Mobile Gaming: i migliori giochi per smartphone dei primi 4 mesi del 2019

Sono passati appena 4 mesi in questo 2019 e già possiamo considerarlo l'anno del **mobile gaming**. Grazie alla costante attenzione per il settore e ai progressi tecnologici degli hardware, gli sviluppatori più importanti hanno lanciato in questo primo quadrimestre alcuni dei più bei giochi mai visti su smartphone e tablet. Andiamo a scoprirli.

L'anno si è aperto con il botto per gli appassionati di mobile gaming sportivo. A gennaio è infatti arrivata la nuova versione di ***PES 2019***, uno dei migliori simulatori di calcio per dispositivi mobili. Basato sull'**Unreal Engine 4**, lo stesso motore grafico della versione console, il gioco è stato migliorato sia nella veste grafica che in quella del numero delle opzioni offerte ai giocatori. Molto interessante al riguardo la possibilità di creare tornei multi player in locale con i propri amici e l'aggiornamento delle skills dei giocatori basato sulle prestazioni messe in campo nel mondo reale.

La principale novità di febbraio è stata l'aggiornamento alla **versione 7.30 di *Fortnite*** per smartphone. Che il titolo della Epic sia uno dei fenomeni del gaming globale degli ultimi anni è ormai cosa nota. Quello che però rende interessante la nuova versione mobile è che è stata aggiunta la possibilità di supportare i gamepad esterni. Una decisione che avvicina le prestazioni del gioco a quelle della versione console. I pad si configurano automaticamente al momento dell'apertura del gioco e permettono esperienze molto più complete e personalizzate.

Quest'anno ricorre anche il decennale dell'arrivo sul mercato italiano dell'app ***Poker Stars Mobile***, vero e proprio punto di riferimento per gli appassionati di Texas Hold'em che non vogliono rinunciare al divertimento anche in mobilità. E se c'è un momento ideale per provare l'app della è proprio questo: in questi giorni ci saranno le celebrazioni per la mano numero 200 miliardi e la Casa della Picca Rossa ha creato eventi ad hoc per festeggiare l'evento, compresi tornei speciali, nuovi bonus per i giocatori ed estrazioni che offrono la possibilità di partecipare agli eventi più prestigiosi.
In questo decennio il gruppo Stars non ha mai smesso di rinnovare il proprio software che oggi permette di disputare, sia agli utenti iOs che Android, partite di **Texas Hold'em** e **Omaha**, le due specialità di poker più diffuse al mondo. Ma c'è di più. Sono state aggiunte molte nuove opzioni di gioco, tra cui multi-tavolo, **Sit & Go** e **cash games** ed è stata migliorata la funzionalità "trova giocatore" e "trova torneo", veri e propri motori di ricerca interni che permettono di individuare avversari ed eventi in ogni angolo dl globo.

A marzo gli appassionati di avventure ai limiti del paranormale si sono esaltati per l'arrivo di ***Life is Strange*** e ***Life is Strange: Before the Storm***, due giochi identici dal punto di vista tecnico e del gameplay, ma diversi per argomenti narrati.

Dopo il successo mondiale ottenuto su Pc e console, la saga di **Dontnod** è arrivata anche su smartphone e tablet e ripropone la ricetta vincente fatta di suspense, colpi di scena e una trama estremamente profonda e articolata. Protagonista del gioco **Max**, che dopo aver assistito a un fatto di cronaca nera scopre di avere il potere di tornare indietro nel tempo e di modificare il corso degli eventi. Il gameplay ricorda quello dei giochi di ruolo più famosi, con risposte multiple e interazioni con i personaggi che modificheranno lo sviluppo della storia. Un titolo dalle prestazioni estremamente elevate per il mobile gaming che rispetto alle versioni per altre piattaforme pecca solo dal punto di vista puramente grafico.

Chiudiamo la nostra rassegna con ***Eternium***, un titolo non recentissimo ma che è stato costantemente migliorato nel corso degli ultimi anni. Ispirato a ***Diablo***, capostipite dei giochi fantasy e pronto ad arrivare sui nostri schermi come serie animata, *Eternium* stupisce per il sistema di controllo del personaggio (basato su gesture e tocchi) e per le grandi possibilità di personalizzazione offerte ai giocatori.
È infatti possibile creare fino a **5 personaggi diversi** e gestirli in contemporanea, richiamandoli in gioco in qualsiasi momento dal menu principale. A differenza di altri giochi di questo tipo, *Eternium* può essere giocato anche in assenza di connessione e non presenta contenuti a pagamento invasivi: due caratteristiche che hanno fatto del prodotto di casa **Making Fun**, uno dei più apprezzati giochi di ruolo a livello globale.

Life is Strange 2: tutti i dettagli

Non è semplice sviluppare un gioco che possa legare emotivamente giocatore e protagonista, ma **Dontnod** ce l'ha fatta. Con *Life is Strange* ha creato un mondo del tutto nuovo, con personaggi comuni sotto alcuni punti di vista, ma unici nel complesso.
Già dal primo episodio, pubblicato il 30 gennaio 2015, **la critica** e soprattutto **i giocatori**, di tutte le età, hanno elogiato il titolo, tanto da permettere a **Square Enix** di pubblicare altri due giochi: ***Life is Strange: Before The Storm*** e, un solo episodio di ***The Awesome Adventures of Captain Spirit***, un assaggio di quel ci aspetterà in ***Life is Strange 2***. Proprio quest'ultimo è stato il protagonista di un trailer e un video gameplay pubblicato prima dell'apertura al pubblico di una delle fiere più importanti d'Europa: la **Gamescom** di Colonia.
Dontnod ha, sin dal primo capitolo della saga, creato e sviluppato dei personaggi semplici, con vite

comuni, dei soggetti mai stereotipati, in modo che ogni giocatore, indipendentemente dall'età, possa immergersi, possa identificarsi in uno dei personaggi. **I problemi che affliggono i protagonisti sono di vita quotidiana nell'adolescenza**: amori non corrisposti, litigi e incomprensioni con i genitori, amicizie che finiscono e altre che cominciano, bullismo, droga e molto altro. Dontnod, con Chloe e Max è riuscita a fare tutto ciò: due ragazzine che si affacciano al mondo "adulto", due semplici adolescenti, che con la loro naturalezza hanno stregato milioni di giocatori. Questa volta, però, i protagonisti saranno due ragazzi e la storia sarà ambientata non più ad Arcadia Bay, ma a Seattle.
D'ora in poi ci saranno possibili spoiler su tutti i capitoli di *Life is Strange*, quindi se non li aveste ancora giocati vi invitiamo a non proseguire.

