizofrenia e problemi psichici**, nella Gran Bretagna barbara in epoca romana. Proprio l'audio è una componente fondamentale in cui l'utilizzo di un **microfono binaurale** è riuscito a riprodurre le decine di voci che Senua è costretta ad ascoltare nella propria testa. *Hellblade* è un titolo potente anche grazie all'utilizzo sapiente di suoni e voci di natura diversa in grado di riprodurre le allucinazioni uditive della protagonista e capaci di calare il giocatore nella condizione di chi sia affetto da simili problematiche ed è per questo che è caldamente consigliato l'utilizzo di buone cuffie. Quindi, anche se non è l'obiettivo primario dell'opera, *Hellblade: Senua's Sacrifice* può considerarsi un ottimo esponente dell'ASMR, in quanto riesce a coniugare tutte le sensazioni ed emozioni derivanti in maniera autentica.

Ma un ruolo fondamentale all'interno di un videogioco lo detiene la musica, che molte volte, unita al contesto, basta e avanza per produrre ASMR. Basti citare molte boss fight di **From Software**, come i principi gemelli **Lorian e Lothric** in [Dark Souls III](#) o quanto avviene in [Nier: Automata](#). Molte volte basta solo il ricordo di alcuni momenti per risvegliare in noi tali sensazioni che in fin dei conti sono sempre esistite ma a cui solo con un certo grado d'attenzione facciamo caso.

Tapping, scratching, eating e molto altro, benché presenti in qualche modo all'interno di un videogioco, per esigenze di trama o caratterizzazione, sono suoni che se riprodotti con una certa frequenza possono indurre fastidio, rovinando di conseguenza l'esperienza di gioco. Per non rischiare, dunque, si punta sul sicuro: musica, recitazione (audio/video) e suoni a più ampia portata e che tutti ascoltiamo normalmente.

Lo studio sull'ASMR e le sue applicazioni comunque procedono spedite, e chissà che un giorno non molto lontano non potremo avere titoli specificatamente studiati per provocare queste sensazioni, sperando che una simile moda (se esploderà) non saturi il mercato. Perché, purtroppo, dietro una

soluzione può nascondersi un problema ancora più grande. Ma questa è un'altra storia.

---

## 42: Il cut content di Dark Souls II

Abbiamo visto [come Dark Souls abbia avuto uno sviluppo in parte travagliato](#), con numerosi tagli, cambi di idee e mancanza di tempo che fortunatamente non ne hanno intaccato la qualità. Se pensate che con il sequel le cose siano andate meglio vi sbagliate di grosso: **Hidetaka Miyazaki**, probabilmente molto coinvolto nello sviluppo di *Bloodborne*, [lasciò il progetto Dark Souls II nelle mani di Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura](#), che portarono numerose novità e migliorie ma anche diverse problematiche, con scelte a volte difficili da comprendere, come la rimozione di un elemento fondamentale - che avrebbe chiarito una volta per tutte - le implicazioni del finale.

Oggi tocca appunto a *Dark Souls II*: vedremo armi, equipaggiamento ed elementi ben più importanti rimossi dal gioco e mai apparsi, nemmeno nella *Scholar of the First Sin*, che ha cercato di mettere la pezza ad alcune magagne del titolo.

### Un taglio col passato



Sappiamo benissimo che **Dragleic**, terra protagonista del nostro peregrinare, è situata in un ciclo molto in là nel futuro rispetto agli eventi di **Lordran**, e questo ha consentito di portare diverse

novità sul piano contenutistico ma anche di gameplay, approfittando delle nuove “conoscenze” di **Re Vendrick**, di **Aldia** e del resto degli abitanti. Tante sono le nuove armi, scudi, magie e anelli, portati a quattro come numero, approfondendo di gran lunga le meccaniche GDR. E partiamo proprio da qui, da questi oggetti misteriosi e che tanto hanno da raccontare, come gli **Anelli Illusori del Vendicatore e del Colpevole**, strumenti speciali in grado di nascondere alla vista determinati equipaggiamenti. C'è da dire che questi anelli probabilmente avrebbero dovuto completare un set, visto la presenza in game dell'**Anello Illusorio dell'Esiliato**, in grado di rendere invisibile l'arma nella mano destra e ottenibile esclusivamente completando il gioco senza mai sedersi a un Falò, e dell'**Anello Illusorio del Conquistatore** che rende invisibile l'arma impugnata nella mano sinistra e ottenibile solo completando il gioco senza morire. Non è chiaro dunque, quali equipaggiamenti sarebbero stati influenzati da tali anelli e questo purtroppo rende difficile capirne la reale efficacia; ma speculiamo, del resto la saga **From Software** si basa su questo: immaginate l'**effetto invisibilità applicato ad altri elementi come gli oggetti da lancio**, come pugnali avvelenati o bombe. L'avversario avrebbe visto solo la corrispondente animazione, cercando di capire in una frazione di secondo la traiettoria dell'oggetto lanciato. Di conseguenza, il PvP sarebbe stato un incubo e forse proprio per questo questi anelli furono tagliati dal gioco. Però grazie ai loro nomi possiamo evincerne la provenienza: l'Anello Illusorio del Colpevole probabilmente sarebbe stato donato servendo la **Fratellanza del Sangue** mentre, quello del Vendicatore, attraverso il patto con le **Sentinelle Blu**.

Sono presenti altri anelli, purtroppo senza nome e descrizione, ma alcuni di essi probabilmente legati in qualche modo all'**Anello del Sole**, in grado di provocare un'esplosione una volta assorbita una certa quantità di danno. Probabilmente questi anelli avrebbero fatto lo stesso, ma generando scariche elettriche, avvelenamento o esplosioni magiche.

Non si vive di soli anelli, tra i contenuti tagliati figurano anche armi particolari o semplicemente dei re-skin di armi già esistenti. Salta all'occhio la rimozione della **Spada Oscura** dei **Darkwraith** di cui sarebbe stato interessante vedere il **moveset**, visto l'appiattimento avutosi in tal senso in questo secondo capitolo. Di descrizioni purtroppo nemmeno l'ombra in tutte le armi interessate, tranne che per gli **Artigli delle Ombre**, appartenuti a quanto pare a disertori del patto cavalleresco, accecati dall'avidità. Sembra non esserci moveset apposito, mentre un piccolo accenno vi è per una sorta di mazza che sembra riprodurre un fiore blu (ma perché no, anche la testa di **Xanthous**) e delle pinze di cui si fa fatica a trovarne un senso.

Ovviamente, non potevano mancare le armature dove, tra il **vestiario dei Sigillatori** di *Dark Souls* e l'**armatura del cavaliere di Alonne** nuova fiammante, spiccano due elementi in particolare, contornati nientemeno che da una descrizione: partiamo con il vestito di **Rosabeth di Melfia**, piromante che liberiamo dalla sua prigione di pietra, estremamente consumato e che effettivamente, non abbiamo mai avuto modo di ottenere. La sua descrizione ci narra di come lei tenesse tantissimo a questo vestito, nonostante non avesse alcun legame con la piromanzia. Essendo una “studentessa devota” dello stregone **Carhillion del Profondo**, potremmo presumere che il rapporto tra i due sia stato in origine più profondo di quanto mostrato nel gioco; magari è stato proprio lui a donarle questo vestito. Certo, visto come ella se ne liberi al più presto subito dopo averla liberata, crolla tutto il ragionamento, ma ci piace essere romantici. Incredibile ma vero, l'altra “armatura” è un **barile**; sì, non c'è modo di girarci intorno, è un barile che avrebbe impedito quasi tutti i movimenti, “confortante” però, in quanto avrebbe avuto un'**alta percentuale di rigenerazione dei punti vita**. È uno dei pochi casi in cui siamo contenti che un elemento sia stato rimosso dal titolo.

