Sekiro: Shadows Die Twice – La Strana Cultura del Masochismo

Sono passati ormai poco più di dieci anni da quando **Hidetaka Miyazaki** ha definito un nuovo genere con ***Demons' Souls***, esclusiva PlayStation 3 che ha riscritto il concetto di sfida per i videogiocatori, con il protagonista (il giocatore stesso), immerso in un mondo a lui quasi sconosciuto, scoprendo il proprio destino tra mille difficoltà e ostacoli quasi insormontabili. Questo setting diede modo all'autore di portare avanti il proprio progetto con la trilogia di ***Dark Souls*** prima e ***Bloodborne*** poi.
Sekiro: Shadows Die Twice è però tutt'altro: l'iniziale strana partnership con **Activision** ha creato un prodotto sicuramente più accessibile ma anche dannatamente malvagio, in grado di far selezione già a partire dalle prime ore di gioco. Ma una volta superati tutti gli ostacoli, *Sekiro* è senza dubbio una delle migliori produzioni del 2019.

Dark Souls… in Giappone

Il **Giappone** dell'epoca **Sengoku** non è nuovo per le trasposizioni videoludiche (vedi *Nioh*), ma quando c'è lo zampino di **From Software**, tutto prende un'altra piega. Ogni elemento risulta nuovo, grazie alla solita spruzzata di **dark fantasy** che in questo caso rende la terra natia dell'autore un luogo magico e terrificante al tempo stesso. Anche all'interno di *Sekiro: Shadows Die Twice* ritroviamo gli elementi classici della poetica di Miyazaki: tra sangue, draghi, predestinazione ci si sente a casa anche se, la narrativa è decisamente più diretta. In questa produzione infatti, prendiamo le vesti di un personaggio con un proprio background narrativo e una sua caratterizzazione, uno **shinobi** caduto in disgrazia e che si troverà invischiato in situazioni ben più

grandi di lui. Tutto viene raccontato attraverso cutscene, attraverso classici dialoghi con NPC (dotati di elementari animazioni labiali), level design e ovviamente attraverso le descrizioni degli oggetti, meno criptiche rispetto ai *souls* e in grado di arricchire una storia che si presenta ben più complessa di quanto sembri. Il mondo mostrato da From Software è dunque pieno di sfaccettature, ricco di NPC e di scelte più o meno velate che porteranno (dopo circa una quarantina di ore) a uno dei **quattro finali disponibili**.
Miyazaki dunque riesce a portare avanti il proprio pensiero riuscendo a portare anche in questo frangente un puzzle di storie, sentimenti e pericoli… più di quanto pensiate.

Weregame

Iniziamo col dire che proviamo pietà per tutti coloro che si approcciano a un titolo **From Software** per la prima volta, partendo proprio da questo. Al contrario delle precedenti opere infatti, in cui sin da subito venivano messe le cose in chiaro, qui le cose sono un po' diverse. Si è discusso tanto della partership con **Activision** e per chi ha dimestichezza con le idee di Miyazaki, si riesce a capire benissimo chi abbia influenzato cosa. Ad esempio, sin dai primi momenti, tutto viene spiegato in maniera molto chiara, fornendo indicazioni utili sulla trama e sugli scopi da perseguire. Vi è persino una sezione allenamento dedicata, sfruttando un malcapitato non-morto che per sua volontà, verrà violentato dai colpi della **Sabimaru**, la Katana del nostro Sekiro. L'impressione è che l'ultima produzione "From" sia in qualche modo rivolta a un pubblico ben più vasto del solito, cercando di venir incontro anche ai "casual gamer" che non vogliono star ore a rimuginare su una singola frase presente in una descrizione di un oggetto. E così, invogliati a proseguire, quasi accompagnati per mano, ci accingiamo a entrare nel magico Giappone dell'Era Sengoku sino a quando, quella stessa mano, ce la si ritrova in faccia con maestosa e violenta potenza.
Tagliamo subito la testa al "Toro Infuocato": *Sekiro: Shadows Die Twice* non è un gioco per tutti.

