

Dishonored: la morte dell'Esterno - Uccidi che ti Passa

L'arrivo sui nostri schermi di **Dishonored**, nel 2012, segnò positivamente l'ascesa di **Arkane Studios**, software house francese di mamma **Bethesda**, che negli ultimi anni è riuscita a ritagliarsi un grosso spazio tra gli studios del settore. Il primo capitolo vinse addirittura il premio **VGA** come **miglior gioco dell'anno** e questo, diede linfa per lo sviluppo di un secondo che, pur essendo comunque di alto livello, non seppe rapire il cuore dei fan come l'originale.

Seguendo la strada intrapresa per **Uncharted: l'eredità perduta**, anche **Dishonored** possiede il suo contenuto aggiuntivo stand alone: **La morte dell'Esterno** è infatti un DLC con una nuova protagonista, **Billie Lurk**, concludendo la saga dedicata a **Corvo Attano** e il **Regno di Dunwall**.

La fine di tutte le cose

Se c'è una cosa che accomuna tutti i fatti - perlopiù negativi - in tutti i **Dishonored** è la presenza, silenziosa e ambigua dell'**Esterno**, una misteriosa entità venuta da una dimensione denominata **Oblio** e che, in qualche modo, ha influenzato gli eventi storici degli ultimi 4000 anni, creando misteriose reliquie e donando poteri a uomini e donne a sua scelta. In questo universo narrativo, questa figura è sempre stata affascinante: un amico, un custode ma con quella puzza sotto il naso che riesce ad instillare dei dubbi, cercando di capire se ci siano, o no, secondi fini. A questo dovranno rispondere **Daud** e soprattutto **Billie Lurk**, nuovo personaggio che impersoneremo. Il primo sappiamo benissimo chi è: ne **Il pugnale di Dunwall**, uno dei DLC del primo capitolo, strinse l'arma che uccise l'Imperatrice, scatenando gli eventi successivi alla quale abbiamo partecipato. Billie è la nostra compagna/scorta per le vie di Karnaka, in **Dishonored 2**, finendo con un *plot twist* niente male.

Ecco quindi Billie Lurk, qualche anno dopo gli eventi del secondo capitolo e decisa a porre fine alla vita dell'Esterno, riconosciuto come colpevole del caos esploso nel regno da qualche anno a questa parte. La sua fine dovrebbe riportare tutto alla normalità ma, non sarà così semplice, ne dal punto di vista fisico che ideologico. Durante i **cinque capitoli** del titolo, saremo protagonisti di molte vicende al quale non sapremo reagire con decisione visto che, la storia, è ricca di tante sfumature di grigio: come per l'ultimo **Prey** infatti, le vicende narrate non solo arrivano dal plot principale ma anche dalla miriade di documenti, conversazioni tra gli abitanti e lettere che raccontano una storia più grande, con tanti dettagli che faranno luce su elementi non del tutto chiari. Questo fa sì che il mondo di gioco sia vivo, facendoci partecipare ad eventi che sono già cominciati anni prima.

Billie continua ad essere quella che abbiamo conosciuto sulla **Dreadful Wale**, nave/hub delle nostre avventure: al contrario degli altri protagonisti, non ha mai raggiunto i ranghi più alti della società, stando sempre nell'ombra e nell'anonimato. Questi fatti hanno reso la nostra protagonista "meno umana" rispetto a Corvo o Emily, giustificando in parte il gameplay, come vedremo in seguito.

La morte dell'Esterno continua e conclude dunque quanto di buono visto in **Dishonored**: una trama dalle mille sfaccettature e contornata da personaggi carismatici, con le loro ideologie e a volte difficili da inquadrare; finalmente, inoltre, vengono messi in luce tutti gli avvenimenti accaduti fin ora, segnando la fine - o forse un nuovo inizio - per uno dei migliori lavori Arkane.



Il caos, non è equo

Caos. Non è solo quello presente per le vie di Karnaka, ma anche una meccanica che influenza il mondo di gioco e lo svolgersi delle vicende. Già presente in *Dishonored*, questa feature faceva sì che ogni omicidio e/o fatti non proprio etici, influissero sul prosieguo delle missioni: più o meno soldati per strada, più o meno mosche del sangue, pulizia o decadimento fino all'incupirsi o illuminarsi del finale. Questo sistema influiva - e non poco - sulle scelte dei videogiocatori che, alla ricerca di un finale idilliaco, cercarono di evitare morti futili, rendendosi i più invisibili possibile. Ovviamente ciò rendeva tutto più complicato, ma era questo il bello di questa meccanica.