Three Years Later

Life is Strange 2 ambienta la propria storia dopo appena tre anni dai fatti accaduti ad Arcadia Bay, – guarda caso è proprio tre anni fa che uscì il primo capitolo – all'incirca tra ottobre e novembre 2016 o 2017, Max e Chloe non sono più le protagoniste lasciando il posto a due ragazzi: **Sean** e **Daniel Diaz**.
Sean (il fratello maggiore) tornato a casa da scuola, comincia a prepararsi a dovere per una festa che si terrà la sera stessa, a cui parteciperà anche la ragazza per cui ha una cotta. Sean, eccitato per il party non vuole farsi trovare impreparato se la situazione dovesse diventare più "intima", decide quindi di recuperare gli occorrenti per passare una serata indimenticabile: bibite alcoliche, snack, patatine e ovviamente dei preservativi.
Proprio in questa sequenza di gameplay si può notare che non è cambiato molto da quello già visto in *Captain Spirit*. **Gli oggetti con cui interagire sono parecchi** e ognuno racconterà, proprio come nella demo sopracitata, il passato di ogni componente della famiglia, composta dal padre **Esteban**, il fratello minore **Daniel**, che ha nove anni e **Sean**, che ne ha 16; la madre non è presente, non si sa ancora bene il perché, ma si nomina durante il video gameplay.

Un’altra funzione presente nella demo sono anche i **dialoghi off-screen o a tempo**, che ci permetteranno di rispondere o meno a una domanda, ma qualsiasi sia la scelta avrà delle conseguenze, anche non rispondere.

Mentre Sean è alle prese con una videochiamata su Skype con la sua migliore amica **Lyla**, per organizzarsi al meglio in vista della serata, sente il fratello minore che sta avendo uno scontro verbale con un ragazzo molto più grande di lui. Subito Sean va a calmare la situazione, ma succede tutto il contrario: **i due cominciano a picchiarsi**, fino a che il ragazzo cade a terra e sbatte contro un sasso, cominciando ad avere problemi respiratori. Proprio in quell’istante una volante della polizia stava passando di lì, vede il corpo ricoperto di sangue finto, che il fratello minore gli aveva spruzzato addosso per sbaglio, il poliziotto, sceso dall’auto e confuso dalla situazione estrae l’arma e la punta sui due ragazzini. **Il padre Esteban**, uscito a vedere cosa stava succedendo, **fa andare nel panico l’agente che spara un colpo**, **ferendo mortalmente il padre** dei due fratelli. Sean, adirato e allo stesso tempo con la mente offuscata dalla tanta confusione comincia a gridare, emettendo un’**onda d’urto che scaraventa il poliziotto e la sua vettura dall’altra parte della strada e distrugge quasi del tutto una parte di vicinato.** Qui inizia l’avventura dei due fratelli, che devono fuggire dalla polizia e ritornare nella loro terra Natale: il **Messico**.
Questo incipit è molto forte, soprattutto per il periodo storico che stiamo vivendo (il caso di Trump e il Messico è un esempio). Una famiglia di diversa etnia, che è alle prese con il razzismo e i pregiudizi della società contemporanea. **Un tema che non si distacca da quelli trattati nei precedenti capitoli**, sono sempre attuali, ma mai stereotipati e soprattutto sono situazioni in cui molti potranno immedesimarsi.

Lo stesso Life is Strange, ma diverso

Life is Strange 2 non cambia radicalmente il gameplay o il tipo di narrazione, ma lo modella alla situazione, senza bistrattarlo. I dialoghi sono molto semplici, ma profondi, pieni di significato, lo stesso si può dire per le OST utilizzate; infatti *LiS 2* avrà, sia brani composti da **Jonathan Morali**, conosciuto per il precedente capitolo, sia brani indie, che daranno più enfasi alle sessioni di gioco.
Una delle nuove ***feature*** viste durante questo gameplay è la possibilità, probabilmente del tutto randomica, che **Sean** riesca a canticchiare una canzone che passa alla radio o nel suo mp3, una caratteristica davvero apprezzata, donando al gioco un ché di verosimile.
Se Max riusciva a manipolare il tempo, anche in *Life is Strange 2* ci sarà un **superpotere**: quello della **telecinesi**. A possederlo è Sean, il protagonista di quest'avventura, potere che ha sfruttato quando hanno sparato al padre e, per chi abbia giocato *Le Fantastiche Avventure di Captain Spirit*, anche per salvare Chris dalla caduta.
La telecinesi potrebbe servire ai due per procurarsi cibo o per salvarsi da situazioni difficili, ma è un potere che bisognerà utilizzare con moderazione, «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità».
Il nostro compito principale, infatti, **è quello di proteggere ed educare il nostro fratellino**, quindi ogni scelta cambierà il corso della storia, ma anche i sentimenti o le decisioni degli altri personaggi.
Dontnod ha sicuramente fatto un ottimo lavoro con il primo capitolo e anche questo sembra molto promettente, già solo dai pochi minuti di gameplay. Per saperne di più dovremo aspettare il prossimo **27 settembre**, giorno in cui uscirà il primo episodio dei cinque previsti, per PS4, Xbox One e PC.