Anche chi si è dilettato con i vari *souls* o *Bloodborne* si troverà di fronte a una cattiveria e malvagità senza precedenti, in cui ogni singolo errore può essere fatale.
Sekiro è qualcosa di completamente diverso, a cominciare dallo stile di combattimento, votato più all'azione offensiva che all'attesa, sfruttando le tante novità offerte dal titolo From Software. **Niente stamina** prima di tutto e questa è una mancanza a cui bisogna abituarsi in fretta: il poter attaccare, schivare o correre senza sosta è qualcosa di nuovo in questi frangenti e, se all'inizio questa libertà può dare alla testa, ci si accorge immediatamente di come un approccio sbagliato porti a un solo e singolo esito: **morte**. Ogni errore costa caro e riconoscere al più presto le movenze del nemico è assolutamente fondamentale. Il combattimento è dunque una danza, fatta passi leggeri, salti leggiadri e deviazioni effettuate al millisecondo. È questo il segreto di *Sekiro*, in cui è possibile anche parare i colpi avversari, ma a vostro rischio e pericolo: anche se invisibile, nelle serie precedenti, vi era una sorta di contatore di "equilibrio" che una volta sceso a zero, dopo aver ricevuto numerosi colpi, si entrava in una fase di stordimento che rendeva inevitabile qualsiasi colpo critico. Questo concetto, qui, viene estremizzato, portando addirittura a vista suddetta barra, denominata della **Postura**. Ogni colpo la danneggia e più si è feriti più lentamente si ricaricherà. Per evitare di rimanere brutalmente uccisi o facilitare l'eliminazione del nemico, sarà necessario imparare la **deviazione** (una sorta di *parry*), che infligge danni alla postura altrui riducendone i nostri. Bisogna tenere alta la soglia d'attenzione di ogni singolo movimento avversario, studiarlo e trovare soluzioni ma fortunatamente, abbiamo a disposizione alcuni strumenti in grado di aiutarci, utilizzabili attraverso la cosiddetta **Protesi Shinobi**, un arto meccanico in grado di ospitare diversi dispositivi – curioso come nel giro di pochi giorni abbiamo avuto come protagonisti due personaggi (Nero e Sekiro) con medesime caratteristiche –.

Ogni **attrezzo shinobi**, da una potente ascia a uno scudo in grado di respingere i proiettili avversari, **possiede un proprio albero dei potenziamenti** e altrettante caratteristiche; ognuno di essi può essere ovviamente adeguato o meno per il nemico che stiamo affrontando ma fortunatamente intercambiabili in tempo reale (per un massimo di tre strumenti) oppure sostituiti attraverso il menu (il gioco va in pausa). L'utilizzo di questi strumenti ampia a dismisura il gameplay, sopperendo in qualche modo alla mancanza di altre armi da utilizzare, avendo come sola e unica arma principale la **Sabimaru**. Tralasciando alcuni elementi tradizionali come fiaschette curative e oggetti di potenziamento, *Sekiro* è nuovo anche dal punto di vista dei movimenti, contando su una

mobilità senza precedenti, sfruttando un level design che fa della **verticalità** il suo marchio di fabbrica. Il **rampino** del braccio prostetico è vitale non solo per l'esplorazione ma anche per tendere agguati o fuggire come un lampo; da notare come per scelta precisa di From Software è possibile appigliarsi solo in punti strategici, decisi a priori. Questo limita sì la libertà concessa al giocatore ma ha altresì permesso uno studio più attento della posizione di nemici e del protagonista all'interno del contesto, presentando le soluzioni migliori al videogiocatore.
Essendo uno shinobi, lo **stealth** entra prepotentemente all'interno del design del gioco; del resto Sekiro è in qualche modo una reminiscenza di un nuovo ***Tenchu***. Abbiamo a disposizione un comando dedicato alla "postura stealth", elementi ambientali da sfruttare e ovviamente le alture per monitorare le zone. Queste sezioni funzionano abbastanza bene in generale, permettendo di liberare potenzialmente una zona senza essere visto oppure origliare, carpendo informazioni utili per il prosieguo. Il problema deriva però da un'intelligenza artificiale che di certo non aiuta, con personaggi in grado di non accorgersi di una violenta morte a pochi passi ma di allarmarsi in gruppo a centinaia di metri di distanza. Tutto risulta purtroppo **mal calibrato e soprattutto poco approfondito**, nonostante lo sblocco di abilità a essa dedicate. Proprio queste abilità, unite a quelle offensive e speciali sono il modo con cui il nostro personaggio può evolvere e migliorare, unito alla possibilità di aumentare vitalità, postura e forza d'attacco solo ed esclusivamente attraverso l'ottenimento di oggetti chiave.
Infine arriviamo all'elemento più controverso, il **concetto di morte** che per From Software è molto caro. Resuscitare, oltre che elemento narrativo, è qualcosa che bisogna imparare a sfruttare a livello strategico. In certi frangenti la morte può salvarvi la vita ma bisogna fare tremenda attenzione. Una morte sfrutta un nodo speciale che può essere ricaricato attraverso il riposo agli **Altari dello Scultore** (Falò) o attraverso i colpi critici inferti ai nemici. **Ritornare in vita ha delle conseguenze**, non solo su Sekiro (percentuale di monete ed esperienza persa per sempre), ma anche sul mondo di gioco che in qualche modo può ricordare la **Tendenza** dei mondi di *Demon's Souls*.
Sekiro: Shadows Die Twice è dunque un titolo completo sotto tutti i punti di vista, nonostante sia lontano dalla varietà dei ***souls***. Ma queste sue caratteristiche, in qualche modo, rendono l'esperienza di gioco comunque unica per ogni giocatore, che potrà comunque sfruttare ciò che ha imparato nel **new game +** o in qualche futura espansione che siamo sicuri, arriverà.