## Confusione e Ambizione

Prima di arrivare al piatto forte, è carino notare come From Software avesse previsto **una versione fanciullesca dell'Araldo della Smeraldo**, confermato non solo dal modello presente e inutilizzato e dai concept art ufficiali, ma persino dalla presenza del nome della sua doppiatrice nei titoli di coda. Non è chiaro se la bimba fosse prevista come personaggio originale, e quindi poi sostituita con la versione più adulta che incontriamo in-game, oppure se dovesse apparire in luoghi specifici (laboratorio di Aldia ad esempio, chi ha orecchie per intendere intenda) o in qualche "flashback". Ma che effetto avrebbe fatto una pargoletta Guardiana del Fuoco? Considerato che probabilmente i dialoghi sono stati scritti e doppiati, siamo sicuri che avrebbe avuto la stessa caratterizzazione della versione adulta? *Dark Souls II* è un titolo profondamente diverso dal suo predecessore, anche nei toni; non ci avrebbe sorpreso una Guardiana capricciosa e magari immatura, con scopi e ragioni del tutto diversi dalla Shanalotte che abbiamo conosciuto. Eppure, in una sua **rara animazione**, l'araldo sembra quasi una bambina, dondolando i piedi da seduta; siamo dunque sicuri che la sua caratterizzazione sia stata modificata con il cambio d'età? Probabilmente non lo sapremo mai, ma è interessante notare come nei *Souls* ogni dettaglio possa aprire un mondo di speculazioni.

Ma veniamo ai tagli più dolorosi, addirittura di natura tecnica. Lo sviluppo di *Dark Souls II* andava "a quasi gonfie vele", implementando un sistema di **luci dinamiche** che rendevano questo titolo completamente diverso dal predecessore. Se vi siete chiesti come mai si è data così importanza alle **torce** all'interno del gioco è presto detto: senza di esse avremo fatto veramente fatica a vedere qualcosa all'interno di edifici, grotte o zone simili e, occupando una delle nostre mani, avremmo dovuto decidere se tenere uno scudo ma non vedere nulla o la torcia ma senza difenderci. Oltre a questo, l'impatto più evidente era sul fronte artistico: in tutti i *Souls*, compreso il terzo capitolo, abbiamo sempre avuto una "luce artistica" oltre all'alone luminoso generato dal personaggio (anche se giustificato soltanto in *Demon's Souls* con l'**Augite**) per cui, tranne eccezioni volute (Tomba dei Giganti), il gioco garantiva la giusta quantità di illuminazione, scegliendo accuratamente cosa mostrare e come. Paradossalmente, questo è sempre stato uno dei maggiori punti di forza dei lavori di Miyazaki e poco importa se tutto ciò risulti irrealistico. Fatto stà che da Aprile 2013, mese di presentazione alla stampa, al giorno della release ufficiale, *Dark Souls II* era semplicemente un altro gioco, castrato tecnicamente sotto tutti i punti di vista. Questo è avvenuto perché semplicemente le console non potevano reggere la mole di dati necessaria a far girare adeguatamente il tutto, e questo fa anche sorgere una domanda spontanea: perché implementare sistemi esosi pur sapendo dell'inadeguatezza dell'hardware? La risposta risiede molto probabilmente nello sviluppo confusionario del titolo, con variazioni di idee da un giorno all'altro. Potrebbe esser accaduto che una volta visto il sistema di illuminazione dinamica agli sviluppatori di *Dark Souls II* non sia piaciuto il risultato finale. Considerato troppo poco "artistico", magari anche per questa ragione il sistema fu rivisto, in favore di un'illuminazione globale e classica per i *Souls*.

## La goccia di fuoco



Se dopo aver visto il video qui sopra i vostri pensieri sono andati verso situazioni simili in altri giochi come **Watch Dogs**, **Bioshock Infinite** o **Alien: Colonial Marines**, state calmi, è stato fatto molto di peggio.

Una volta sconfitto il boss finale, le porte del **Trono del Desiderio** si aprono dinanzi a noi: ma cos'è esattamente questo trono e perché è così importante? Queste domande hanno avuto risposta solo dopo attente analisi, studiando la **lore** e le azioni di protagonisti e antagonisti. Ma bastava un semplice elemento, talmente sciocco nella sua creazione che la sua assenza risultò davvero inspiegabile. Il Trono del Desiderio non è altro che la **Fornace della Prima Fiamma** e il trono sul quale ci sediamo avrebbe dovuto essere circondato dal fuoco. Questo sarebbe stato un input diretto al nostro cervello, facendoci capire immediatamente che non solo noi diveniamo il nuovo regnante di Drangleic ma soprattutto un **Lord of Cinder**. Questo è forse il taglio più difficile da digerire in quanto parte integrante della *lore* di tutti i *Souls*. Tra l'altro, la sua conformazione è del tutto simile ai troni presenti in **Dark Souls III** nell'**Altare del Vincolo**, dove appunto i Lord of Cinder delle varie epoche sedevano. C'è anche un motivo particolare per la quale i troni hanno ugual conformazione ma sarebbe uno spoiler eccessivo per il terzo capitolo.

Completando **Dark Souls II**, dunque, non è possibile capire cosa stia effettivamente accadendo e neppure se si stia per vincolare la fiamma o meno. Una cosa quindi abbastanza grave, corretta in parte con l'edizione **Scholar of the First Sin** in cui vi è l'aggiunta del secondo finale grazie all'introduzione di **Aldia**.

La mancata fiamma dal Trono del Desiderio rappresenta il culmine di una produzione attanagliata da indecisioni, ripensamenti e soprattutto castrata dalla mancata direzione di Hidetaka Miyazaki, il cui tocco si è reso visibile non appena il creatore ha ripreso le redini della saga con **Dark Souls III**. Nonostante dunque **Dark Souls II** vanti alcune innovazioni importati al **new game plus** e al sistema delle dual, con una trama forse più curata rispetto al predecessore, il titolo non è riuscito a trovare il giusto spazio nel cuore degli appassionati, finendo per giacere nel **Cumulo di Rifiuti** del DLC **The Ringed City**. Una punizione forse ingenerosa, ma i troppi problemi hanno finito con avvolgere con l'oscurità l'anima di un **Dark Souls II** che avrebbe meritato uno sviluppo più brillante.

---

## 42: Il cut content di Dark Souls

Ricordate le parole di **Sir Artorias** durante la boss fight, in cui ci intimava di star lontano dalla corruzione dell'Abisso e le toccanti frasi alla sua morte? E **Jar Eel**? Il **Re dei Dark Wraith** difficile da battere ma unico modo per liberare **Petite Londo** dalle acque? No? Effettivamente sono cose mai avvenute, almeno ufficialmente. La saga di [Dark Souls ha avuto una storia complessa e intricata](#), in cui si rispecchiano alcune scelte di game design nella seconda parte del gioco, e che ha visto, nella sua creazione, anche tanto materiale scartato tra armi, armature, magie e persino boss. Anche i sequel **Dark Souls II** e **III**, come anche **Bloodborne**, hanno visto rimossi o sostituiti con più o meno criterio molti elementi che li contraddistinguevano, magari un minuto prima di entrare nella tanto agognata **fase gold**. Oggi ci occuperemo del titolo che ha sdoganato i *souls-like* e di come Miyazaki e il suo team avessero progetti ben diversi per *Dark Souls*. Forse la *Remastered* avrebbe potuto far qualcosa in tal senso, come inserire i dialoghi di Artorias ma soprattutto, implementare l'idea originale della **Culla del Caos**, decisamente il punto più basso della produzione. Grazie ai *data miner* che hanno spulciato tra i vari file del gioco, siamo venuti a conoscenza di tutti gli elementi rimossi e che dalle prossime righe, saranno disponibili a tutti.