Qui, dimenticatevi tutto questo: la morte non ha conseguenze particolari e quindi, niente vincoli. Siamo liberi di approcciarci come vogliamo senza preoccuparci di modificare il finale. Tutto quindi risulta più "divertente" e leggero ma senza perdere le virtù di un gameplay stratificato come abbiamo imparato a conoscere. Innanzitutto cambiano i poteri a disposizione e la modalità di ricarica del **mana**: niente più pozioni particolari quindi e via libero alla ricarica automatica dei tre nuovi poteri.

Torna il teletrasporto, denominato per l'occasione **Dislocazione**, che permette a Billie non solo di spostarsi istantaneamente da un luogo ad un altro entro un certo raggio ma anche di creare un clone di se stessa e visibile a tutti. Le sue reali potenzialità non sono immediate e servirà un po' di pratica per prenderci la mano. Un potere davvero utile e **Preveggenza**, permettendoci di congelare il tempo e abbandonare il corpo per esplorare l'area, con la possibilità di targettare nemici e oggetti utili. Affascinante è invece **Somiglianza**: rubare l'identità di qualcuno per passare inosservati è una dote che una certa **Arya Stark** apprezzerrebbe e ne *La morte dell'Esterno* è una feature che si rivela essere una delle più complesse e ricca di possibilità di tutta la saga. Assassinare un obiettivo facendogli credere di essere un suo uomo di fiducia non ha prezzo. Tutti questi poteri consumeranno l'intera barra mana nel tempo e, come detto poc'anzi, non dovremmo preoccuparci di ricaricarla.

Tutto il nostro arsenale è volutamente improntato all'offesa e, nonostante sia ancora presente una certa dose di componente stealth e possibilità di stordire gli avversari, saremo più invogliati a proseguire in maniera diretta, falciando via via tutti i nemici sul nostro cammino.

Rientrano in gioco anche gli **amuleti d'osso**, con la possibilità di crearne di nuovi e il meraviglioso **level design**, ormai caratteristica intrinseca di Arkane Studios. Tutto è studiato per garantire la massima libertà d'azione e, in mancanza del Chaos, questo assume altri significati: siamo più liberi di esplorare, conoscere zone nascoste e di conseguenza approfondire ancora di più trama e mappe.

Insomma, nonostante ci troviamo di fronte ad un gameplay diverso, più diretto e semplificato, il bello di Dishonored permane, regalando uno delle migliori esperienze degli ultimi anni.



Un dipinto a olio... Di palma

Arkane Studios porta avanti il suo stile anche in questo DLC, utilizzando il **Void Engine** già visto in **Dishonored 2** e nel nuovo **Doom** di **Id Software**. Pur non vantando dettagli da far strabuzzare gli occhi, il titolo mostra una vista d'insieme piacevole e arricchita da sempre ottimo comparto artistico che con i suoi elementi **steampunk** riesce a caratterizzare con forza il mondo di gioco. Facendo più attenzione purtroppo qualche nodo viene al pettine e non basta l'utilizzo di filtri atti a riprodurre graficamente qualcosa a un dipinto a olio: texture molte volte non all'altezza degli anni che stiamo vivendo e mole poligonale appena sufficiente sono solo due degli aspetti poco piacevoli se si vuol fare i puntigliosi. Anche i vari *shader* e soprattutto i filtri non svolgono un egregio lavoro ma almeno, rispetto al secondo capitolo, tutto questo è ben ottimizzato. Gira su quasi tutte le macchine e risulta facilmente configurabile grazie all'ottimo menu dedicato.

La parte audio invece, è sempre di ottima fattura con il cambio della doppiatrice di Billie Lurk che, per una volta, è una manna dal cielo. Musiche sempre orecchiabili e contestuali con, prima dei titoli di coda, una dedica a **Daniel Licht**, storico compositore della saga, scomparso recentemente.



In conclusione

Dishonored: la morte dell'Esterno è un DLC che conclude degnamente tutte le vicende lasciate in sospeso, aprendo le porte a future storie che speriamo un giorno, verranno raccontate. Tutte le novità introdotte funzionano così come l'abbandono del sistema Chaos che svincola noi tutti dalle possibili conseguenze delle nostre azioni, regalandoci più libertà d'azione nel contesto di un level design tra i migliori su piazza.

[Morto il compositore Daniel Licht](#)

È notizia di ieri quella della scomparsa di **Daniel Licht**, celebre compositore per la serie TV **Dexter** e per aver lavorato alla colonna sonora dei due **Dishonored** e **Silent Hill** dal 2012 al 2015. Dopo aver lottato contro una rara forma di cancro, Licht si è spento a 60 anni. Tanti sono stati i messaggi di cordoglio sui social, al cui si aggiunge anche il nostro con uno dei brani più belli presenti nella saga dedicata a **Corvo Attano** ed **Emily Kaldwin**.