Achievement: motivano o frustrano?

Nel mondo dei videogiochi esistono due tipi di player: quelli che vogliono completare solamente la storia di un gioco e i cosiddetti "**achievement hunter**", coloro che cercano in tutti i modi di completare al 100% un titolo al fine di sbloccarne tutti gli obbiettivi.

Ma da quando esistono gli achievement?

Per rispondere a questa domanda bisogna fare un tuffo nel passato e ritornare al lontano **1982**, quando **Activision** decise di premiare i migliori punteggi con delle toppe, spedite a costo zero ai vincitori. Una bella iniziativa per l'epoca che ha portato molti giocatori a sfidare le proprie abilità per riuscire a battere il record. Purtroppo questa decisione ebbe vita breve, cessando di esistere, all'interno delle nuove uscite Activision, dopo un solo anno, nel 1983.

Nel nuovo millennio, con le nuove tecnologie, **Microsoft** ha iniziato a implementare gli obiettivi nella sua console, iniziando l'era degli **Achievement**. Passeranno solamente un paio di anni prima che anche Valve faccia la stessa cosa, e l'anno successivo toccherà anche a **Sony**.

Al giorno d'oggi quasi tutti i giochi hanno degli obiettivi da completare per sbloccare una ricompensa, che potrebbe essere un trofeo, nel caso di Sony, o un punteggio, nel caso di Microsoft, **persino i giochi mobile hanno degli achievement** da sbloccare.

Ma tutto questo motiva i giocatori? Certo che sì: ricevere un premio per aver completato il gioco è sempre gratificante e, per la maggior parte dei giocatori, è come una sfida da dover superare per mostrare le proprie capacità, per sfoggiare quel trofeo tanto desiderato da tutti.

A oggi esistono moltissimi obiettivi, da quelli più semplici e facilmente ottenibili a quelli più complessi che richiederanno molto più tempo e concentrazione. Si va da quegli achievement basilari, che per essere sbloccarli basta solamente completare la storia, seguire un tutorial, fino ad arrivare a quegli obiettivi che hanno bisogno di una specifica difficoltà, di ottenere determinati oggetti o, ancora, di completare delle specifiche *quest*.

Gli obiettivi che riguardano la storia sono i più semplici da ottenere, ma gli altri saranno una vera sfida per chiunque voglia completarli. **Molti achievement richiedono delle determinate abilità**, che ogni giocatore dovrà sviluppare, come una sconfiggere un nemico con una combo d'attacco**,** l'uccisione di un boss con una determinata arma e, come in ***Kingdom Hearts I***, completare il gioco senza cambiare equipaggiamento o completarlo in meno di 15 ore. Tutti obiettivi molto difficili, ma non impossibili. Purtroppo non esistono sono solamente questi tipi di trofei, in alcuni giochi: infatti, gli obiettivi disponibili fanno riferimento a scelte da compiere, capaci di intaccarne la narrazione – come se in ***Life is Strange*** ti imponessero di fare una determinata scelta, anche se questa avrà delle conseguenze all'interno del mondo di gioco –. Degli obiettivi, dunque, che mettono in difficoltà il giocatore, non facendogli godere appieno la propria avventura.
Ogni trofeo, obiettivo, achievement, qualsiasi sia il suo nome, offre un appagamento personale, il superamento di un livello, la sconfitta di un boss segreto o qualsiasi altra cosa motiva il giocatore, lo sprona a scoprire e giocare al 100% il titolo. Inoltre, per invogliare i giocatori **Sony, ha da poco inaugurato un sistema tutto nuovo per l'ottenimento dei trofei, i quali forniranno una somma di denaro in base al punteggio ottenuto.**
Ma purtroppo esiste anche un lato negativo degli achievement: molte software house implementato degli obiettivi solamente per rendere il gioco più lungo, magari riguardanti solamente alcune missioni secondarie o l'ottenimento di oggetti collezionabili.
Se Sony riuscisse a implementare questo nuovo sistema in tutto il mondo, riuscirebbe ad attirare più "achievement hunter" e allo stesso tempo molti titoli verrebbero giocati per mesi, anche dopo il loro completamento. Sicuramente una strada percorribile anche dalla concorrenza.

Più personaggi queer nei videogiochi

Il tema della comunità **LGBTQ** e di come questa venga vista, tollerata e più o meno integrata all'interno della società è ormai un argomento portante da anni, e che non cessa di creare fronti opposti in termini d'opinione. Qualunque sia la vostra posizione in merito, il mondo sta di fatto accettando (lentamente, molto lentamente se guardiamo il quadro globale: fino all'anno scorso solo 23 paesi nel mondo accettavano il matrimonio tra persone dello stesso sesso) una realtà che è stata sempre presente ma che solo adesso trova libera espressione. I **Gay Pride**, come le leggi su unioni civili, adozioni, pari opportunità, matrimonio fanno fronte alle oltre 70 nazioni che ancora considerano l'omosessualità un reato punibile con sanzioni che vanno dalla galera alla **pena di morte**.
Parallelamente, anche nell'universo dei videogiochi l'omosessualità va trovando espressione come forma di normalità, allontanandosi dallo stereotipo che, nei secoli, ha visto dominare in arti e vari aspetti della creatività soltanto un modello eterosessuale; anche in questo caso il processo non è stato indolore: non si assiste a forte odio o discriminazione, ma ancora un bacio omosessuale come quello visto nell'ultimo trailer di ***The Last of Us Part II*** riesce a far discutere la rete. Dopo quasi mezzo secolo di storia del medium, la figura del personaggio **queer** ha ancora una presenza marginale. I videogame dove è possibile trovare personaggi che si discostino da un modello etero sono davvero pochi se paragonati alla gigantesca mole di titoli disponibili, e questo fornisce il metro di come ancora la cultura popolare affronti in punta di piedi un simile tema.
Nella mia esperienza da giovane videogiocatrice, il mio primo incontro con un character queer è stato circa all'età di cinque anni, quando giocando a ***Super Mario Advance*** incontrai **Strutzi** (Birdo, in originale).