### **Altro che menù scozzese...**

Cominciamo dagli oggetti. La coppia di anelli che possiamo indossare rappresenta un vero e proprio *boost* che, la maggior parte delle volte, può salvarci da situazioni alquanto pericolose. La

sfilza di anelli a disposizione poteva essere arricchita da altri tre modelli, diversi per forma, natura ed effetti. Il primo è l'**Anello del Dislocamento**, in grado di assorbire i danni al posto del suo utilizzatore, fino alla rottura. Questo anello deriva dalle rovine di Petite Londo, e dalla sua fattura, così come dalla sua descrizione, si evince come la nuova città degli dèi fosse un luogo avanzato culturalmente, che purtroppo - come sappiamo - fu distrutto per cause di forza maggiore. Sempre da Petite arriva un altro anello interessante e sicuramente molto utile per l'utilizzatore che si avventura tra le rovine: l'**Anello dei Fantasmi ciechi**, appartenuto ai tre guardiani della città, avrebbe impedito ai tanti fantasmi di individuarci, agevolando di gran lunga il gameplay e probabilmente rimosso per questo motivo.

Il terzo anello ha una certa rilevanza in quanto legato a una **covenant**, anch'essa rimossa, di cui però possiamo trovare piccoli indizi lungo le vie di Lordran. L'**Anello della Condanna**, contornato da diamanti neri, sarebbe stato assegnato una volta entrati nel patto della **dea del peccato Velka**, definita come una strega eccentrica e piena di segreti. L'anello, probabilmente fin troppo potente, **avrebbe permesso contrattacchi automatici (!)** una volta assorbita una certa quantità di danni.

Arrivare a Petite Londo sappiamo che è un gioco da ragazzi, essendo disponibile fin da subito, al di sotto del Santuario del Fuoco. Ma inizialmente non doveva essere così: vista la sua pericolosità, **per entrare nella città sommersa avremmo avuto bisogno di una specifica chiave**, in grado di aprire l'ascensore che, come ben sappiamo, è da subito accessibile. La chiave avrebbe introdotto anche la storia della città, maledetta e fonte di una forte oscurità, e per questo sigillata. L'aggiunta di questa chiave, avrebbe cambiato un po' le carte in tavola per il titolo **From Software**: sin da subito infatti, siamo liberi di recarci in zone avanzate e, grazie a quell'ascensore, arrivare ad esempio alla **Città Infame**. Di conseguenza - se sufficientemente bravi, o fortunati - possiamo avere un equipaggiamento ben più potente rispetto alle zone iniziali del gioco. Questa chiave, avrebbe precluso tutto, avvicinando paradossalmente *Dark Souls* ai suoi successori, più lineari come ambienti e progressione.

Ma che *Dark Souls* sarebbe senza le nostre fedeli armi? Anche qui sono intervenuti dei tagli, eseguiti pure su quella di un boss. Cominciamo proprio da uno **spadone**, appartenuto niente meno che a uno dei **Quattro Re di Petite Londo**. Di quest'arma si sa molto poco e probabilmente fu uno dei primi elementi a esser scartati. Sarebbe stato interessante brandirla, sfruttarne la probabile oscurità e scoprire qualcosa in più sui Re a cui **Lord Gwyn** diede parte della propria anima, anche se esteticamente risultava molto discutibile. Altra arma che però è più una citazione che altro, è la **Man Catch**, solitamente usata nel medioevo per catturare e trasportare i prigionieri. Come dicevamo, probabilmente venne inserita per citare un lavoro precedente di From Software, **Shadow Tower: Abyss** e poi rimossa forse per mancanza di reale utilità.

Ma l'elemento più interessante è un **talismano**: con il - probabile - nome di **Talismano di Gwynevere** possiamo intuirne l'ovvia appartenenza ma dall'immagine si intuisce qualcosa di ancor più avvincente. Sembra una **scaglia di Drago** avvolta da una corda e questo, non può che aprire la mente ai legami tra **Seath il Senzascaglie**, con i suoi studi disumani, e la dea del Sole Gwynevere. Questo talismano avrebbe potuto fare luce sul rapporto tra i due ed **eventuali legami tra i Draghi e Priscilla**. Purtroppo nulla di fatto.



## Esistono storie che non esistono

**Dark Souls** è un'avventura piena di storie struggenti e simboliche, legate a personaggi rimasti iconici in tutto il medium videoludico. Anche qui sono intervenuti tagli, addirittura su intere **quest** come quelle di **Oscar** e **Shiva**, e personaggi mai apparsi in game. Alcuni hanno subito anche grossi cambiamenti di design come per **Chester**, apparso per la prima volta nel DLC **Artorias of the Abyss**. Il suo stile doveva essere molto diverso e lontano dal completo vittoriano che forse "annunciava" i lavori su **Bloodborne**. Avrebbe dovuto brandire un'altra arma, anch'essa rimossa, simile a una **Zweihander**, ma con la lama nera. Anche la **Strega Beatrice** che ci aiuta a eliminare la **Farfalla della Luna**, avrebbe dovuto avere una versione diversa e probabilmente inserita in un diverso contesto, forse per le vie di **Oolacile**. La sua versione giovanile, molto vicina esteticamente a **Shilke**, giovane strega in **Berserk**, da cui **Dark Souls** trae alcuni spunti stilistici. Anche il **Drago Nero Kalameet** avrebbe dovuto esser diverso per dimensione e colori ma probabilmente sempre difficile da abbattere.

Arriviamo dunque ai tagli più difficili da digerire. Partiamo da **Oscar di Astora** e dalla sua quest, ben più complessa e piena di significati rispetto al "semplice" liberarci dalla Prigione dei Non Morti e donarci le Estus. Lo incontriamo nuovamente da essere vuoto, incapace di riconoscerci, che finisce miseramente la sua esistenza per nostra mano. Ma la sua storia doveva mostrarci un uomo ben diverso, un fedele credente alla profezia dettata dal **Serpente Primordiale Frampt**, con scelte opposte alle nostre. In base alla scelta, se seguire Frampt o Kaathe, Oscar, una volta raggiunto la **Fornace della Prima Fiamma**, ci avrebbe dato battaglia con il solo scopo di ucciderci. Egli avrebbe fatto una scelta del tutto opposta alla nostra cercando di fermare l'Abisso, qualora avessimo seguito le direttive di Kaathe, o per diventare il nuovo Signore Oscuro se avessimo ascoltato le ragioni di Frampt. Il suo sarebbe stato un personaggio estremamente orgoglioso, alla ricerca di uno scopo degno di lui. Non a caso sarebbe stato l'unico NPC a spingersi sino alla fine, e il suo bisogno di far parte della leggenda lo avrebbe portato alla rovina. Oscar l'avremmo incontrato molte volte,

“spoilerandoci” anche il percorso da intraprendere, eppure, pur compiendo il nostro stesso percorso, sarebbe arrivato sempre troppo tardi, lasciando il nostro personaggio come punto focale della profezia. Una profonda ferita nel suo orgoglio, che sfocerà nel vero combattimento finale, affrontando il nostro salvatore.