Kintsugi

From Software non ci ha abituato a titoli “spacca-mascella”, cosa che si riconferma anche in questo frangente. Nonostante però non vanti qualità visive di altri titoli, in qualche modo, non se ne sente ne la mancanza, ne il bisogno. La capacità della casa di Tokyo di rendere memorabile qualunque anfratto degli ambienti di gioco e dei personaggi, nonostante texture, shader e luci poco a passo coi tempi, è sorprendente, con l’impressione abbastanza concreta che tutto sia costruito mettendo in cima alla lista la **direzione artistica** prima di qualunque altra cosa. Tutte le sezioni presenti hanno una loro personalità, dai valichi innevati a lugubri villaggi, dove noi, assieme a Sekiro, possiamo immergerci alla stessa maniera con cui in *Dark/Demon’s Souls* affrontavamo una nuova zona. Il level design, benché colleghi meno tutto l’ambiente di gioco, è come da tradizione su altissimi livelli, ricchi di scorciatoie, segreti, tutto studiato per essere affrontato nella migliore maniera possibile. Ma vi è un’altra tradizione, anche se di stampa negativa: i **difetti classici delle serie** precedenti permangono, come **compenetrazioni** letali e la gestione della **telecamera**, senza dubbio migliorata ma ancora non perfetta, rendendo alcuni scontri ancor più difficili di quanto siano.
Sul fronte audio, ritorna il **doppiaggio italiano**, che svolge un buon lavoro cercando di replicare in qualche modo la solennità di certi dialoghi e la psicologia di Sekiro, un uomo distrutto, che dopo aver perso qualunque stimolo, ritrova un proprio scopo. In qualche modo però, la **lingua originale** (giapponese) riesce a restituire qualcosa in più, probabilmente grazie al contesto generale e a doppiatori forse un po’ più in parte. Menzionando il suono di deviazione della **Sabimaru** che presto diventerà iconico, le musiche svolgono un ruolo chiave, presenti anche come accompagnamento ambientale. Ovviamente è durante le boss fight che questa componente da il meglio, comunicando sempre qualcosa su chi stiamo affrontando, tra musiche auliche, malinconiche ed evocative.

In conclusione

Sekiro: Shadows Die Twice è semplicemente il titolo più malvagio prodotto da From Software. Nonostante un'accessibilità facilitata, probabilmente su direttive **Activision**, *Sekiro* è qualcosa che raramente si vede all'interno del mercato videoludico, qualcosa che se ne infischia della massa e capace di far selezione già dalle prime ore. Ma se si è perseveranti, pazienti e abbastanza abili, vi ritroverete tra le mani una perla, un gioco maestoso sporcato soltanto dai difetti tipici delle produzioni From Software, alla quale probabilmente non vuole (o sa) porvi rimedio. Nonostante questo, *Sekiro: Shadows Die Twice* rimane senza dubbio nella top tre del 2019, nonostante l'anno, sia appena iniziato.