A quell'età non avevo la minima idea di cosa fosse un trans, e quando da più grande scoprii che Strutzi lo era, rimasi piacevolmente colpita di come Nintendo (già alla fine degli anni '80, in ***Super Mario Bros. 2***, dove se ne registra la prima presenza) avesse integrato un personaggio del genere nei suoi giochi.
Oggi, più informata e consapevole, non posso non fare caso al fatto che moltissimi dei personaggi apertamente gay, lesbiche, bisessuali o trans non vadano incontro a un destino felice. Basti guardare giochi come le saghe di ***Mass Effect*** e ***Dragon Age***, *The Last of Us* e *Life is Strange*: nei titoli di **Bioware** è possibile avere relazioni omosessuali: molti NPC sono apertamente gay, lesbiche, bi o trans, e chi ci ha giocato sa come tanti di questi, o i loro partner, siano destinati a un epilogo tragico. La solfa non cambia con ***Life is Strange*** dove il rapporto tra Max e Chloe (o prima ancora Chloe e Rachel) sembra destinato a non essere mai felice. Se le forme creative sono figlie della propria epoca ed espressione del proprio tempo, anche questo sembra essere sintomo della condizione attuale di chi vive l'omosessualità nella nostra epoca, dove l'accettazione è maggiore rispetto ai secoli passati, ma ancora la strada da fare è molta.
I videogame in questo senso mostrano coraggio: sempre a fine anni '80 in ***Final Fight*** viene introdotto il personaggio di **Poison**, in questi anni saghe come ***Shin Megami Tensei*** e ***Dragon Age,*** per non parlare di avventure come *Fable* o *The Longest Journey*. Naughty Dog ha introdotto il tema in maniera forte e senza mezzi termini già in ***Left Behind***, DLC del primo capitolo di *The Last of Us* dove Ellie vive con naturalezza l'amore verso la sua compagna già alla sua giovanissima età. Nel secondo capitolo la vediamo alle prese con una nuova relazione, e si spera che, nonostante vivano ancora in un mondo dai contorni apocalittici, il loro futuro non sia così nefasto. **Naughty Dog** ha una grande responsabilità sulle sue spalle.
La comunità dei gamer LGBTQ richiede a gran voce personaggi rappresentativi, magari con finali più felici, con uno spazio che consenta loro le stesse esperienze ed emozioni di un qualsiasi altro videogiocatore.
La strada, tutto sommato, è quella giusta.

Le fantastiche avventure di Captain Spirit

Sono passati oltre 3 anni dal debutto del primo episodio di *Life is Strange*, una delle migliori avventure grafiche degli ultimi tempi, un titolo che ha regalato a milioni di giocatori moltissime emozioni. Dopo la pubblicazione del prequel *Before The Storm*, sviluppato da **Deck Nine Games,** i ragazzi di **Dontnod Entertainment** si preparano adesso a un terzo titolo, quel *Life is Strange 2* che sarà rilasciato il prossimo **27 settembre**. Per ingannare l'attesa, il team francese ha voluto rilasciare una demo gratuita (che è però in realtà un'esperienza autoconclusiva) ambientata all'interno dell'universo di *Life is Strange 2*: ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***.
Annunciata durante l'annuale conferenza E3 di Microsoft, quest'avventura vede protagonista un giovanissimo "supereroe", **Chris Eriksen**, che munito di coraggio e tanta fantasia, cerca di sconfiggere il male e liberare il mondo.

Questa volta **i ragazzi di Dontnod hanno voluto distaccarsi da uno scenario surreale**, pieno di pericoli, poteri sovrannaturali, amicizie e amori, **concentrandosi su quella che è pura vita quotidiana**, cambiando completamente tipologia di personaggio: se in *Life is Strange* le protagoniste erano **Chloe** e **Maxine**, due adolescenti a volte consapevoli, a volte meno, di tutte le avversità e dei pericoli che la vita riserva a una certa epoca dell'esistenza, in questa nuova avventura il protagonista sarà un ragazzino intento a divertirsi e ancora lontano dai problemi dell'adolescenza
Chris ha nove anni, e ha il dono (più comune in quell'età aurea che da adulti) di una sconfinata fantasia, probabilmente ereditata dalla madre Emily, nota fumettista scomparsa all'età di 28 anni a causa di un incidente stradale. Fantasia che gli permette di trasfigurarsi in supereroe, il cui compito è quello di salvare il mondo dall'attacco di **Mantroid** (il suo acerrimo nemico) e dei suoi scagnozzi.
Il luogo in cui è ambientata la vicenda è la casa a **Beaver Creek**, una cittadina dell'**Oregon**, in cui Chris abita con **il padre, Charles,** il quale, dopo la scomparsa della moglie, cade in

depressione, **trovando conforto nell'alcol, nel quale sfoga le proprie terribili frustrazioni**; situazione che lo ha portato a perdere il lavoro di insegnante e, di conseguenza a doversi trasferire con il figlio in quella che è la loro attuale casa, lontano da parenti e amici. **Gli eccessi nel bere**, come si può intuire dall'inizio della nostra avventura, **portano a Charles attacchi d'ira di cui è vittima il figlio**, non solo verbalmente, ma anche fisicamente. Non stupisce che la fantasia, come nei migliori cliché letterari, sia in questo caso un rifugio necessario.
La malinconica avventura ha inizio in un sabato mattina di dicembre; Chris, pronto per le vacanze natalizie, si sveglia e subito comincia a giocare con i suoi giocattoli, immaginando di essere giunto in un nuovo e sperduto pianeta: è qui che comincia a farla da padrone l'immaginario. L'eroica giornata prosegue con la creazione e la personalizzazione del suo costume da supereroe, si potrà scegliere se indossare un elmetto o una maschera, se avere un'armatura pesante o una tuta leggera e se colorarla o meno.
La vita del giovane supereroe, però, non è tutta rose e fiori, infatti **la tragica e prematura scomparsa della madre del piccolo ha segnato profondamente** sia il padre, che ha cominciato a bere, sia **Chris che cerca di rifugiarsi in un mondo fittizio, in cui la fantasia si fonde con la realtà.**