La rimozione di tale quest può essere spiegata probabilmente con le eccessive informazioni donateci dal non-morto e per mancanza di tempo, anche se è un vero peccato che la storia di Oscar di Astora, sia stata fatta fuori, senza la possibilità d’esser vissuta. Una particolarità degli NPC di *Dark Souls* è quella di rappresentare un sentimento: in questo caso Oscar rappresenta l’orgoglio. Ma un altro NPC avrebbe avuto una storia ben diversa se la mannaia creativa non fosse intervenuta, per il rappresentante della codardia e l’avidità.

Parliamo di **Shiva dell’Est**, che incontriamo nella **Foresta di Radice Oscura**, tra i diversi NPC Cacciatori della Foresta. Shiva ne diventa capitano, ma è ossessionato da un’arma, la **Lama del Caos**, Katana leggendaria forgiata durante l’esplosione del Caos da Makoto, un fabbro ormai mitologico e piccolo riferimento a **Demon’s Souls** (anche questa descrizione ha subito grosse modifiche). La sua è una storia unica, ben diversa da quelle degli altri NPC. Ognuno di essi infatti, piano piano perde il senno, segno dell’incombenza dello stadio finale della maledizione, esacerbata da una propria mancanza, una perdita, qualunque sia la sua natura. Shiva, al contrario degli altri, ottiene ciò che vuole ma, nonostante ciò, impazzisce, non potendo controllare la potentissima arma, in grado di assorbire energia vitale dal suo utilizzatore. Come per la quest di **Lautrec**, anche per Shiva avremmo avuto a disposizione un **Globo dell’Occhio Nero** e avremmo potuto invaderlo, all’interno del **Dipinto di Ariamis**. Anche questa *quest* venne rimossa per mancanza di tempo e, come avvenuto per Oscar, si tratta di una grossa perdita per un titolo comunque di elevato livello come *Dark Souls*.

## Occasioni mancate

Concludiamo con due boss, ma prima è giusto citare qualche altro elemento rimosso, anche se di minor importanza. Avete presente le creature umanoidi controllate dai ragni a **Tseldora** in **Dark Souls II**? Bene, questo nemico era stato studiato per il primo capitolo, ma poi è stato scartato e riutilizzato nel sequel. Anche alcune armature sono state rimosse come quelle **Elite da Chierico**, le vesti dello stregone di Vinheim, Smith, il fabbro di armi magiche di Petite Londo e una strana **veste da orso**, facente anche parte dei primi artwork del gioco.

Da segnalare anche alcuni **dialoghi rimossi** come quelli di **Quelaag** nella cutscene di presentazione della boss fight, di **Lautrec** e del **Crestfallen Merchant**, in preda a deliri dovuti alla paura di trasformarsi in un essere vuoto.

Partiamo dalla **Culla del Caos**, la quale doveva essere molto diversa da come - purtroppo - ci è stata mostrata. La culla infatti si sarebbe dovuta muovere anche se lentamente, divenendo sicuramente una boss fight molto più interessante.

E infine **Jar Eel** e la sua sfavillante armatura. L’ultimo dei Dark Wraith sopravvissuto e Re di quest’ultimi, è un personaggio rimosso pur essendo ormai quasi completo, avendo a disposizione arma e vesti uniche, dialoghi, scopi e mooveset. Per poter arrivare a sfidare i Quattro Re abbiamo bisogno della **Chiave del Sigillo**, che ci permetterà di aprire il bacino idrico ed entrare così nelle profondità di Petite Londo; questa chiave, nel gioco originale, ce la dà **Ingward**, forse in maniera fin

troppo semplice e sbrigativa, vista la sua importanza. In questo caso, avremmo ottenuto tale oggetto solo eliminando Jar Eel, di cui sarebbe stato possibile anche ottenerne l'armatura.

Questo è dunque l'exkursus sul **cut content** di **Dark Souls** che, come avete letto, racconta una storia ben diversa. È davvero un peccato che lo sviluppo della **Remastered** non abbia preso in considerazione questa mole di contenuti che avrebbe sì prodotto un titolo diverso dall'originale, ma forse più completo e vicino all'idea originale di **Hidetaka Miyazaki**. Come detto, anche gli altri lavori From Software "godono" di tale feature, per cui appuntamento al prossimo articolo sui *cut content* dei *souls*.

---

## [Dark Souls Remastered: niente supporto HDR su PS4 PRO](#)

Dopo l'annuncio, durante la mini diretta di Nintendo, di una Remastered del capolavoro From Software, *Dark Souls*, **VaatiVidya**, uno youtuber esperto in lore, aveva affermato che questa Remastered avrebbe utilizzato lo stesso motore grafico di *Dark Souls 3* e avrebbe avuto un supporto **HDR** per **PS4 PRO**.

Ma queste affermazioni non sono state smentite pochi giorni fa, dallo stesso youtuber, tramite un Tweet:

So to correct a few things that I posted about yesterday - "Dark Souls Remastered will not include new assets based on the Dark Souls 3 engine or any combat differences. There is no HDR lighting for the PS4 Pro version"

□ a few links I was sourcing had bad info

— Vaati (@VaatiVidya) [January 11, 2018](#)

Vaati si è scusato poiché sembra che non sarà utilizzato lo stesso motore grafico di *Dark Soul 3* e non ci sarà nessun supporto **HDR** per questa versione, ma l'Hype per questa Remastered aumenta.

---

## [Nei cicli di Dark Souls](#)

Ci sono dei videogiochi che hanno fatto della narrativa il loro punto di forza, facendo breccia nel

cuore degli appassionati e diventando dei veri e propri cult. Titoli come **BioShock**, **Metal Gear**, **Mass Effect**, hanno tenuto milioni di videogiocatori incollati allo schermo, incantati dalla caratterizzazione dei personaggi e dalla trama che, piano piano, si dipanava facendosi strada verso un finale da ricordare.

In questo marasma di titoli, la serie **Souls** si è ritagliata uno spazio nel cuore di chi li ha giocati, vissuti e soprattutto, sudati.

Cominciamo questo viaggio attraverso i cicli e le terre di **Lordran**, **Drangleic** e **Lothric** cercando di mettere assieme tutti i pezzi del puzzle che, con l'avvento dell'ultimo DLC **The Ringed City**, pare aver trovato una sua conclusione.

Seguiranno **grossi spoiler**, al fine di trovare un senso compiuto delle vicende narrate.

## Gli inizi

La serie **Souls** venne alla luce dal genio di **Hidetaka Miyazaki** che, dopo aver lavorato intensamente alla serie **Armored Core**, decise che i tempi erano maturi per lavorare al suo progetto più ambizioso, un RPG dalle tinte fantasy che avrebbe sfruttato appieno le potenzialità di **PlayStation 3**. Non era la prima volta che **From Software**, società di cui Miyazaki è presidente, si cimentava in questa categoria di videogiochi: proprio nel lontano 1994, sempre su PlayStation, venne pubblicato **King's Field**, antesignano dei **Souls**, che ebbe un discreto successo e diversi seguiti. A contraddistinguerlo prima di tutto, oltre al lato artistico, era soprattutto la difficoltà che rendeva questo RPG una vera e propria sfida per i videogiocatori. Proprio questa esperienza pose le basi per quello che sarebbe diventato la punta di diamante di Miyazaki e che, di lì a poco, gli diede la fama come uno dei migliori **Game Author** degli ultimi decenni: **Demon's Souls**.