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

Bloodborne: l'incubo di H.P. Lovecraft

Di **Hidetaka Miyazaki** abbiamo parlato tanto, un uomo che ha aperto la strada ai ***souls-like*** grazie a ***Demon's Souls***, prima, e la trilogia di ***Dark Souls*** dopo. Ma c'è un'opera in particolare che l'ha consacrato come uno dei migliori autori videoludici contemporanei, creando una delle maggiori esclusive PlayStation 4 di successo: ***Bloodborne***.
Sin dai suoi primi trailer, il titolo colpì sin da subito per ambientazioni intrise di un misto fra gotico, vittoriano e la classica spruzzata di dark fantasy che qui trova il suo picco. Eppure fu altro ad attirare l'attenzione, dei legami forse all'inizio flebili ma che man mano sarebbero risultati palesi: l'influenza di uno dei più grandi scrittori horror e di fantascienza del '900, ben presto saldarono un legame inaspettato tra Miyazaki e **H.P. Lovecraft**, un'unione perfetta che oggi sviscereremo.

Attento a ciò che desideri

Nato nel 1890 a Providence (Stati Uniti), **Howard Philips Lovecraft** è uno scrittore che, come in molti casi, ebbe maggior fortuna e successo solo dopo la sua morte (1937), divenendo vero e proprio autore cult dei nostri tempi per tutti gli amanti dell'horror, dark fantasy e fantascienza. Tra i temi principali delle sue narrazioni spicca la **ricerca della conoscenza** definita dall'autore "proibita", in quanto, una volta ottenuta, il destino non è dei più auspicabili. Ne ***Il Richiamo di Cthulhu*** (1926), infatti, è proprio l'ignoranza la vera salvezza dell'uomo, intesa come l'incapacità di mettere assieme i vari pezzi del puzzle cosmico, un fattore misericordioso, capace di tenerci lontano dalle oscure verità che si celano al di là dei neri mari dell'infinito. Fondamentale è anche il **tema del sogno** e la **struttura onirica** derivante, protagonista in molte opere dello scrittore statunitense e, soprattutto, la filosofia del **Cosmicismo**, un pensiero tangente al nichilismo, che converte la mancanza di significato in insignificanza, della quale l'uomo è all'oscuro. Secondo Lovecraft, infatti, l'essere umano non è altro che una particella dell'infinito, tanto che se la nostra specie dovesse un giorno scomparire nessuno lo noterebbe. Nessuna scienza, fede o conoscenza porterà l'uomo ad avere un posto di rilievo nel Cosmo. Questi temi dunque, sono quelli che si legano maggiormente l'autore di Providence a *Bloodborne* e Miyazaki, che ne ha mescolato il pensiero con le opere di **Heidegger** ed **Ernst Jünger**, è riuscito a trasporre in maniera coerente l'ideologia e il simbolismo dell'intera struttura narrativa "lovecraftiana".
Punti intuizione, conoscere l'inconoscibile, i Grandi Esseri, le mutazioni, l'Incubo, non sono altro che la realizzazione di un pensiero preciso e forse condiviso tra i due autori.

> **«La più antica e potente emozione dell'uomo è la paura e, la più antica e potente paura, è la paura dell'ignoto.»**
>
> **«Temi ciò che non comprendi. Temi il sangue Antico.»**

Con queste due frasi, appartenute a Lovecraft e a Maestro Willem, fondatore dell'Accademia di Byrgenwerth in *Bloodborne*, apriamo la nostra analisi di un'opera che non solo trae ispirazione dagli scritti di H.P. ma riesce anche ad andare oltre.

