Red Dead Redemption II

Ci sono pochi titoli in grado di generare hype quanto le produzioni di **Rockstar Games** e ***Red Dead Redemption II*** ne è la prova lampante. Oltre a essere stato premiato unanimemente dalla critica mondiale, il gioco ha venduto circa **17 milioni di copie** nei primi otto giorni, una cifra pazzesca non soltanto per il mondo dei videogiochi ma dell'intrattenimento in generale.
In questa recensione cercheremo di analizzare il gioco a freddo, dopo l'ondata iniziale di hype che ha colpito anche noi, elencando sia gli innegabili numerosi pregi e anche qualche difetto.

Nel gioco, ambientato nel 1899, impersoniamo **Arthur Morgan**, un fuorilegge facente parte della banda di **Dutch Van Der Linde**, che vede tra le sue file una vecchia conoscenza: **John Marston**, protagonista del primo capitolo (come avrete capito dalle date e i personaggi, questo è un prequel di ***Red Dead Redemption***).
Il gioco inizia con la banda di Dutch in fuga da una rapina non riuscita alla banca della città di **Blackwater**, i fuorilegge sono costretti a scappate sulle montagne innevate, alcuni membri della banda sono dispersi e altri sono morti durante la fuga; la situazione è abbastanza tragica e noi, nei panni di **Arthur**, dobbiamo aiutare i superstiti a cercare un rifugio, per poi poter andare a cercare i dispersi.
Sin dalle prime ore di gioco, si nota l'alto livello narrativo e la bravura dei doppiatori (il gioco è doppiato soltanto in lingua inglese), i quali riescono a dare ai personaggi una credibilità raramente vista in un videogioco. Proseguendo con la storia, si abbandoneranno le montagne innevate per raggiungere un accampamento vicino la piccola città di Valentine e, da qui in poi, inizierà il vero viaggio, dove avremo la piena libertà di esplorare la mappa e dedicarci a tutte le attività secondarie.
Il comparto narrativo è qualcosa che mai si era visto in un titolo **Rockstar**: la storia riesce a essere avvincente nonostante la sua lunghezza e con alcuni momenti riflessivi, necessari a farci calare nei panni del protagonista e farci empatizzare con gli altri componenti della banda. Non mancheranno infatti "festicciole" nell'accampamento – di solito dopo un colpo ben riuscito – in cui potremo sederci insieme ai compagni e bere una birra, oppure cantare insieme agli altri, giocare a poker e tantissimo altro.
Durante questi momenti, scopriremo dei risvolti dei nostri alleati che altrimenti non verremo mai a sapere durante la storia principale e il gioco è pieno di queste chicche, dove elencarle tutte risulta praticamente impossibile, sottolineando l'immenso lavoro del team di sviluppo. Alcuni giocatori probabilmente non riusciranno mai a vedere buona parte dei contenuti, rimanendo comunque soddisfatti da qualcosa che raramente si è visto in un videogame.
Andando avanti con il gioco ci saranno una moltitudine di avvenimenti, sia comici, che emozionanti, e momenti duri come un pugno allo stomaco, il tutto accompagnato da una colonna sonora indimenticabile composta da **Bill Elm** e **Woody Jackson** con brani azzeccatissimi, che ben si sposano con l'ambientazione di tipo western; inoltre, durante la storia, potremo ascoltare anche delle musiche originali, come l'indimenticabile ***That's the way it is*** di **Daniel Lanois**.

Red Dead Redemption II non è soltanto un gioco incredibile dal punto di vista tecnico: il mondo di gioco è realizzato con una cura maniacale, ogni cosa rappresentata su schermo è ricca di dettagli

che possono sfuggire anche dopo diverse ore di gioco; ad esempio, nei saloon il nostro protagonista può sgranocchiare delle noccioline prendendole da un piatto e, ogni volta che ne prende una, esse diminuiscono fino a quando il piatto non diventa vuoto. C'è un'infinità di esempi simili e sicuramente, ce ne sono tanti altri da scoprire per chi scrive.
Oltre a tutte queste minuzie, Rockstar ci delizia con dei personaggi principali (alcuni personaggi secondari non raggiungono purtroppo lo stesso livello) modellati alla perfezione, con animazioni facciali tra le migliori in un gioco open world, paesaggi idilliaci abitati da una fauna ricchissima e realizzata con cura e luoghi abitati che vanno da piccoli villaggi sporchi con case di legno a città lussureggianti come Saint Denis, in cui tra le altre cose, è possibile assistere a spettacoli teatrali sempre diversi con attori, ballerine di Can-Can, prestigiatori e via dicendo.
I centri abitati sono ricchi di personaggi che svolgono svariate attività a seconda dell'orario, come i negozianti che chiudono di notte per poi riaprire la mattina seguente; inoltre si ricordano di noi e del nostro comportamento nei loro confronti, relazionandosi con il nostro alter ego in maniera positiva, aggressiva o timorosa a seconda della situazione.