Durante la breve, ma intensa esperienza di gioco impersoneremo Chris e con lui ci immergeremo in un mondo fantastico, messo in pericolo dall'invasione di **Mantroid** e dei suoi tirapiedi che solo **Captain Spirit**, grazie ai suoi alleati, potrà fermare.
Il gameplay non è cambiato granché rispetto ai due precedenti capitoli, ma sono state aggiunte alcune feature che si potrebbero facilmente ritrovare anche nel prossimo *Life is Strange 2*, come dei **dialoghi off-screen**, che ci permetteranno di rispondere a personaggi che si trovano altrove e alcune opzioni speciali che **utilizzeranno il potere di Captain Spirit**, come quello di accendere lo scaldabagno, che nella trasfigurazione immaginifica di Chris diventa il malvagio **Scaldamagno**, un grande mostro composto da fumo che si trova in un buio sgabuzzino, o di allenarsi tirando palle di neve contro le lattine di birra; quasi ogni azione del ragazzino può trasformarsi in un arduo compito da supereroe, anche mettere nella stufa la legna e farla bruciare,

rendendo questo breve titolo un grande inno al potere della fantasia.
Per completare tutte le missioni si dovranno esplorare l'intero appartamento, il giardino e la casa sull'albero; **qualsiasi oggetto** con cui interagiremo racconta una storia, che sia un documento, una fotografia, una vignetta o un semplice articolo di giornale, tutto **può servirci per scavare nel passato dei genitori di Chris**, trovando documenti inerenti alla morte di Emily, al suo caso, ancora poco chiaro, e alla vita privata di Charles.
Questo ci porterà ad approfondire diversi aspetti della vicenda, facendo sì che l'intera avventura duri **quasi più di due ore**.
Come in ogni *Life is Strange* non potevano non mancare i **dialoghi a scelta multipla**; ogni opzione avrà delle conseguenze che si ripercuoteranno all'interno della vita dei due.

Il motore grafico utilizzato è cambiato, dall'**Unreal Engine 3** si è passati definitvamente al **4**, scelta appropriata in ragione del fatto che il nuovo *Life is Strange* uscirà solo per le nuove generazioni di console; il nuovo engine non ha comportato grandi cambiamenti nello stile dei personaggi e nei colori utilizzati, ma ha migliorato le texture e altri piccoli particolari. **L'ambiente esterno utilizza colori abbastanza freddi e parecchio accesi**, scelta azzeccata anche per via della stagione invernale e della neve, **l'interno sembra molto più accogliente grazie all'uso di colori e tonalità più scure**. Mentre il character design è uguale a quello che *Life is Strange* ci ha fatto conoscere e a cui ci siamo affezionati: **lineamenti molto delicati, visi poco dettagliati e espressioni facciali naturali.**
Lo stesso può dirsi per il **comparto sonoro**: *The Awesome Adventure of Captain Spirit* ha una soundtrack sospesa tra indie rock e cantautorato, regalando un'atmosfera carica di **tristezza**, **malinconia** e **solitudine**. In aiuto arriva anche il **doppiaggio**, davvero ben curato, con pochi dialoghi, ma dal significato profondo, ricchi di sentimenti, molte volte carichi di frustrazione e rassegnazione. **A marcare i sentimenti del padre non sono solo i dialoghi, ma anche i testi di documenti che si trovano in casa**, lettere e didascalie di fotografie che sono mezzi che riescono a delineare la fatica del padre di crescere un figlio da solo, la paura di poterlo perdere a causa dei servizi sociali e la malinconia di non avere più vicino la donna della propria vita. Tutti questi sentimenti sono racchiusi in brevi documenti, che però hanno un grande significato emotivo.
The Awesome Adventures of Captain Spirit è una breve avventura grafica, intrisa di ricordi e ferite che non si rimargineranno facilmente, piena di misteri da scoprire e sentimenti che i ragazzi di Dontnod hanno imparato a utilizzare sapientemente nelle loro avventure.
Un titolo, una demo, che ha l'intento, non solo di regalare un assaggio di quello che sarà *Life is Strange 2* e di mostrare quasi due ore di gameplay agli appassionati della serie, ma soprattutto avvicinare e catturare l'attenzione di chi non conosce ancora il magnifico mondo che i Dontnod e Square Enix hanno creato.

E3 Real Time: Conferenza Square Enix

Quinta conferenza E3, è il turno di **Square Enix** di sfoderare le proprie carte.
Si attendono novità su vari fronti, molti aspettano soprattutto sul fronte *Final Fantasy* ma anche tanto altro.

La conferenza si apre con il videomessaggio del presidente **Yosuke Matsuda** che apre le danze a distanza e lancia il primo trailer, che riguarda immancabilmente uno dei titoli di punta, ***Shadow of the Tomb Raider.***

Chiuso il trailer, è **Daniel Chayer Bisson**, creative director di **Eidos Montreal** a parlare delle principali caratteristiche del gioco e a introdurre il primo video gameplay del gioco, per poi terminare con un altro video conclusivo.

Dopo un video che mostra la nuova patch di ***Final Fantasy XIV: Stormblood***, dal titolo ***Under The Moonlight***, è il momento di un crossover tra lo stesso ***Final Fantasy XIV*** e ***Monster Hunter World***, recentissimo successo di casa Capcom: Rathalos, "Il Re dei cieli" di *Monster Hunter: World*, arriverà proprio sugli scenari

Parte dunque un video in cui **Michel Koch** e **Raoul Barbet**, di **Dontnod** introducono quello che sarà il prossimo trailer, quello di ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***, che sarà ambientato nell'universo di ***Life is Strange*** ma con il quale la storia non avrà alcuna attinenza.