The call of the Moon Presence

L'"andare oltre" è stato possibile grazie a un'opera interattiva come il videogioco. Si è discusso a lungo di come "l'**ottava arte**" possa intersecarsi con opere di natura diversa, approfondendone diversi aspetti, esaltandone qualità o elaborandone il potenziale in nuce. Questo è ciò che è avvenuto con *Bloodborne*, un'opera che, come da tradizione **From Software**, è indicata a chi sa ascoltare e leggere attraverso i simboli, traendone conclusioni una volta terminato il gioco più volte.
Tutto ciò che troviamo a Yharnam lo si deve ai Pthumeriani, esseri capaci di raggiungere una conoscenza superiore, grazie alle tracce di entità "aliene", potenti e capaci di interagire su piani diversi dell'esistenza. L'ascensione verso i **Grandi Esseri** fu un evento fondamentale ma uno di essi in qualche modo rimase indietro, generando gli eventi iniziali di *Bloodborne*. La scoperta di questo Grande Essere (**Ebrietas**) avviò uno scontro di idee tra **Maestro Willem** e il suo allievo prediletto, **Laurence**, in una dialettica che è metafora di uno **scontro tra scienza e fede**. Entrambi infatti, capirono l'enorme possibilità che si era appena aperta ai loro occhi: elevare la specie umana, al fine di scoprire i significati più reconditi dell'esistenza. Ma mentre Willem attuò tale idea attraverso lo studio dei Grandi Esseri, cercando di "allineare" occhi e mente per svelare il nascosto, Laurence intraprese un'altra via, seguente a un'incredibile scoperta avvenuta nei sotterranei della città di Yharnam. Una volta trovato il **Sangue Antico**, Laurence comprese che l'unico modo per raggiungere i Grandi Esseri era quello di utilizzare questa sostanza dalle proprietà incredibili, capace di curare qualsiasi male. Nacque così la potente **Chiesa della Cura**, che la distribuì come fosse una benedizione concessa dagli dèi (avvenimento simile nel ciclo dei Miti di Cthulhu). Inutile dire che il Sangue Antico rivelò conseguenze inaspettate. Ma in realtà la questione è un'altra: il Sangue Antico è qualcosa che deve essere temuto, l'umanità non è pronta ad aprire gli occhi, e questa è una cosa che Willem e Laurence sanno molto bene. Ma quest'ultimo, decide comunque di andare oltre. Possiamo affermare che l'elevazione dell'uomo non avviene tramite l'utilizzo della

“benedizione” divina ma attraverso il superamento delle proprie paure nei confronti delle divinità che, ben presto, divenne pura e semplice arroganza. Non a caso, il rapporto con le divinità in Lovecraft è una delle chiavi per la comprensione della sua poesia, che si evolverà al punto da divenire vero e proprio **Misoteismo**, la visione negativa e malvagia degli dei.
Al nostro primo ingresso tra le vie di Yharnam tutto questo ha già trovato una connotazione ben precisa: gli uomini curati si trasformarono in bestie e qualcosa di potente ma inconoscibile sta per arrivare (o è già arrivato). Proseguendo, scopriamo che Maestro Willem è riuscito nel suo intento, riuscendo a svelare la natura dei Grandi Esseri e forse, i loro piani: la riproduzione. Forse è dovuto a questa scoperta la creazione di **Rom**, unica barriera dimensionale capace di fermare l’ingresso dei Grandi Esseri nel nostro piano esistenziale. Infatti, proprio dopo la sua eliminazione, l’inganno viene svelato, entrando nella dimensione della **Presenza della Luna**, probabilmente architetto di tali incubi. È qui che la visione onirica degli scritti di Lovecraft raggiunge il suo picco in *Bloodborne*: quello che viviamo all’interno del gioco è sempre una realtà (sogno o incubo) generata da qualcun’altro e, via via, riusciremo a infrangere le varie barriere in cui si intersecano le varie dimensioni. Questo è possibile anche grazie all’utilizzo delle **Rune**, descritte come la trascrizione in simbolo della voce dei Grandi Esseri e palese collegamento alle iscrizione su pietra ne ***Il Richiamo di Cthulhu***.

Noi siamo i Grandi Esseri

Lo scopo del Sogno del Cacciatore è quello di eliminare un Grande Essere o, se volete, una divinità. Siamo ben lontani dalle azioni di **Kratos** in quanto, non cerchiamo vendetta, non cerchiamo comprensione verso noi stessi e ben che meno sollievo. La morte della divinità non rappresenta nemmeno la decadenza di Yharnam, come poteva essere nel caso della morte di Dio in **Nietzsche**. La fine del Grande Essere segna la libertà, il potere di decidere il proprio destino, elevandoci però, a

