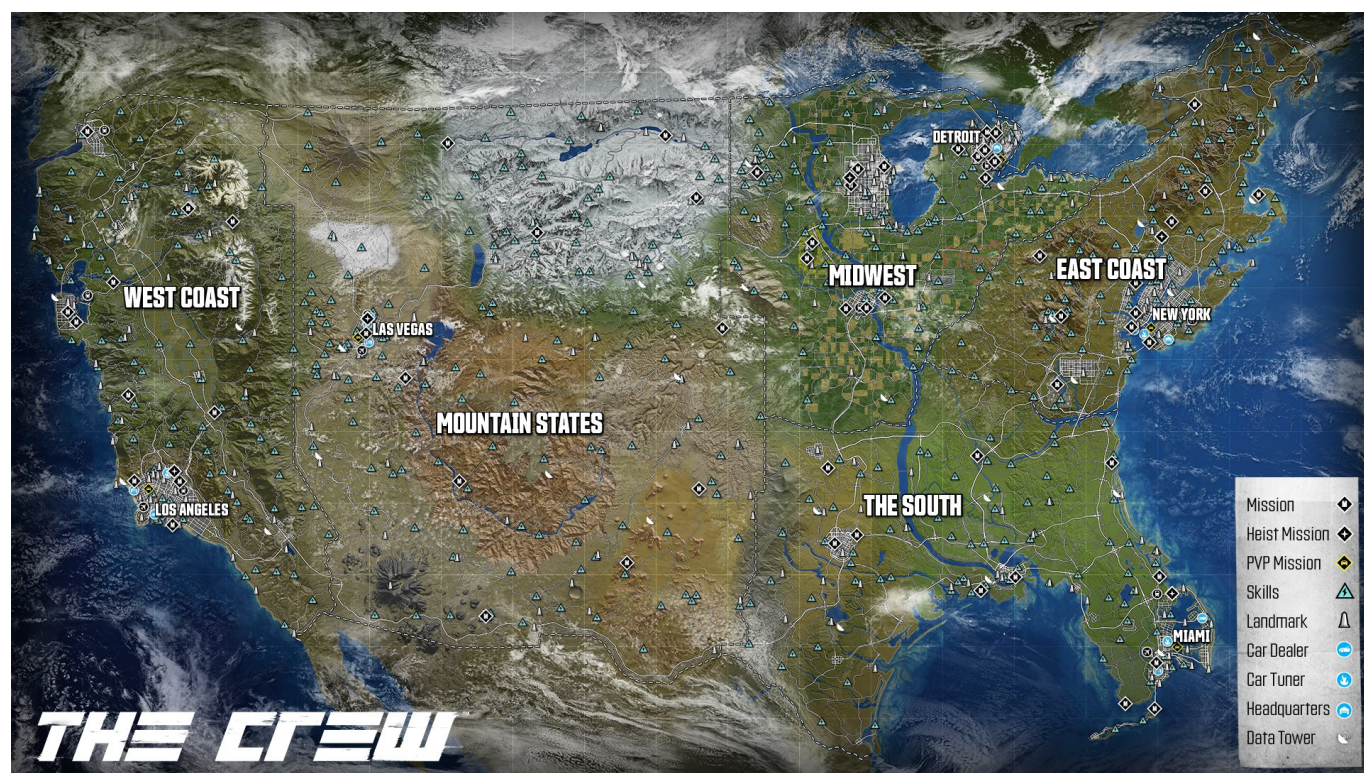


Gli open-world più grandi di sempre

Ormai diventato uno dei generi più amati di sempre, gli open-world sono videogames caratterizzati da una abnorme quantità di mappa visitabile, e la sua estensione ha da sempre dato via a gare tra le software house. In questa classifica vedremo le mappe più grandi mai realizzate, alcune sfruttando qualche piccolo trick.

The Crew non si infama!

Con una riproduzione degli Stati Uniti d'America di ben 5 mila chilometri quadrati, **The Crew**, racing game di **Ubisoft**, apre la nostra classifica, basta pensare che per attraversare la mappa, da costa a costa a bordo di una delle auto più veloci, occorrono circa 45 minuti di gioco reali. Un'estensione parecchio enorme, considerando che poi gli sviluppatori hanno anche dovuto riempire l'ambiente di gioco, ma siamo solo all'inizio.



