Vari titoli in cantiere per Japan Studio

Japan Studio è uno degli studi sussidiari più prolifici di Sony Computer Entertainment, capace di sviluppare giochi del calibro di ***Bloodborne***, ***Gravity Rush Remastered***, ***The Tomorrow Children***, ***The Last Guardian***, ***Gravity Rush 2*** e titoli di prossima uscita come ***Everybody's Golf*** and ***Knack 2***. Durante un'intervista a IGN USA, il vicepresidente **Allan Becker** ha dichiarato che lo studio intende mantenere la prolificità degli ultimi anni e cha ha in sviluppo diversi nuovi titoli:

> ***«Credo che Japan Studio possa avvalersi di molta gente talentuosa, ma per qualche ragione credo che siamo rimasti indietro sul piano della tecnologia, già dai tempi di PS2 e PS3. Japan Studio non stava producendo così tanti titoli al tempo. Con PS4 stiamo davvero cominciando a costruire quella tecnologia di cui siamo stati sprovvisti.***
> ***Non vorrei sbilanciarmi troppo ma con il lavoro Gravity Rush 2 e The Last Guardian credo che Japan Studio abbia raggiunto questa grande pietra miliare, e adesso ci sentiamo liberi di provare qualcosa di nuovo. Siamo verso il completamento di Knack 2 e il team interno sarà più libero di lavorare su nuovi titoli.»***

Uno di questi è di certo il remake di ***Shadow of the Colossus***, mentre i restanti sono divisi tra nuove IP e sequel di franchise già esistenti, come ha spiegato nella stessa intervista anche il presidente di **SCE Worldwide Studios**, **Shuhei Yoshida**.

Gravity Rush 2

Il mio primo giorno di lavoro estivo: al ristorante, addetto alla sala. Era l'estate del 2007, un'isola nel bel mezzo del **Mar Mediterraneo**, caldo asfissiante e un pizzico di tregua nemmeno dopo il tramonto. Avevo sostituito il ragazzo che adesso lavorava come barman nel locale situato un numero civico più avanti, coi tavoli piazzati proprio sullo stesso marciapiede in cui erano sistemati i nostri. A fine serata un cliente, un signore distinto dagli occhi a mandorla, turista straniero ovviamente, *habitué* col senno di poi, mi fa un cenno chiedendomi il conto. Arrivato al tavolo, mi guarda e, molto lentamente, con un marcato e inconfondibile accento giapponese *à la* **Haruhiko Yamanouchi** mi fa: «Sapete qual è il problema di voi italiani?». Sorrido imbarazzato e aspetto che continui, sperando in cuor mio di non aver commesso errori, durante il servizio, che potrebbero averlo infastidito e che potrebbero mettere a repentaglio il lavoro appena trovato, «In Giappone,» prosegue «lavoriamo ogni giorno per migliorarci in ciò che sappiamo fare»; lì per lì non riesco a capire a cosa esattamente si riferisca e mi si dipinge sul volto quell'espressione tipica di attonimento di chi vorrebbe replicare ma non ha ancora colto il senso e però rimane a bocca aperta, in silenzio. Lui, voltandosi per la proverbiale, impercettibile frazione di secondo, posa lo sguardo sul ragazzo che sta lavorando al bancone del locale accanto al nostro ristorante, quel ragazzo di cui io *oggi* sono il sostituto; poi si rivolge nuovamente a me e continua: «Voi italiani, invece, non vedete l'ora di fare qualcosa di nuovo ogni giorno. Oggi siete qui, domani vi trovate lì.»

Japan Studio, Project Siren, Keiichiro Toyama e il suo **Team Gravity**: è il 2012 e ***Gravity Daze*** (questo il titolo originale), partito come progetto **PS3** fa invece la sua apparizione come esclusiva su **PS Vita**, la console portatile di **Sony**. Nel giro di pochissimi mesi ne diventa *vox populi* la killer-app, per quanto il titolo rimanga poco conosciuto in Occidente, viste le scarse vendite della console.
Il gioco, un action adventure in cel-shading che sfrutta appieno le potenzialità del dispositivo, ci introduce a un mondo fantastico e fluttuante nel quale la protagonista – la bella, ingenua e smemorata **Kat** – si ritrova a girovagare alla ricerca dei propri ricordi in compagnia di un misterioso gatto che, a quanto pare, è causa del potere che le permette di manipolare la gravità e di aiutare i bizzarri cittadini di **Hekseville**, minacciati da tempeste gravitazionali e sinistre creature, fino a diventarne la beniamina.
Devo dire la verità: prima di cominciare a giocare questo secondo capitolo ho deciso deliberatamente di non provare la remastered per **PS4** a cura di **Bluepoint Games**, ho preferito invece rispolverare PS Vita per rinfrescarmi un po' la memoria *come si deve*. A distanza di cinque anni, ***Gravity Rush*** rimane un gioco di tutto rispetto, così come la console che lo ospita, che nel tempo è stata – da me – messa da parte in favore dell'handheld di **Nintendo** (quando si dice che sono i giochi a fare la fortuna di una console e non la tecnologia hardware, come invece in molti sostengono di questi tempi), un titolo, dicevo, ancora in grado di divertire, un gioco che trova la sua giusta dimensione su *quella* console portatile.