un Grande Essere noi stessi una volta consumati tutti i cordoni ombelicali. Se il nostro alter ego evoluto sarà una presenza benevola o malevola non ci è dato saperlo, ma è interessante notare come l'unica scappatoia alla comprensione totale del mondo sia diventare ciò che non vorremmo essere, quasi seguendo la filosofia degli "oppressi oppressori". Negli altri finali avremo l'opportunità di risvegliarci dall'incubo grazie e solo alla nostra morte per mano di Gehrman, il Primo Cacciatore, ma potremo divenire anche i nuovi burattini della Presenza della Luna, alla ricerca di qualcuno che elimini altri Grandi Esseri.
Ma c'è molto di più.
All'interno del titolo, due sono i consumabili più importanti: le **Fiale di Sangue** per ripristinare punti vita e i **Punti Intuizione**, necessari per comprendere il mondo intorno a noi e svelare l'inimmaginabile (ma portandoci alla **Follia**). Abbiamo bisogno di entrambi e, come abbiamo detto, entrambi gli oggetti vengono da idee contrapposte. In poche parole l'elevazione dell'umanità, è possibile solo attraverso l'**unione di scienza e fede**, capaci di completarsi a vicenda, svelando i punti nascosti dell'una o dell'altra. Ma, come Lovecraft insegna, tutto ciò non fa altro che portare alla follia o alla morte, vista anche come una sorta di liberazione, cosa che effettivamente avviene – come detto – in uno dei finali.
L'**opera di Miyazaki va oltre Lovecraft**. *Bloodborne* è un esperimento metaludico in cui le nostre azioni sono ben più significative rispetto al mero uccidere mostri per le vie di Yharnam. Ma con "le nostre azioni" non ci riferiamo alle azioni del nostro alter ego bensì alle nostre, quelle che compiamo da videogiocatori.
Il nostro alter ego agisce da protagonista delle vicende, alla ricerca di quel libero arbitrio reso insignificante dai Grandi Esseri. Ma così come il nostro personaggio è all'oscuro di essere una marionetta nelle mani di qualche divinità, così come per Lovecraft potrebbe essere l'essere umano, il personaggio è all'oscuro della nostra esistenza come videogiocatori e guida diretta delle sue azioni. Questo perché, essenzialmente, **i Grandi Esseri siamo noi**.
E se non c'è paura più grande dell'ignoto, questo potrebbe rivelarsi come atroce una volta compreso forse che Lovecraft c'era andato vicino e che Miyazaki non ha fatto altro che portare avanti il suo pensiero, forse trovando il coraggio di chiudere la frase dopo una virgola. Tutto quel che di spaventoso e inimmaginabile troviamo nelle opere lovecraftiane e in *Bloodborne* forse racchiude la risposta all'ignoto: ovvero che **i mostri siamo noi**.
E cosa c'è di peggio dello scoprire che tutto ciò che odiamo, disprezziamo, che ci terrorizza, è lì, davanti lo specchio?

Ni, oh!

L'estate è quel periodo normalmente associato a ferie, relax, gioia di vivere e divertimento. Non è il mio caso. Questa estate – come ogni altra del resto –, visto il maggior tempo libero, è dedicata al recupero di alcuni titoli che non si ha avuto modo di giocare e uno di questi è senza dubbio ***Nioh***, RPG del **Team Ninja** che ha riscosso un buon successo e che avrà un sequel, da poco annunciato all'E3 di giugno. Dopo essere stata per un certo periodo un'esclusiva **PlayStation 4**, *Nioh* è arrivato su PC, sotto l'insegna, un po' particolare, di ***souls-like***, anche se grande è stato il disappunto nello scoprire che *souls-like* non è.
Il genere sdoganato da **Hidetaka Miyazaki** e dal suo ***Dark Souls***, ha visto numerosi tentativi di emulazione in salse più o meno simili, anche se con risultati altalenanti: basti pensare a ***Lords of the Fallen*** o, perché no, quel ***Code Vein*** che riesce a essere promettente e scoraggiante

contemporaneamente, e forse per questo nuovamente posticipato. In attesa del futuro lavoro di **From Software**, ***Sekiro***, *Nioh* è il giusto ponte di collegamento e, come tanti, anch'io sono stato rapito dalle atmosfere e dagli elementi così vicini alla cultura giapponese, della quale sono un estimatore. Per chi sia abituato ai *souls*, approcciarsi al lavoro Team Ninja è alquanto singolare: sembra tutto così complicato, con pose diverse da assumere e relativi effetti, mille oggetti e tante cose a cui fare attenzione (mal spiegate); eppure, in qualche modo, il titolo completa e approfondisce il concept di Miyazaki. Ma non per questo può parlarsi di *souls-like*.
Partiamo dalla narrazione: diretta, senza fronzoli e con un protagonista fisso, quel William che sembra un incrocio tra Chris Hemsworth e un qualunque modello di intimo farloccamente perfetto ma, in ogni caso, sempre meglio dei costrutti medi derivanti dai vari editor From Software: perché il tempo libero estivo spesso non basta neanche a quello, non importa quante ore impiegheremo a realizzare il nostro alter ego, avrà comunque la stessa espressione di un bimbo di cinque anni durante il primo assaggio di un limone. Giocare *Nioh* fa anche sorgere una domanda spontanea: dove sta la difficoltà nel realizzare delle animazioni facciali? Miyazaki, prendi nota.
Eppure *Nioh* non è un souls like, e il gameplay trasmette immediatamente questo messaggio. Hey, hai finalmente quell'armatura potente, con bonus perfetti per te e, perché no, anche bella esteticamente? Shottato. Ma guarda quanti **Amrita**, potrei salire di livello per essere più resistente… shottato! Ah, ma forse… shottato!