Tra le ispirazioni più o meno visibili nei suoi lavori troviamo soprattutto le influenze di **Berserk**, celebre manga, ancora in corso, di **Kentaro Miura** e dell'architettura sia occidentale che asiatica, tanto che la celebre **Cattedrale di Anor Londo**, presente in **Dark Souls**, trae ispirazione proprio dal Duomo di Milano.

## Demon's Souls

Siamo nel 2009 e finalmente viene pubblicato, come esclusiva PlayStation 3, **Demon's Souls**. Il titolo ebbe subito un notevole successo sia di critica che di pubblico, vincendo numerosi premi, nonostante tecnicamente non eccelso e presentando caratteristiche non idonee a un pubblico generalista come il tipo di narrazione e la difficoltà. Proprio quest'ultima fu alla base di numerose critiche, presa come una scelta puramente pubblicitaria ma, proprio Miyazaki stesso, la giustificò come parte fondamentale e integrata all'interno della **lore**, con l'intento di dare uno scopo, un senso di realizzazione capace di spingere i giocatori ad elaborare nuovi modi per affrontare il mondo di gioco. Quest'ultimo caratterizza maggiormente **Demon's Souls**: Tutto ciò che vediamo su schermo è pura narrativa così come i nemici, gli attacchi, gli oggetti e soprattutto i boss, ostacoli quasi insormontabili e che rendono questo titolo uno dei più appaganti sulla console Sony.

Ma le ambizioni di Hidetaka sono ancora più grandi e nonostante il successo di **Demon** si rimise subito a lavoro per portare a più persone possibile la sua idea, nella saga che lo consacrerà definitivamente: **Dark Souls**.



## Le ere di Dark Souls

Nel 2011 su **PlayStation 3** e **Xbox 360** e nel 2012 anche su **PC**, arriva il successore spirituale di **Demon's Souls: Dark Souls**.

I lavori per questo titolo furono spediti, partendo dall'ottima base del predecessore, in cui tutto fu potenziato dal punto di vista tecnico-artistico e soprattutto nel gameplay con molte novità che vedremo in seguito.

Tutto ha inizio in una landa desolata, grigia, perennemente immobile fino a quando, dal nulla, compare una fiamma, la **Fiamma Primordiale**. Con l'avvento di essa e del fuoco si avviò una lunga serie di distinzioni fino ad allora sconosciute come la percezione di caldo e freddo, vita e morte, luce e oscurità. Assieme a questa fiamma apparirono i **Lord** e quattro di essi trovarono qualcosa di potente, talmente tanto da renderli divini: le **Anime**. Ma esse non erano tutte uguali: uno dei Lord, il **Nano furtivo**, ne trovò una ricca di oscurità e con essa decise di generare l'umanità.

Una grande guerra era alle porte e gli altri Lord, **Nito**, la **Strega di Izalith** e soprattutto **Gwyn**, convinti di essere diventati invincibili, decisero di porre fine al regno dei **Draghi** che fino a quel momento avevano dominato queste terre incontrastati, di pietra, immortali e privi di un'anima, ma fu proprio uno di loro, **Seath il Senzascaglie** che, invidioso dei suoi simili, rivelò ai lord l'unico modo per sconfiggerli: il **fulmine**. Grazie a questo tradimento cominciò una nuova era, l'**Era del fuoco**, un'era prospera che però, prima o poi, doveva finire. Si scoprì che poco alla volta la fiamma andava affievolendosi e Lord Gwyn, divenuto ormai Re, decise di sacrificarsi vincolando la Sacra Fiamma, alimentandola e prolungandone così la vita. Fu allora che Lord Gwyn divenne il primo **Lord of Cinder**.

Ma mille anni dopo, il momento in cui entriamo in scena, la fiamma rischia di spegnersi di nuovo e servirà qualcun altro per alimentarla, definitivamente. La leggenda narra che un giorno, un non-morto abbandonerà il castello ove rinchiuso e si recherà a **Lordran**, per succedere a Gwyn e salvare così la Prima Fiamma.

Il lungo e tortuoso viaggio partirà dal suono delle **campane del risveglio**, dopo aver sconfitto i primi due boss e aver fatto la conoscenza di quel **Solaire** divenuto ormai un *must* per tutti i seguaci dei Dark Souls. Dal suono delle campane si risveglia uno dei **serpenti primordiali**, abitanti

dell'Abisso dove furono creati i primi uomini, con il nome di **Frampt** che, avvalendosi di quella leggenda, ci spingerà verso **Anor Londo**, la città degli dèi dove avremo a che fare con una delle boss fight che hanno segnato un'epoca: il cannibale **Smaug** e l'**ammazzadraghi Ornstein**. La loro sconfitta ci permetterà di vedere per la prima volta una dei tre figli di Gwyn, **Gwynevere** che, donandoci (finalmente) la capacità di teletrasportarci tra le varie zone della mappa, ci fornisce indicazioni su come accedere alla **Fornace della Prima Fiamma**: uccidere i Lord e privarli della loro anima. Questo ci porterà a sconfiggere Nito, il primo dei morti, la Strega di Izalith che, provando a salvare la fiamma creò la stirpe dei demoni e sicuramente peggior boss fight del gioco e del traditore Seath il senza scaglie e creatore della stregoneria.

Alla loro sconfitta la Fornace si aprirà davanti a noi e sarà proprio Lord Gwyn, divenuto ormai un non-morto, ad aspettarci. A questo punto abbiamo una scelta, se vincolare il fuoco e sacrificarci come fece il Lord oppure, mettere fine al ciclo, lasciare che la Fiamma si spenga una volta per tutte e cominciare così una nuova era: l'era dell'oscurità.