Trailer a più non posso in questa giornata: ***Dragon Quest XI: Echoes of An Elusive Age*** è il nuovo capitolo della famosa serie disegnata da **Akira Toriyama** e viene presentata anche l'edizione speciale ***Lost in Time***.

I trailer non si fermano qui, e si va in direzione del fantasy classico: ***Babylon's Fall***, annunciato per il 2019 per PS4 e Steam e una nuova ip di **Platinum Games.**

Dopo la conferenza Microsoft, torna ***Nier: Automata*** con il trailer di ***Become As Gods***, dal 26 giugno 2018 sul Microsoft Store.

La serie di trailer non si ferma qui: in esclusiva su Nintendo Switch ***Octopath Traveler***, disponibile dal **13 luglio 2018**.

Ed è dunque il momento di un altro titolo presentato già alla conferenza Microsoft di ieri, quel ***Just Cause 4*** che ritorna in grande spolvero. Il trailer illustra le ambientazioni che vengono meglio esplicate da una voce fuori campo che esalta la grande fisica del gioco e la pericolosità degli imponenti eventi climatici che il giocatore dovrà fronteggiare.

Arriva il turno di un teaser: ***The Quiet Man***, in arrivo su PS4 e Steam. Ancora poco, se non un video dove evinciamo la natura fotorealistica del gioco, un possibile action-brawler con il protagonista probabilmente sordomuto, e che rappresenta forse una delle IP più interessanti della giornata, ma del quale si sa poco. Se ne saprà di più ad agosto.

Arriva dunque ***Kingdom Hearts 3***, con con la versione integrale trailer già presentato alla conferenza Microsoft, che vede aggiungersi svariati personaggi del mondo Disney e Square Enix.

Life is Strange: Before The Storm – Episodio Bonus: Addio – See You Space Max

Nel mondo degli Indie, ***Life is Strange*** si è già conquistato un posto tra i cult dell'ultimo decennio, riuscendo a tessere una perfetta trama che lega i vari personaggi, prima ancora di essere un ***teen sci-fi*** ben strutturato. Il lavoro di **Deck Nine** è riuscito a interfacciarsi perfettamente ai giocatori, con storie e personaggi credibili e capace di rispondere al pensiero che almeno una volta nella nostra vista abbia fatto, ovvero cambiare una nostra scelta passata qualora ne avessimo la possibilità. Tolta la componente sovrannaturale e persino la protagonista Max, il prequel ***Before the Storm*** è riuscito a innalzare ulteriormente il valore del lavoro del team, dimostrando che il titolo può autosostenersi grazie alla sceneggiatura e la messa in scena.
In esclusiva per i possessori della **Deluxe Edition** dell'ultima fatica di Deck Nine, arriva questo episodio bonus denominato ***Addio***, il cui tutto sarà incentrato sull'**ultimo saluto tra Maxine e Chloe**, prima del ricongiungimento nella saga originale. Questo ulteriore prequel è un capitolo particolare ma nonostante ciò, riesce ad aggiungere un bellissimo pezzo del puzzle al già stimato *Life is Strange*.

The Maxine show

Addio è un episodio interamente incentrato sul legame fraterno tra **Max e Chloe**, prima che tutto venga sconvolto dagli eventi che noi giocatori conosciamo ma che è meglio non divulgare per evitare spoiler. Il giorno peggiore della vita di Chloe viene vissuto dal punto di vista di Max, in un **percorso abbastanza guidato** rispetto ai precedenti capitoli ma non per questo banale: il valore dei rapporti è e resterà una componente fondamentale delle vicende e, nonostante sia un episodio della durata di circa un'ora e mezza riesce a suscitare fortissime emozioni – a volte contrastanti – in eventi di cui comunque siamo a conoscenza. Si viene a creare così una netta distinzione tra "raccontato" e "vissuto", una differenza presente costantemente nelle nostre vite ma a cui non facciamo caso, ed è proprio questa la forza di ***Life is Strange***: un punto di vista esterno rispetto a episodi di vita che la maggior parte di noi ha vissuto, riesce a far riflettere sulle nostre scelte, desideri e conseguenze. Un'opera formativa che, sfruttando storie che a un primo sguardo possono risultare banali, permette una crescita personale che ben poche opere videoludiche e non riescono a ottenere. La differenza è data dal come si racconta una storia, non dalla storia stessa.
Ma veniamo al punto focale delle vicende. L'intero episodio è ambientato a casa Price, nell'ultima manciata di ore prima del punto di non ritorno. Il pretesto della "pulizia generale" della stanza di Chloe, ci permette di fare una gita tra i ricordi e aggiungere elementi narrativi precisi che impreziosiscono la caratterizzazione dei personaggi: l'ammissione alla **Blackwell** da parte di Chloe e i suoi altissimi voti a scuola, la spensieratezza fanciullesca e i tratti distintivi della prima Maxine, insicurezza e amore per la sua seconda famiglia. Fa un certo effetto vedere il duo prima dei profondi cambiamenti che stanno per arrivare, soprattutto in Chloe, solare, giocosa e con l'ottimismo in poppa.

Una volta trovato un vecchio album di disegni, partirà una caccia al tesoro che sarà ben più di un semplice gioco tra due amiche.