Ovviamente si tratta di un'estremizzazione ma proprio per questo *Nioh* risulta tanto bello quanto frustrante, un gioco in cui il senso di progressione, capace di regalare enorme appagamento, viene messo da parte in favore di una difficoltà costruita ad hoc solo per «essere più difficile di *Dark Souls*». Ma qui casca l'asino: *Dark Souls* non è veramente difficile; certo, non consente un approccio agevole e, a volte, sa essere abbastanza punitivo. Eppure è chiaro, limpido e ogni cosa è costruita avendo dall'altro lato il suo perfetto contrario. *Dark Souls* è **apprendimento**, duro e puro: credevate che l'estate significhi la fine della scuola e quindi una pausa a ogni forma di studio? Se giocatori dei titoli From Software, scordatevelo. Eppure basta "studiare" quel che serve per essere sempre all'altezza della situazione ma soprattutto, il vostro equipaggiamento e level-up, servono effettivamente a qualcosa. Non troverete mai un nemico base in grado di scalfirvi, una volta progrediti; noi siamo i futuri **Lord of Cinder**, i soldati semplici li mangiamo a colazione.
Nioh non è un souls like perché è punitivo per motivi sbagliati, essendo essenzialmente una lunga e

perenne sfida contro il **Drago Antico** di ***Dark Souls II***. Se da un lato la sfida, spinge a migliorare, dall'altro, diviene frustrante, in virtù del fatto che i vostri progressi, valgono quasi zero. Cos'è dunque *Nioh*? Un **trial & error**, senza se e senza ma. È un male? Assolutamente no.
Sin dall'alba dei tempi, l'essere umano cerca di imparare dai propri errori, in quel trial & error che è la vita reale che col passare dei secoli ci ha portati dove siamo. Per esempio, dopo un agosto passato ustionati dalla nostra stella, l'estate successiva ci penserete due volte prima a non spalmare una crema solare. Trial & Error appunto. In un videogioco – un'avventura compressa in una manciata di ore – anche la frustrazione derivante dagli sbagli (o dalla sfortuna) si condensa, arrivando alla tanto e bella imprecazione tanta cara ai "soulsiani". Ma ci si fa forza e, mentre vi scrivo, mi avvio all'ultima parte del titolo che, potrebbe non sembrare, ma mi sta piacendo moltissimo.
Nonostante tutto infatti, la struttura del gioco è azzeccata, con missioni secondarie più o meno interessanti e alcune trovate da RPG vecchio stile, capace di farvi prendere appunti su un foglio di carta (o almeno, io faccio così).
Per cui, anche io attenderò con ansia ***Nioh 2***, sperando che tutto trovi un senso compiuto e che, soprattutto, non debba giocarlo in estate. Perché in estate, ci rilassa, possibilmente senza rischiare la scomunica.

Sekiro: Shadows Die Twice

Presentato allo scorso VGA con un piccolo teaser, il nuovo titolo **From software**, come da tradizione, ha aperto le porte a mille speculazioni e desideri: la scritta "shadows die twice" poteva riferirsi a qualsiasi cosa, se armati di di buona fantasia. *Demon Souls II*, *Dark Souls IV*, *Bloodborne II* e *Tenchu* erano le idee più gettonate, sino a quando la possibilità che si trattasse di una nuova IP si fece strada. ***Sekiro: Shadows Die Twice*** è il nuovo titolo From, fresco fresco di presentazione alla conferenza Microsoft e che ha incuriosito non poco, non solo per la struttura da *souls-like* ma anche per la partership con **Activision**, un'associazione che probabilmente nessuno poteva immaginare.