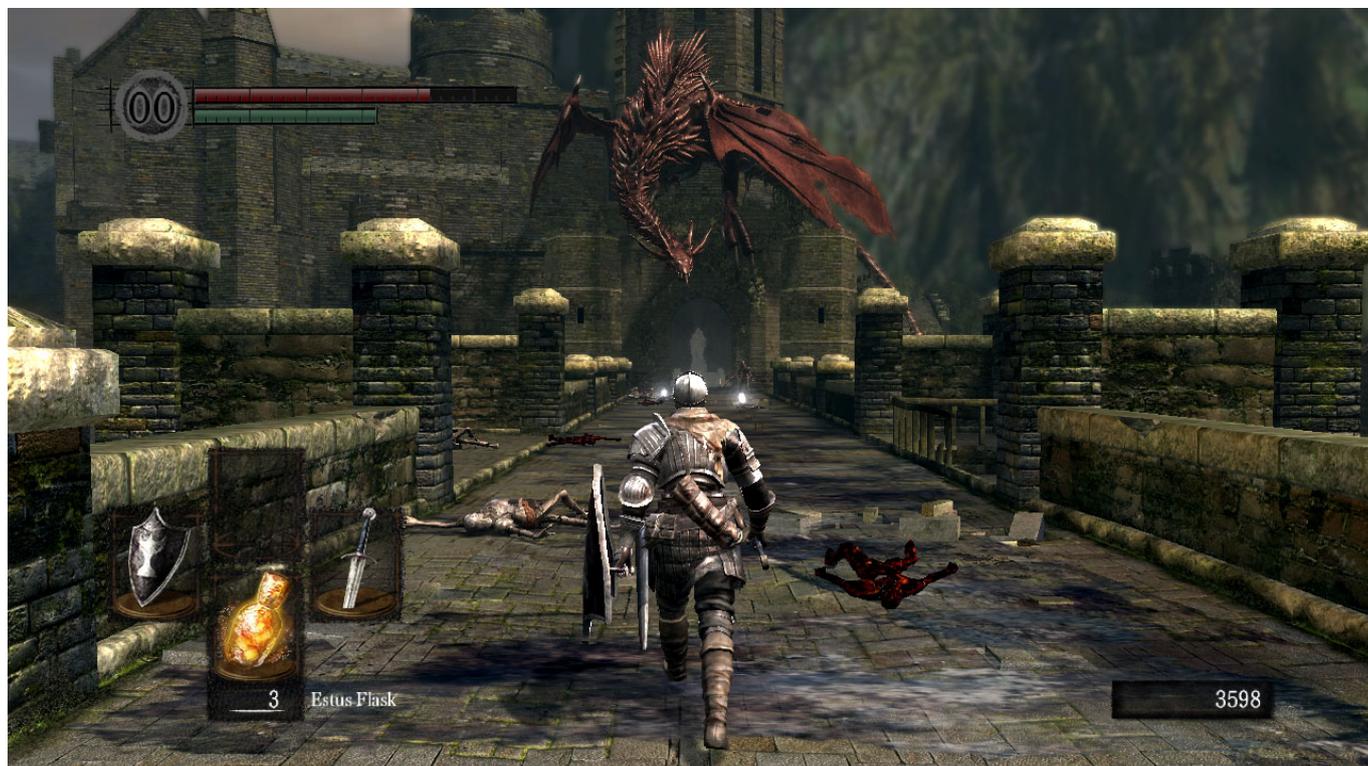
Ma perché questa scelta? In *Dark Souls* non è tutto ciò che sembra, infatti, c'è molto di oscuro nella storia degli ultimi mille anni. Frampt non sarà l'unico serpente primordiale che incontreremo. **Kaathe** ci narrerà un punto di vista diverso, di come in realtà la tanto acclamata leggenda non sia altro che un espediente per indottrinare i non-morti e far continuare a prosperare l'era degli dèi. Proprio uno dei figli di Gwyn, **Gwendolyn - La Luna Oscura**, creò questa storia al fine di salvare Lordran, Anor Londo e il resto delle terre nate in quest'era. Perfino la radiosità di Anor Londo è tutta finzione, dando modo ai prescelti di pensare di essere arrivati nella casa degli dèi e che questa casa sia ancora prospera, il tutto raffigurato dall'illusione raggianti di Gwynevere al nostro primo incontro. Questo rovescio della medaglia ci fa capire che non esiste nessun prescelto e starà a noi decidere non solo il futuro di Lordran ma soprattutto il nostro.

Con l'espansione **Artorias of the Abyss** si è aggiunto un ulteriore tassello alla storia. Mentre Lord Gwyn si arrendeva al suo destino varcando la Fornace della Prima Fiamma, il mondo stava per essere inghiottito dall'**Abisso**. Solo uno dei suoi quattro cavalieri tentò di fare qualcosa, **Artorias**, che però nel tentativo di fermarne l'avanzata rimase corrotto e solo noi, dopo un'estenuante boss fight, daremo la pace alla sua anima tumultua. Ma sarà **Manus**, il Padre dell'Abisso, il protagonista di questo DLC. Colui è il creatore della razza umana ed un tempo anche lui lo fu, il primo, che dopo aver perso i suoi cari, ricordati attraverso un ciondolo a lui sottratto, si abbandonò all'oscurità,

cambiando per sempre. Alla sua sconfitta avremo una grande aggiunta alla trama di Dark Souls ed è per questo che Artorias of the Abyss è il più apprezzato tra i DLC usciti per questa saga. Da segnalare anche il **Mondo Dipinto di Ariamis** dove avremo a che fare con la figlia illegittima di Gwynevere e Seath il Senzascaglie, **Priscilla**, nascosta dal Drago alla vista di Lord Gwyn proprio all'interno del quadro. Ci servirà in seguito.

*Dark Souls* porta avanti quanto visto in *Demon's Souls*: una narrativa soprattutto visiva, capace di coinvolgere chi sa ascoltare e quindi non per tutti. Ogni statua, ogni oggetto con descrizione unica, l'anima dei boss, insomma, tutto ciò che appare su schermo, ci narrerà la storia, contornati con alcuni dialoghi che ci aiuteranno a capire cosa stiamo facendo e soprattutto cosa dovremo fare. Nei *Souls* sono i dettagli a fare la differenza, a cominciare dall'editor del personaggio che oltre a scegliere le caratteristiche fisiche ci permette di scegliere la classe che influenzerà in modo sostanziale il nostro stile di combattimento. Quest'ultimo, ulteriormente raffinato, prevede una maggiore difficoltà rispetto al predecessore: trappole, imboscate, nemici, tutta l'enorme mappa aperta procura nel giocatore l'ansia e la paura di veder comparire a tutto schermo la famosa scritta "**sei morto**" e dover ricominciare tutto da capo. Sarà fondamentale migliorarsi e migliorare il proprio equipaggiamento spendendo le anime accumulate faticosamente o prendendo oggetti dai nemici sconfitti. Un ulteriore passo avanti è stato fatto dal comparto Online che permette non solo di sfidarsi ma anche di affrontare il gioco in cooperativa e rende *Dark Souls* un vero e proprio **hub** per i videogiocatori più smalzati e in cerca di sfide.

Se, come detto, dal punto di vista tecnico non fa gridare al miracolo, è la direzione artistica il vero fiore all'occhiello del titolo **From Software**. Nella vastità di Lordran troveremo terre completamente diverse l'une dalle altre, caratterizzate non solo da una particolare luce ma anche dai nemici e dalla loro tipologia d'attacchi. Ogni elemento ci parla, realizzato minuziosamente nei dettagli accompagnato poi da un **comparto sonoro** di buona fattura ma che vede nelle musiche, soprattutto nelle sfide contro i boss, il loro apice di epicità.



Hidetaka Miyazaki è anche un bontempone: nella descrizione degli oggetti da scegliere prima di cominciare l'avventura è presente un pendente, senza una reale utilità. Proprio egli stesso affermò che quel pendente serviva per scovare un muro illusorio ma senza dire dove... Fatto stà che migliaia di giocatori, accompagnati da questo pendente, colpirono ogni muro con la loro arma finché

Hidetaka confessò che si trattava soltanto di uno scherzo. Ma le ire dei giocatori scaturite da questa affermazione non impedirono comunque a *Dark Souls* di vincere diversi premi tra cui **Miglior GDR** dell'anno ai **VGA** (Video Game Awards) e **miglior trailer dell'anno** da parte di **Game Trailers**. Da questo successo partiranno i lavori per il secondo capitolo ma come vedremo, non tutto è andato per il verso giusto.

## Dark Souls II

Sempre ai VGA, ma l'anno dopo, viene presentato al pubblico **Dark Souls II** preparando il pubblico alla clamorosa notizia che il produttore dei *Souls*, Hidetaka Miyazaki, non sarebbe più stato coinvolto direttamente nel progetto. A sostituirlo, per scelta di Namco Bandai, saranno **Tomohiro Shibuya** e **Yui Tanimura** che sfrutteranno l'opportunità per portare tantissime novità, non solo dal punto di vista del giocato ma soprattutto di narrativa con una storia del tutto nuova e che in molti casi va in contrasto con la lore del predecessore. Ma andiamo con ordine.