Un tesoro per tutti

Questo episodio è un'immensa allegoria: Max e Chloe stanno per dirsi addio ma c'è ancora il tempo di fare un viaggio, approfittando di un gioco iniziato ben cinque anni prima. L'intera **caccia al tesoro** che ne seguirà non è altro che un pretesto per porre una **prima pietra sulle proprie convinzioni personali**, in una realtà velocemente mutevole come quella dell'adolescenza. Sul piano del gameplay non si presentano grosse "fatiche", tutto risulta scorrevole, il focus del gioco si sposta sui pensieri di Maxine e sulle sue titubanze; il tesoro dunque, una volta trovato, avrà tanti significati per il duo, e servirà da perno della discussione principale che si apprestano ad affrontare.
Questa giornata passata assieme a Chloe, come detto, è molto importante: per la prima volta – approfittando delle informazioni già acquisite nella pentalogia originale – possiamo assistere alle prime "rotture" nella vita della Price, che per sua sfortuna avvengono quasi tutte nello stesso momento. Se fino a oggi abbiamo solo potuto immaginare e speculare riguardo le ragioni della sua indole e delle sue azioni e reazioni, vivere questi momenti fa nuova luce sulla sua caratterizzazione, completando il quadro sulla sua psiche. Come ci ha abituati Deck Nine, in *Life is Strange*, abbiamo a che fare con personaggi plausibili e reali, con problemi e pensieri che hanno il tratto della quotidianità. Questo "tornare indietro" nella vita di qualcuno è ben più di un semplice flashback: in questo capitolo bonus possiamo sentire il peso non solo delle nostre azioni ma anche quelle degli altri personaggi, rendendo tutto tangibile e drammaticamente vero.
Unendo tutte le tessere del puzzle, dunque, avremo una visione più chiara delle due opere principali precedenti e questo, senza dubbio, spinge a rigiocare entrambi, magari riscoprendo il valore di piccoli gesti a cui, forse, non abbiamo dato il giusto peso.

In conclusione

Questo episodio conferma la qualità e soprattutto la passione che **Deck Nine** ha mostra nell'intero progetto di *Life is Strange*. Anche se le vicende raccontante in ***Addio*** erano già di nostra conoscenza, lo spaccato della vita di Max e Chloe prima degli eventi tragici, fa una bella luce sul loro passato: vedere Chloe leggiadra e sorridente è un momento unico, lieto ma, al contempo, un po' triste quando pensiamo a lei come co-protagonista nell'originale ***Life is Strange***. *Addio* è dunque un bel regalo per tutti i fan e chiude il cerchio su un lavoro che aspetta la sua prosecuzione con l'attesissimo secondo capitolo.

Life is Strange: Before The Storm – Episodio 3: L'Inferno è Vuoto – Si Ride, Si Scherza ma alla Fine si Piange

Purtroppo tutto ha una fine, soprattutto i viaggi che vorremmo durassero per sempre, come quelli vissuti assieme a **Max**, **Chloe** e **Rachel**. Siamo giunti dunque alla conclusione di questa trilogia prequel, in cui è centrale il rapporto tra la fedele amica di Max Caulfield e la quasi mitologica Rachel Amber. I primi due episodi hanno sviscerato la relazione tra le due, ma soprattutto hanno dato vita a

una Rachel davvero carismatica, forse la vera protagonista di questa storia. Chi ha giocato il primo ***Life is Strange*** sapeva benissimo come sarebbe andata a finire, e proprio questo portava a una domanda anche nelle recensioni precedenti: può avere senso raccontare qualcosa che di cui si conosce già il finale?

The Chloe and Rachel show

L'Inferno è vuoto è il terzo episodio di ***Before the Storm*** ed è quello sicuramente più adrenalinico. Abbiamo imparato a conoscere il passato di **Chloe Price** e i suoi perché, ad amare un personaggio come **Rachel Amber**, ma anche il contorno presente ad **Arcadia Bay**. Tutti i nodi devono venire al pettine, ma **Deck Nine** è riuscita a sorprendere, incentrando l'intero episodio su una sola parola: **fiducia**.
Tutte le scelte fatte in precedenza avranno delle ripercussioni, anche se alcune di esse restituiscono la sensazione di esser fin troppo guidate, per cozzare il meno possibile con l'inizio del primo *Life is Strange*. Anche se i finali disponibili sono **tre**, infatti, questi differiscono solo per qualche dettaglio, ma risultano comunque tutti ben riusciti. Partendo proprio dal **finale**, possiamo trovare la scelta azzeccata di chiudere il tutto in **dolcezza**, con qualche vena malinconica, anche se la mazzata è proprio dietro l'angolo. La gestione del finale è proprio la ciliegina sulla torta, una "torta" i cui strati stanno nelle dinamiche instauratasi tra i personaggi, fra i quali spiccano ovviamente Chloe e Rachel, ma dove trovano spazio anche elementi tangenti alla narrazione principale.
Uno degli elementi più riusciti è senza dubbio la **congiunzione di esperienze del giocatore e del personaggio**: a un certo punto della storia, quello che accadrà alla protagonista sarà direttamente riferito a noi stessi e al nostro approccio alla narrazione. Questo è possibile grazie a un eccellente scrittura dei personaggi, in grado di apparire reali nonostante le scelte artistiche e alcune pecche tecniche. Ma, come per *Life is Strange*, *Before the Storm* è la perfetta amalgama di esperienze ed emozioni scaturite da avvenimenti così lontani eppure così familiari; Chloe, Rachel, Max, sono solo alter ego ("unisex") delle nostre decisioni, scaturite da esperienze personali e uniche.