È tutta questione di Fuel

Un'altro racing game, un'altro posto in classifica con **Fuel**, con i suoi esorbitanti 14.400km² di mappa, più o meno quanto l'estensione di tutti i 25 parchi nazionali italiani messi insieme. Nonostante la spropositata ampiezza il titolo offre molteplici ambienti, dai deserti più aridi, alle montagne più ripide, di certo non mancano i panorami da visitare.



Un po' di jogging con **The Elder Scroll II: Daggerfall**

Saliamo sul podio con un fuoriclasse, ***The Elder Scroll II: Daggerfall***, e una mappa assurdamamente enorme, parliamo di ben 160.000km², anche se c'è da specificare che queste dimensioni sono ottenute in modo **procedurale**, cioè gli ambienti di gioco vengono creati e distrutti ad ogni passaggio, rimanendo comunque gli stessi ad ogni passaggio. Per percorrere l'intera mappa dalla cima alla base occorrono 70 stressanti ore, su YouTube trovate facilmente i video (ovviamente divisi in un paio d'ore ciascuno).



Minecraft, a due cubi da qui

Chi oggi non conosce **Minecraft** di **Mojang**? Un titolo che tra l'altro ha da poco superato le vendite globali di **Tetris** e di fatto è diventato il videogame più venduto della storia. Ma oggi parliamo delle sue straordinarie estensioni, per anni si è pensato che la sua mappa "infinita" fosse limitata dall'hardware o dal codice stesso, successivamente fu calcolato che le dimensioni di **Minecraft** coprono per 8 volte la superficie terrestre, per un totale di 4 miliardi di km², anch'essi creati in modo procedurale.



Il centro della galassia con No Man's Sky

Qui tocchiamo letteralmente i confini dell'infinito, infatti **No Man's Sky**, che si potrebbe anche definire un open-universe ha delle dimensioni a dir poco inconcepibili, con 18.446.744.073.709.551.616 pianeti è il nostro numero 1 in classifica, visitando tutti i pianeti per un solo secondo ci vorrebbero 585 miliardi di anni per visitarli tutti, insomma se avete deciso di esplorare tutto il gioco fatevi curare. Creato ancora una volta in modo procedurale, l'universo del gioco ha dimensioni tali da rendere altamente improbabile incontrare altri giocatori in multiplayer.



[A Plague Tale: Innocence - Piccola Peste](#)

Asobo Studio sembra un nome uscito dal nulla, alle prese col suo primo titolo. A guardar bene è così, ma a guardare ancora meglio il team in questione vanta un'esperienza quasi ventennale, con collaborazioni in molti progetti di rango e un gioco del tutto proprietario come **Fuel**. Adesso il developer francese ha deciso di fare sul serio, e con **A Plague Tale: Innocence** ha fatto di tutto per dimostrarlo.

La selva oscura



Uno dei periodi più controversi della storia dell'uomo è paradossalmente uno dei meno raccontati nei videogame. Il **1300**, il basso Medioevo del grande scisma d'Occidente, è un pessimo secolo sotto tanti punti di vista: leggera era glaciale, carestia, Inquisizione Cattolica, la Guerra dei Cent'anni e soprattutto la Peste Nera. Se pensate di vivere in una brutta epoca solo perché **Instagram** ha cancellato il vostro account, con **A Plague Tale: Innocence** avrete modo di rivedere le vostre convinzioni affrontando uno spaccato di un mondo terribile in cui qualunque cosa congiura per vedervi morto. **Amicia** e **Hugo**, i protagonisti francesi della nostra storia, non solo sono vittime di un mondo avverso ma anche la rappresentazione di un'umanità che cerca di sopravvivere "nonostante tutto". Dopo la morte dei loro genitori, infatti, comincerà un viaggio che possa garantire la salvezza di entrambi, oltre che essere motivo di crescita. *A Plague Tale* possiede tra i suoi innumerevoli pregi quello di raccontare nella maniera più egregia due storie diverse in parallelo, con ottime cutscene che non segnano un distacco netto dalle fasi di gameplay: la quindicenne Amicia è alla ricerca della propria autoaffermazione in un mondo dominato dal caos, mentre il piccolo de Rune, cresciuto isolato dal mondo esterno, si trova improvvisamente in un limbo, tra un'infanzia bruscamente strappata via e una maturità che, per forza di cose, deve essere la più rapida possibile. In ogni caso, sia per Amicia che per Hugo, la parola "*Innocence*" riassume in maniera molto diretta ciò che i protagonisti si apprestano a perdere.