Il gioco offre tantissime cose da fare, contornato da un ottimo gameplay, anche se non perfetto da questo punto di vista. Infatti può capitare spesso di commettere dei crimini senza volerlo a causa dei controlli, visto che con lo stesso tasto si possono aprire delle porte ma anche aggredire altri personaggi: capita infatti, che dietro una porta passi qualcuno e premendo lo stesso tasto due volte lo attaccheremo subito dopo aver aperto la porta, commettendo immediatamente un crimine, venendo così ricercati dalle forze dell'ordine, che ci arresteranno o inizieranno a spararci se non ci arrenderemo. Quando siamo in un centro abitato si deve fare anche attenzione a non urtare le persone mentre siamo a cavallo: basta anche sfiorarle per commettere un crimine e questi, sono solo due esempi, ma possono capitare tante altre situazioni simili in cui bisogna abituarsi ai comandi.
Per quanto riguarda il *gunplay*, i giocatori abituati a TPS come ***Tomb Raider*** o ***Uncharted*** noteranno una certa lentezza nelle animazioni, le quali per rendere realistico il gioco, rallentano i movimenti del nostro protagonista, che ogni volta che deve sparare ad esempio, perderà del tempo per ricaricare l'arma. Inoltre la gestione delle coperture non è all'altezza dei due titoli

sopra citati e tutto ciò, potrebbe far storcere il naso ai giocatori abituati a un'azione più frenetica.
Come nel titolo precedente è qui presente il **Dead Eye**, ovvero un *bullet time* in cui potremo uccidere chiunque si trovi davanti, dandoci il tempo di mirare ai punti vitali mentre i nemici saranno quasi paralizzati, rappresentando l'unico "potere sovrumano" del nostro protagonista insieme all'**Occhio dell'Aquila**, palesemente "preso in prestito" da ***Assassin's Creed***, in cui possiamo analizzare il paesaggio che ci circonda per trovare punti di interesse o seguire tracce esattamente come nel titolo **Ubisoft**.
A parte i difetti citati in precedenza, il titolo eccelle in quasi tutto il resto: le missioni sono davvero tante e ben strutturate, comprese le secondarie che non hanno nulla da invidiare alle missioni principali; anzi sono in grado di approfondire il background del nostro personaggio valorizzando il suo cammino di redenzione. Ogni missione ha una storia ben scritta e non capita mai di affrontarne due simili tra loro.
Oltre a queste possiamo dedicarci a una moltitudine di attività secondarie: possiamo andare a caccia, a pesca, organizzare rapine a banche o diligenze, giocare a poker, a domino o domare cavalli per poi utilizzarli o venderli. C'è così tanto da fare che la longevità raggiunge vette di tutto rispetto e se aggiungiamo la modalità online, compresa nel prezzo, siamo sicuri che si parlerà ancora di questo gioco nei prossimi anni, alla stregua di *GTA V*.

Il titolo **Rockstar Games** rappresenta con molta probabilità quanto di meglio possa offrirci l'attuale generazione videoludica. Contando anche i difetti citati in fase di recensione, non può che essere premiato a pieni voti, i quali non vogliono indicare la perfezione assoluta, ma la qualità generale dell'opera, una spanna sopra il resto delle produzioni odierne, nella sua totalità.
Non possiamo che consigliare a tutti i possessori delle console targate **Sony** e **Microsoft** l'acquisto, i quali rimarranno soddisfatti da questa lunghissima avventura ricca di momenti memorabili che difficilmente verranno cancellati negli anni a venire.

Red Dead Redemption 2 è un prequel: i dettagli

Rockstar ci aveva dato appuntamento per il 28 settembre con un'immagine-teaser, ed era chiaro che qualcosa di nuovo bollisse in pentola dalle parti di ***Red Dead Redemption 2.*** Quel giorno è arrivato, e la casa newyorkese ha rilascito un nuovo trailer del gioco, che rivela i primi dettagli ufficiali sulla storia. Adesso lo sappiamo: si tratta di un prequel e avrà al centro un nuovo personaggio, **Arthur Morgan**, e non **John Marston**.
Rockstar descrive infatti il gioco come «la storia di Arthur Morgan e della banda di **Van der Linde**, mentre assaltano, combattono e rubano nel vasto e aspro cuore dell'America al fine di garantirsi la sopravvivenza».
La "gang di Van der Linde" sarebbe poi la gang di Dutch, alla quale si unisce John Marston nel primo capitolo.

Il trailer mostra momenti di caccia, cavalli che vengono domati, rapine in banca e assalti alla diligenza, e ovviamente tantissima azione.
Vediamo anche diversi tipi di ambientazioni, dalle cittadine del vecchio **West**, a spazi aperti, foreste di pini, montagne innevate e paludi in cui si annidano temibili coccodrilli.
Alcuni leak suggerivano che il gioco fosse un prequel, ambientato più a est rispetto alle location del primo titolo. Entrambi gli elementi sembrano confermati, come si può desumere dall'aspetto di **Dutch**, chiaramente più giovane, e il riferimento al "cuore dell'America" nella descrizione dello scenario di gioco.
Accanto alla storia principale, sappiamo anche che il titolo avrà una **modalità online** ambientata

nel mondo del gioco principale, che potrebbe essere impostata sulla falsariga di ***GTA Online***, per replicarne il successo, e che, secondo alcune fonti, dovrebbe chiamarsi ***Red Dead Online***.

Dopo essere stato annunciato un ritardo, *Red Dead Redemption 2* pare sarà rilasciato su **PS4** e **Xbox One** nella **primavera 2018**. Nessuna notizia finora riguardo possibili versioni per PC e Nintendo Switch.

Rockstar fissa una data per annunciare novità su Red Dead Redemption 2

Chi aspetta ***Red Dead Redemption 2*** potrebbe presto avere novità: **Rockstar Games** ha da poco condiviso sui propri profili social un'immagine con la quale dà chiaramente appuntamento ai fan di John Marston per **giovedì 28 settembre** alle ore **11:00** americane (**ore 17:00 in** Italia).
L'azienda potrebbe condividere nuovi dettagli, nuovo materiale in anteprima o – perché no – anche fornire una data d'uscita. Attualmente *Red Dead Redemption 2* è atteso per la primavera del 2018.