Sembra Tenchu ma non è

Il trailer mostratoci mostra già molte delle caratteristiche del nuovo lavoro From Software, a cominciare dall'ambientazione che nei primi istanti, molti utenti, collegarono a un nuovo *Tenchu* appunto, ma anche a *Nioh II*, giusto perché non si sa mai.
Il **Giappone Feudale** non è certo un periodo storico poco sfruttato ma da quanto si è potuto vedere, il lavoro fatto sugli scenari e la ricercatezza dei dettagli è sempre di primo ordine, pur non vantando una potenza grafica d'eccezione. Gli ambienti sembrano decisamente più vasti e sviluppati anche in altezza, involgiando il giocatore all'esplorazione, pur facendo attenzione ai mille pericoli presenti sul suolo giapponese.
Tutto richiama, in forma più o meno voluta, le gesta intraprese nei vari *souls*, a cominciare dal protagonista, un anonimo guerriero (o qualunque altra cosa visto che probabilmente saranno presenti diverse classi) che dovrà compiere il proprio destino, anche se ancora del contesto narrativo

non si sa praticamente nulla, se non per il fatto che saremo chiamati a salvare il nostro maestro, vendicandoci di chi ci ha mozzato il braccio a inizio trailer. Anche la resurrezione del nostro alter ego presenta caratteristiche particolari: forse, invece di ritornare al "classico falò" potremo riprendere immediatamente dal punto in cui ci abbiamo lasciato le penne, magari con qualche malus non meglio specificato. Si tratta ovviamente di speculazione, ma nei titoli From è la norma.

Il problema del rampino

Uno degli elementi che ha colpito maggiormente è il **braccio meccanico** del protagonista, che sembra esser munito di numerosi gadget o che comunque potranno esser inseriti all'interno di esso. Una sorta di coltellino svizzero malefico che permette di utilizzare uno scudo (molto simile a quello di Kratos nel nuovo *God of War*), un'accetta e, soprattutto, un **rampino**. Quest'ultimo elemento è quello che lascia un po' perplessi i puristi, abituati a procedere guardinghi lungo le vie di Lordran, Drangleic e così via. Il suo utilizzo è chiaro: **velocizzare il gameplay e permette nuove strategie**. È possibile utilizzarlo in aperta esplorazione, raggiungendo mete altrimenti inavvicinabili, e soprattutto in combattimento, catapultandoci verso i nemici anche da lunghe distanze. Se questo elemento si sposa bene con il genere è ancora presto per dirlo, ma potrebbe portare una ventata di aria fresca in un contesto forse fin troppo statico.
Ovviamente si tratta di scontri all'arma bianca, abbastanza spettacolari e che si avvicinano più a *Nioh* che ai *Souls*. Più dinamicità e spettacolarizzazione del tutto (… Activision) potrebbe risultare una carta vincente, soprattutto per avvicinare utenti fin troppo spaventati dal freddo approccio dei classici titoli From.
Elemento da non trascurare e che anzi ha avuto una certa enfasi nel trailer, è la **componente stealth** che sembra collocata direttamente nelle fasi di gioco. Appiattirsi lungo i muri o trovare vie alternative (di conseguenza maggiore complessità nel *level design*) sembrano tecniche utilizzabili a

discrezione del giocatore, anche se il loro reale impatto resta da valutare.

In conclusione

Il nuovo lavoro di **Hidetaka Miyazaki** ha attirato la nostra attenzione, nonostante l'ambientazione, inevitabilmente, sa di già visto. Poco più di due minuti di trailer ci hanno dato alcune risposte ma, come da tradizione, ci ha lasciato anche con il doppio delle domande, a cominciare dal processo di resurrezione. Gameplay più spettacolare e nuove idee sono in grado di collocare *Sekiro: Shadows Die Twice* a metà strada tra un *souls-like* e un action, e potrebbero essere le giuste scelte per attirare maggior pubblico, pur non perdendo di vista gli affezionati, proponendo maggior libertà d'azione in un mondo che non aspetta altro di essere esplorato.

Dark Souls 3: The Ringed City

D**ark souls III** giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo ***The Ringed City*** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.

Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò – luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto – situato nella zona finale di ***Dark souls III*** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante – a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) – e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.

La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim’ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie ,pareti illusorie, una vera boccata d’aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all’esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie ***souls*** ,con ***movesets*** inediti e letali.

I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

Conclusioni

Tirando le somme, ***The Ringed City*** è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da ***Ashes of Ariandel*** ma lasciandone in sospeso altre.