Emozione, stupore e magniloquenza sono tre parole che riassumono la trama del titolo, capace di toccare le corde giuste del videogiocatore, immergendolo in un mondo distante nel tempo ma capace far apprezzare ogni piccola conquista del genere umano.

Amicia, f*ck Yeah



A Plague Tale: Innocence è essenzialmente un gioco **stealth** con elementi **puzzle-solving**, con meccaniche classiche in cui è possibile accucciarsi e nascondersi tra la vegetazione per sfuggire dalla vista dei nemici. Tutte meccaniche già viste quindi, ma in grado di funzionare alla perfezione in un contesto inconsueto. Amicia è abile con la fionda, unica vera arma disponibile in grado di colpire mortalmente i nemici privi di elmo o di distrarli. Proprio la distrazione è una dinamica chiave, a volte da sfruttare in piccoli puzzle ambientali, cercando di creare un percorso sicuro tra le ronde nemiche, che vantano una basilare intelligenza artificiale. Quello per cui il titolo verrà però ricordato è l'enorme e mortale **orda di topi**, simbolo di peste, in grado di divorarci in pochi secondi. Attraverso l'utilizzo dei bracieri e luci possiamo allontanare il vorace branco, che altrimenti ci ucciderebbe all'istante. Per proteggerci dai malvagi ambienti francesi, si potrà ricorrere a un **crafting** molto esemplificato, ma adeguato al potenziamento del nostro equipaggiamento che include la creazione di sostanze alchemiche in grado di farci avanzare nei momenti più intricati. Non si avrà però mai reale filo da torcere nell'avanzamento del gioco: il titolo non ha l'intento di sfidare la pazienza e le meningi del giocatore, facendo della sua **natura story-driven** il suo punto di forza.

Il vero potenziale del lavoro Asobo lo si ha soprattutto nelle fasi avanzate, dove l'intero arsenale sarà a nostra disposizione: l'approccio ai "livelli" diventa così libero, con il giocatore intento a studiare una possibilità adeguata per superare l'ostacolo. In questo intervengono anche meccaniche co-op in game, con il nostro piccolo Hugo in grado di intrufolarsi in piccoli anfratti, aprendo passaggi per Amicia, oppure per risolvere poco intricati puzzle ambientali. In fondo *A Plague Tale* è un titolo semplice ma efficace, in grado di intrattenere per tutti i suoi **17 capitoli**.

Olio su schermo



Un altro punto a favore della prima fatica di Asobo è il **comparto tecnico**, che sembra essersi ispirato ai dipinti del XVI e XVII secolo, mostrando scene, ambienti e paesaggi dai tratti morbidi e suggestivi. La Francia del 1300 è caratterizzata a dovere: un mondo freddo, pericoloso, in cui “giustizia” fa pericolosamente rima con “morte”. Si passa da zone in cui è possibile rilassare il ritmo ammirando un tramonto, ad ambienti terribili come campi di battaglia mostrati in tutta la loro crudezza e zone desolate in cui la morte ha già fatto il suo passaggio. Il tutto è rappresentato in maniera egregia, con texture definite e con una particolare attenzione agli abiti del tempo. Meno eclatanti le animazioni facciali, un po’ legnose ma che non rovinano per nulla l’esperienza sul piano emotivo

A dare un altro colpo al nostro cuore ci pensa la **colonna sonora**, composta da **Olivier Deriviere** che tra violini, violoncelli e contrabbasso riesce a risaltare ogni momento del gioco in modo superlativo, anche se purtroppo poco varia. Il doppiaggio - non disponibile in italiano - è estremamente curato in inglese, ma nella lingua originale, il **francese**, riesce a esprimersi al meglio, trasportando con maggior carica il giocatore nelle terribili vicende della Francia medievale.

In conclusione

Nonostante la facilità con cui si arriva ai titoli di coda, **A Plague Tale: Innocence** riesce nell’intento di raccontare una storia matura, capace di intrattenere e in qualche modo di far immergere il videogiocatore in una delle epoche più ostiche della storia umana. Il primo vero titolo di **Asobo** dunque, centra in pieno l’obiettivo, diventando un ottimo trampolino di lancio verso più grandi progetti futuri.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10