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, comparve 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**, abitatori

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 dei e che questa casa sia ancora prospera, il tutto raffigurato dall'illusione raggiante 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 smaliziati 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 Vendrik 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 se 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 han 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 li, 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 la 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 mettessi 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 perora 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.