In questo secondo episodio, la storia riprende esattamente da dove si era interrotta, con una **Kat** catapultata in un nuovo scenario, attorniata da nuovi personaggi e priva dei propri poteri: il pretesto giusto insomma per poter reintrodurre le meccaniche di gioco, a beneficio di chi si approccia per la prima volta alla saga, e nuovi comandi sul controller della **Playstation 4** per chi invece, come me, proviene da un'esperienza su portatile.
Ed è proprio qui che nascono le prime perplessità: i **comandi** sembrano essere peggiorati rispetto al predecessore, se non fosse che effettivamente è possibile regolare/disabilitare alcune funzioni assegnate al controller, si direbbe comunque che non è stato fatto alcun passo avanti in tal senso. Man mano che Kat va riacquisendo poteri e abilità durante il primo e il secondo capitolo della storia ci si rende conto di quanto possa diventare sempre più frustrante – specie poi nelle fasi avanzate di gioco – gestire i movimenti a mezz'aria della protagonista, che di libertà ne ha veramente tanta visti i poteri di cui dispone. Complice di tale, annunciato disastro è una **telecamera** anch'essa per nulla migliorata rispetto al primo episodio, che ci darà del filo da torcere durante le **20 ore** abbondanti in cui si svolge la parte principale della storia. La narrazione, a causa di alcune ingenuità in fase di scrittura, come ad esempio il dar per scontato molti degli eventi accaduti in *Gravity Rush* o durante i quasi venti minuti dell'anime ***Ouverture –*** pubblicato gratuitamente sul canale **Youtube** di Playstation un mese prima del lancio, doppiato nello stesso idioma di fantasia che caratterizza i dialoghi del gioco e sottotitolato anche in lingua italiana – non tende certo all'eccellenza e, pur ribadendo i buoni spunti che caratterizzavano il primo episodio, li riduce a una a tratti sbiadita imitazione.

Ma veniamo ai lati positivi: a partire dall'eccellente **realizzazione artistica**, ispirata tanto a

Mœbius quanto a certe produzioni manga, continuando per le sublimi animazioni e la straordinaria colonna sonora, un **framerate** piuttosto stabile, una rosa di missioni secondarie, sfide, cacce al tesoro, un sistema di potenziamento delle **abilità** accompagnato dall'uso di speciali talismani che più in là nel gioco possono anche essere fusi fra loro per crearne di nuovi, aggiungendo così una buona dose di personalizzazione ai propri poteri, non dimenticandoci inoltre di una modalità **foto** migliorata, dell'implementazione delle *gestures*, dei costumi (quello di **2B** direttamente da ***Nier: Automata*** su tutti), del DLC gratuito che espande la storia e ce la fa vivere dal punto di vista di **Raven**, dei sempre piacevoli dialoghi in stile fumetto in parallasse e di alcune memorabili bossfight, risulta evidente che gli aspetti di rilievo di questo titolo non sono certo pochi. Lodevole è anche lo sforzo fatto per rendere un po' meno ripetitive alcune di queste attività, se si gioca con una connessione a internet attiva, dando la possibilità di poter sfidare e raccogliere sfide, giudicare scatti fotografici e a nostra volta venire giudicati dagli amici o da simpatici sconosciuti.

Jirō Ono è un arzillo vecchietto di 92 anni. Il suo piccolo ristorante conta meno di dieci posti a sedere e per poter gustare il suo menu **3 stelle Michelin** bisogna prenotare mesi prima e avere in tasca almeno 300 dollari in contanti. Sin dall'età di 9 anni si sveglia ogni mattina con un solo proposito: migliorare il proprio sushi.
Ciò che accomuna il grande chef di Tokyo e i membri di **Project Siren** – oltre al non essere italiani – è la minuziosa dedizione al proprio lavoro. Probabilmente, offrendo a questi ultimi l'opportunità di migliorare quegli aspetti che non hanno del tutto convinto in ***Gravity Rush 2***, sono certo che i prossimi capitoli potranno tendere naturalmente ad avvicinarsi di più a quell'idea di perfezione che ogni buon giapponese insegue.