Innumerevoli cicli dopo gli eventi narrati in *Dark Souls* le vicende si svilupperanno per vie di **Drangleic** governata da **Re Vendrick** insieme a suo fratello **Aldia** dopo una moltitudine di vittorie sui campi di battaglia. Dopo la nostra comparsa nel mondo di gioco ci troveremo davanti a tre delle ultime **Guardiane del Fuoco**, ovvero coloro che aiutano il non morto a compiere il suo destino tranne qui, dove verremo sbeffeggiati senza rispetto alcuno. A guidarci sarà l'**Araldo dello smeraldo**, un tentativo di Vendrick e Aldia di ricreare qualcosa che potesse essere collegato ai vecchi falò e alle *estus*, ma questo fu uno dei tanti esperimenti fatti dai due. Il ciclo di *Dark Souls II* è l'unico a non aver avuto un Lord of Cinder in quanto Vendrick decise, invece di vincolare o spegnere la fiamma, di spezzare in qualche modo questo ciclo di maledizione. Sono stati fatti diversi tentativi fino quando il Re e il fratello decisero di intraprendere strade diverse: lo studio delle Anime e degli antichi Lord da parte di Vendrick e lo studio e il ricreare la Prima Fiamma da parte di Aldia.



L'Araldo, alias **Chanalotte**, ci guida per un motivo: trovare un nuovo monarca in grado di vincolare

la fiamma. Questo potrà avvenire solo trovando quattro grandi Anime, le più potenti di Drangleic e incontrare Re Vendrick ma, quando lo faremo, sarà ormai un non-morto vuoto, privo di senno, lontano ricordo di glorie passate. La maledizione della non-morte subita da Vendrick ha un nome, **Nashandra**, che, ottenuta la grazia del Re e presa in sposa, lo convincerà ad iniziare una guerra contro i **Giganti** per il controllo della reliquia più importante: il **Trono del Desiderio**. Si scoprirà che Nashandra non è altro che una delle reincarnazioni dell'anima oscura, vera e propria figlia di Manus che, con l'inganno, voleva portare a spegnimento la Fiamma e cominciare così un regno dove l'Abisso potesse regnare. Saputo dell'inganno, Vendrick, lasciò il regno portando con sé l'unica chiave in grado di far accedere al Trono sperando che un giorno Chanalotte, potesse incontrare il vero monarca che spezzasse il ciclo di maledizione. E proprio quando sconfiggiamo Nashandra il Trono del Desiderio si aprirà dinanzi a noi capendo che esso non è altro che la Fornace della Prima Fiamma e che per vincolare il fuoco dovremmo diventare un Lord of Cinder.

In *Dark Souls II*, notiamo che ad ogni ciclo le Anime non mutano, cambiano forma magari ma l'essenza della loro natura rimane. Ad ogni ciclo le scelte sono sempre le stesse a segnalare quasi l'ineluttabilità del destino e che in fondo si prolunga di poco solo quello che sarà inevitabile. In tutti i *Souls* è l'unica volta in cui il personaggio che controlliamo arriva ad un tale livello di importanza, un **Lord of Cinder**, e l'unico veramente in grado di spezzare la maledizione della non morte definitivamente ma, tagli dell'ultimo minuto hanno fatto in modo di mitigare queste speculazioni togliendo addirittura un elemento distintivo dal Trono del Desiderio, la **Fiamma**, capace di farci capire cosa stava effettivamente per accadere. Ed è solo uno dei tanti tagli, cambiamenti di descrizione e incongruenze che hanno portato un po' di confusione non solo tra i semplici appassionati ma anche tra i più ardenti speculatori dei titoli From Software. Difficoltà produttive e mancanza di una direzione precisa hanno fatto sì che *Dark Souls II* sia il titolo meno avvincente della saga dove in quasi tutta la terra di Drangleic si sente la mancanza del genio produttivo di Miyazaki. Se da un punto di vista narrativo si è fatto un passo indietro, abbandonando malamente la lore del primo capitolo, sul fronte del **gameplay** si è fatto altrettanto, facendo sì che il **moveset** di ogni arma sia dipendente dalla sua categoria e non dall'arma in sé. Niente moveset unici e quindi appiattimento generale che mina pesantemente quel senso di magia ed eccitazione nello scovare una nuova arma e vederne i suoi effetti. Altro punto dolente sono poi le Boss Fight molto simili tra loro e che non lasciano tanto alla strategia. Insomma, i passi indietro sono evidenti ma dal punto di vista tecnico-artistico si è fatto il contrario. Tecnicamente abbiamo un deciso **boost** per quanto concerne texture, luci, modellazione contornate da una direzione artistica sempre di ottima fattura. Questo grazie anche all'impiego del nuovo motore grafico che ha permesso una gestione migliore della fisica e delle animazioni oltre all'introduzione di nuove feature come le dual, nuovo inventario e una nuova intelligenza artificiale dei nemici. Inoltre cambiamento sostanziale avviene nel loro **respawn** al falò con un limite massimo di dodici. Raggiunto questo numero, il nemico di turno non apparirà più sulla mappa eliminando così la possibilità di **farmare** anime. Viene inoltre portata un'ottima innovazione da questo punto di vista al **new game+**, dove vengono aggiunti più e nuovi nemici oltre a un maggiore impiego di invasori da altri mondi, e soprattutto nuovi oggetti altrimenti inaccessibili.



La storia di *Dark Souls II* si amplia con una trilogia di DLC denominati ***Crown of the Sunken King***, ***Crown of the Old Iron King*** e ***Crown of the Ivory King***, fino alla riedizione ***Scholar of the first sin*** che prevede tutti i DLC usciti e un miglioramento sostanziale di tutti gli aspetti del gioco come nuovi nemici, nuovi eventi narrativi e miglioramenti al gameplay.

È sicuramente il titolo più controverso e questo porterà Miyazaki a riprendere le redini del progetto e creare il miglior capitolo della saga: ***Dark Souls III***.

## Dark Souls III

Siamo nel 2016 e finalmente esce *Dark Souls III* ed è quasi tutto ciò che ci aspettavamo e volevamo. Dopo un altro successo, ***Bloodborne***, tutti erano in trepidante attesa.

La **Prima Fiamma** è stata vincolata innumerevoli volte, troppe, ed ormai sta per estinguersi definitivamente. La fine del mondo è vicina e tutti i regni di tutte le ere convergono verso l'ultimo di essi, **Lothric**, dove ormai la distorsione spazio-temporale è evidente. Solo le anime dei precedenti Lord of Cinder può ravvivare la fiamma e dare luogo così a nuovi cicli di vita: i **Guardiani dell'Abisso**, **Yorm il Gigante**, **Aldrich il divoratore degli dei**, il **Re Lothric** e **Ludleth** che troviamo già all'**Altare del Vincolo**, hub delle nostre avventure. Noi siamo una fiamma sopita, qualcosa di così scarso potere che non può interagire in nessun modo con la fiamma. Sarà la nostra Guardiana del Fuoco a fare da tramite.