Speciale E3 - Bethesda

Nei quaranta minuti dedicati alla conferenza **Bethesda** si è visto tutto ciò che uscirà entro la fine di quest'anno accompagnato dalla visione che la software house ha di se stessa e che vuole comunicare al pubblico: **Bethesdaland**. Proprio sull'idea di questo parco divertimenti si è incentrata la conferenza, un parco in grado di riunire tutto il meglio della produzione, da **Fallout** a **Prey**, passando per il nuovo **Wolfenstein**.

Ma andiamo con ordine.

Spazio al VR

L'apertura della conferenza è stata riservata ai due titoli sviluppati per i visori: **Doom VFR** e **Fallout VR**.

Entrambi hanno fatto un notevole passo avanti in termini tecnici e soprattutto di ottimizzazione per il nuovo sistema di controlli. Ad esempio in **Doom** si avrà la possibilità di teletrasportarsi in prossimità del bersaglio o in zone in cui vogliamo spostarci, probabilmente per evitare, o comunque ridurre la **motion sickness**. Risulta molto immersivo e frenetico ma sarà da valutare come la presenza di tanti nemici, soprattutto alle spalle del giocatore, possa influenzare la condotta di gioco. L'altro titolo - di cui si aveva già notizia - è **Fallout**, che appare ancor più ottimizzato ma bisognerà valutare se la sua complessità si sposerà bene con l'utilizzo dei visori.

The Elder Scrolls Online: Morrowind e Creation Club

L'MMO basato sulla celebre saga **The Elder Scrolls** si aggiorna con un'espansione contenente nuove mappe, nemici ed equipaggiamento. Questa presentazione è stata anche l'occasione per parlare del **Creation Club**, un pacchetto di mod dedicate a **Fallout** e **The Elder Scrolls: Skyrim**. Questo permetterà agli utenti di avere una selezione delle migliori **mod** disponibili per questi titoli ma soprattutto la possibilità da parte dei **modder** di monetizzare le loro creazioni.

Il Creation Club sarà disponibile su PC, Playstation 4 e Xbox One da questa estate.

The Elder Scrolls: Skyrim per Nintendo Switch

La conferenza Bethesda è stata anche l'occasione per presentare **The Elder Scrolls V: Skyrim** per la nuova **Nintendo Switch**. Il titolo è la *remastered* uscita qualche mese fa al cui si aggiunge il supporto agli **Amiibo**. Infatti se si utilizzerà l'amiibo di **Link** potremmo utilizzare tutto il suo equipaggiamento, compresa la **Spada Suprema**. Si potranno utilizzare anche i **motion controller** ma bisognerà valutare con mano la loro efficacia in un gioco complesso come *Skyrim*.

Dishonored II: Death of the Outsiders

Presentato anche il primo contenuto aggiuntivo per **Dishonored II**, denominato **Death of the Outsiders**. Impersoneremo **Billie Lurk**, l'assassina pirata, che cercherà di far luce su **Lo Straniero** e l'**Outsiders**.

Il contenuto uscirà su console e PC il **15 Settembre 2017**.

The Evil Within 2

Arriva anche il turno del titolo di **Shinji Mikami**, il sequel dell'horror che ha riscontrato un buon successo e che tutt'ora ha la sua fetta di fan: **The Evil Within 2**. Tutte le tematiche presenti nel primo capitolo saranno riproposte con un boost sul comparto tecnico e nuove meccaniche di gioco. Purtroppo non si è visto del gameplay ma il titolo sarà sicuramente giocabile già a partire dalla **Gamescom** e probabilmente sarà disponibile una demo prima dell'uscita, fissata per il **13 Ottobre**.

WOLFENSTEIN II: The New Colossus

L'ultimo titolo mostrato - e forse il più atteso - è **Wolfenstein II: the new colossus**. il lavoro **MachineGames** si è mostrato con sequenze in live action, cgi e soprattutto con un gameplay trailer che ci ha catapultato nel mondo distopico, figlio di **Philip K. Dick**, in cui la Germania Nazista ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e di conseguenza domina il mondo.

Tante sono le novità di gameplay a cominciare dall'utilizzo dell'esoscheletro già visto nel primo capitolo e un deciso miglioramento grafico. Restano inalterate le atmosfere pulp e lo stile narrativo che ha fatto ***Wolfenstein: The New Order*** uno dei titoli migliori del 2014. L'uscita è prevista per il **27 Ottobre 2017**.