Durante il nostro viaggio scopriremo che *Dark Souls III* riprende a piene mani la lore per primo capitolo mettendo un punto sulle molte speculazioni fatte sino a quel momento. Le vicende del regno di Lothric si basano su una codardia, sulla non voglia del principe primo genito, cresciuto soltanto per adempiere al suo destino, di vincolare la fiamma. Il Principe restò inamovibile sulla sua posizione nemmeno dopo l'incontro con gli altri Lord che cercarono di convincerlo ma invano. Il principe, probabilmente plagiato dal suo mentore, uno dei due Saggi di Cristallo, decise che era meglio per tutti che la fiamma si spegnesse per sempre e accettare così inevitabile. I Lord tornarono al luogo di appartenenza, tranne uno, Aldrich. Egli, diacono delle profondità, è forse il Lord più interessante in quanto la sua brama di potere lo spinse a praticare cannibalismo e a divorare gli dei rimasti ad Anor Londo. Ed è proprio subito dopo aver divorato Gwendolin che lo incontreremo per la prima volta, con

il potere della luna oscura al suo servizio. Questa è solo una delle tante storie riguardanti i vari Lord, ognuno con le proprie motivazioni e desideri.



Visto che loro sono ormai disinteressati dal ravvivare la Fiamma, spetterà a noi, costringerli a farlo eventualmente sotto forma di tizzoni atti ad alimentare il fuoco.

Dopo la loro dipartita assorbiremo il loro potere attraverso la guardiana del fuoco e solo in questo momento saremo in grado di vincolare il fuoco. Veniamo trasportati all'altare della Prima Fiamma e sarà qui che tutte le speculazioni fatte prenderanno forma: il tempo è distorto e tutti regni ormai sono prossimi a convergere in un unico punto. Resta soltanto una cosa da fare adesso ma, mentre ci accingiamo all'ultimo falò notiamo una figura che si rivela essere **l'unione delle anime di tutti i Lord of Cinder precedenti**. Dopo una dura battaglia possiamo quindi decidere il destino di tutti i cicli: vincolare il fuoco nuovamente, soffocarlo definitivamente oppure, seguendo la quest di **Yuria** della chiesa nera di **Londor**, divenire signore dei vacui assorbendo il potere della fiamma.

*Dark souls III* colmerà diversi quesiti lasciati irrisolti e delle chicche collegate direttamente alla lore di Lordran. Una su tutte è la boss fight sulla **Vetta dell'Arcidrago** dove sfideremo un certo **Re Senza Nome**. La battaglia sarà tosta ma alla sua sconfitta, attraverso una sola riga di testo veniamo a sapere che egli non è altro che il figlio primo genito di Gwyn, alla quale tolse il nome e ogni possibilità di ricordarlo per la sua alleanza con i draghi. Oltre a questa sono innumerevoli le storie da prendere in considerazione, come quella su **Oceiros**, **Sullyvan** e tanti altri. Ma non finisce qui. Successivamente arrivano per completare l'arco narrativo due DLC: **Ashes of Ariandel** e **The Ringed City**. Sono due contenuti collegati tra loro ma sarà quest'ultimo a cercare di chiudere il cerchio su quanto visto finora anche se, non riuscendoci appieno. Il dipinto di Ariandel è un mondo a se stante, che vive parallelamente a quello di Lothric e probabilmente in stretta correlazione, se non lo stesso dipinto, con quello di Ariamis presente nel primo capitolo. Ariandel si presenta corrotta e putrida a partire dalle sue fondamenta e mentre molti auspicano un fine che implichi anche una liberazione c'è chi, come **Sorella Friede**, sorella di Yuria di Londor, protegge questo mondo da chi cerca di distruggerlo/ purificarlo con la fiamma. Dopo una dura battaglia con ella e suo padre Ariandel però il mondo dipinto è ancora lì. Sarà una bambina, forse erede di Priscilla, che completerà l'opera con il proprio dipinto, ma solo avendo tutti i colori a disposizione. Manca proprio il nero che **Gael**, suo zio e colui che ci ha condotti lì, a cercarlo nella Città ad Anelli. Prima di

arrivare alla città ci troveremo davanti il Cumulo di Rifiuti, un luogo che ci fa capire che siamo davvero alla fine dei tempi, molto in là nel futuro rispetto agli eventi originali e qui troveremo non solo frammenti di Lothric ma frammenti di tutte le ere passate come Drangleic e Lordran. Veniamo a conoscenza di **Filianore** che veglia sulla città in un profondo sonno, proteggendola con un incantesimo dal passare del tempo. Ella non può essere disturbata per decreto reale. Proprio il potere reale di Gwyn esce fuori con prepotenza per le vie della città. Egli la costruì per confinare gli antesignani degli esseri umani, una sorta di prigione dorata, ma che all'occorrenza poteva essere utilizzata come mezzo per temporanee alleanze. Si scopre ad esempio che proprio gli umani affiancarono Gwyn durante la guerra contro i Draghi. Giunti da Filianore, probabilmente un'altra figlia di Gwyn di cui non si conosceva l'esistenza, tocchiamo il guscio che ha tra le mani. Il guscio va in frantumi e l'incantesimo che proteggeva la città ad anelli si spezza. Improvvisamente veniamo catapultati ben aldilà dell'età del fuoco, dove tutto è in rovina e coperto di cenere. Proprio in questa valle desolata affronteremo Gael, ormai corrotto dall'Anima Oscura, recuperata divorando i Re della Città ad Anelli e pigmento richiesto dalla pittrice di Ariandel. Gael vorrà anche la nostra parte di Anima lanciandosi come una furia verso di noi in una coreografica boss fight ma sarà il suo sangue rappreso a diventare il pigmento tanto desiderato dalla pittrice. Con esso creerà un nuovo mondo oscuro, freddo e familiare, il tutto mentre Ariandel comincia a bruciare.



Molti di noi si aspettavano una degna conclusione della trilogia, qualcosa che mettesse dei punti alle tante storie aperte e mai concluse. Invece Miyazaki ha deciso di mettere ancora carne al fuoco, producendo figure di cui non vi era notizia alcuna e lasciando un po' di delusione e amarezza allo spuntare dei titoli di coda. In quest'ultimo terzo capitolo si fa sentire molto l'esperienza maturata con **Bloodborne** su PS4. Il salto generazionale ha portato in dote un veste grafica migliorata sotto tutti i punti di vista rendendo *Dark Souls III* anche il titolo più bello da vedere. Il gameplay raggiunge il picco qualitativo con migliori animazioni, più fluide e soprattutto con una migliore risposta ai comandi. Ritornano i moveset speciali per ogni arma ed entra in scena una terza barra oltre alla stamina e alla fondamentale barra vita: la barra azione. Con essa è possibile effettuare colpi speciali con arma, scudo o arco equipaggiato oppure per stregonerie, piromanzie e miracoli. Menzione d'onore per le musiche, davvero epiche soprattutto durante le Boss Fight, vero fiore all'occhiello del titolo From.

## Il futuro

Dopo una fake news che ci raccontava di come Miyazaki e il mangaka di *Berserk*, Miura, avrebbero collaborato per realizzare un nuovo titolo, i progetti futuri restano molto vaghi. Si è sempre parlato di un futuro capitolo di *Dark Souls*, il quarto, ma il presidente From Software non si è mai sbottonato da questo punto di vista affermando soltanto che sta lavorando a diverse idee, probabilmente *Bloodborne 2* del quale non si ha per ora notizia. Noi aspetteremo con ansia novità e nel frattempo, con nostalgia, riprenderemo con mano i suoi capolavori che non stancano mai di emozionarci, come se rivivessimo ogni giorno il primo bacio. Grazie Hidetaka e alla prossima.