Casa Arcadia

Ma torniamo al punto focale, quella fiducia che ha anche un'altra faccia, ovvero quella del **dubbio**. Chloe e Rachel (sempre associata al **fuoco**) sono ormai intime, e l'avvenimento che ha scosso il finale de ***Il Mondo Nuovo*** viene sviscerato per tutto l'arco narrativo di questo conclusivo episodio, anche se alcuni elementi non convincono a pieno – ma ne riparliamo dopo.
A differenza di quanto visto finor,a sarà il silenzio o il suono della voce a traghettarci verso la conclusione, una scelta sapiente nonostante l'intero titolo si fregi di una bellissima **colonna sonora**. Ma non basta avere musiche d'eccezione, bisogna saperle usare, e Deck Nine ci riesce, azzeccando il momento esatto in cui l'uso di una nota o melodia può fare la differenza. La **regia** tocca il picco in una scena onirica che, ruotando ancora sul concetto di fiducia, riesce a dare quella sferzata decisiva alla crescita caratteriale di Chloe e a gettare le basi del personaggio conosciuto una volta presi i panni di Max nel primo titolo. Ma, come detto, qualcosa torna meno: alcune decisioni sembrano fin troppo forzate, e anche la caratterizzazione degli interpreti pare virare bruscamente in modo da incastrarsi perfettamente in un puzzle più grande.
Nella vita si sceglie una sola volta e *Before the Storm* riesce a veicolare questo messaggio meglio del suo predecessore, visto che qui le nostre azioni non possono essere cancellate con un'imposizione della mano.
L'inferno è vuoto non sarà comunque l'ultimo episodio: a breve uscirà un episodio bonus denominato ***Addio***, incentrato su Chloe e Max. Questa aggiunta sarà l'ultimo saluto prima di lanciarci nel tanto atteso seguito di *Life is Strange*.

In conclusione

Può avere senso, dunque, raccontare qualcosa di cui si conosce già il finale? La risposta è **assolutamente sì**. ***Before the Storm*** riesce a entrare con prepotenza nel nostro immaginario, diventando parte essenziale del progetto ***Life is Strange***. C'erano tantissimi modi di rovinare il tutto, il rischio di ottenere un prodotto senza né capo né coda, o piatto, era dietro l'angolo, ma fortunatamente tutto è andato per il verso giusto. *Before the Storm* ci ha regalato una Rachel Amber migliore di quanto potessimo immaginare, così ben studiata che perfino il solo entrare nella sua stanzetta suscita una certa emozione: una ragazza all'apparenza perfetta ma con un inferno dentro, tenuto a bada soltanto da Chloe. Solo adesso riusciamo a dare una forma e un significato più profondo all'urlo di dolore della ragazza dai capelli azzurri in *LIS* alla rivelazione della perdita della sua amata, e questo è uno dei tanti meriti di questo prequel.

Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, ***Ghost of Tsushima***. Dopo aver visitato le città americane con la serie ***InFamous***, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un

tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link.**

È stato allora il momento di scoprire ***Concrete Genie***. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra ***Life is Strange*** e ***Tron*** (alcuni potrebbero dire ***Okami***).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di ***Erica***, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

– Ace Combat 7
– Resident Evil VII Gold Edition
– Rec Room
– Moss
– Apex Construct
– Bow to Blood
– League of war VR arena
– Stifeld
– Vector Sprint
– Smash Hit
– Star child
– Transference
– Ultra Wings
– Dead Angry
– Eden Tomorrow
– Monster of deep FFXV

Dopo questa successione epilettica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: ***Blood and Truth***. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, ***Far Cry 5***.

L'espansione di ***Destiny 2*** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per ***Monster Hunter: World***, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di ***Horizon Zero Dawn***.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, ***Call of Duty: World War II*** ci ha

dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre ***Star Wars Battlefront II*** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo ***God of War 4*** e un trailer per il prossimo DLC di ***Horizon Zero Dawn***, appare ***Shadow of the Colossus***. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: ***The Last Of Us Part II***, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

Life is Strange: Before The Storm – Episodio 2: Il Mondo Nuovo – ...Ma non Diverso

Siamo già arrivati al secondo episodio di ***Before the Storm***, prequel del tanto acclamato ***Life is Strange***. ***Il Mondo Nuovo*** si discosta un po' da quanto siamo stati abituati a vedere, con una narrazione più ragionata, ma anche con qualche scelta non proprio azzeccata. Manca solo un capitolo alla conclusione e la domanda che comincia a sorgere è: le scelte intraprese, come influenzeranno una storia che ha già un finale?

The Rachel show

Le vicende, come di consueto, cominciano da dove si era concluso il precedente capitolo, ***Svegliati***: le conseguenze di quanto avvenuto si fanno sentire e già da subito potremo cambiare le sorti della narrazione. **Rachel** e **Chloe** ormai sono legate e il destino dell'una influenzerà, in qualche modo, quello dell'altra. Proprio in questo capitolo lo sviluppo del loro rapporto sarà una chiave fondamentale, in una **Arcadia Bay** all'ombra di un devastante incendio e ignara di quanto stia per accadere.
Proprio il **fuoco** è un elemento centrale: non è solo riferito alla devastazione fisica dei boschi della cittadina, ma ha un ruolo simbolico, riferito, forse, alla stessa natura di Rachel Amber. Come abbiamo visto, lei è l'incarnazione della perfezione, la ragazza modello della porta accanto ma, appena scalfito la superficie, è semplicemente qualcuno che fatica ad accettare quanto le accade

attorno, sopratutto in famiglia, cercando di scappare con la sua nuova ancora di salvezza, Chloe. La caratterizzazione della Amber raggiunge nuovi, alti, livelli, aggiungendo altre caratteristiche alla sua personalità, assolutamente complessa e capace di instillare dubbi sulla sua lealtà. Come al solito, prima della storia ci sono i personaggi e *Life is Strange,* proprio con Rachel, è in grado di raccontarcela in modo sontuosa, facendo provare empatia (magari con qualche escamotage narrativo), ma anche dispiacere per chi conosce bene il suo destino.
Ricordiamo però che la protagonista è Chloe e, uno dei problemi, che forse nemmeno gli sviluppatori si aspettavano, e che viene completamente sovrastata dalla co-protagonista. Sia ben chiaro, Chloe Price è un bel personaggio e funziona benissimo all'interno del contesto di prequel ma non riesce mai a raggiungere le vette carismatiche della Amber, tanto che, alle volte, alla sua comparsa in scena, si tiri un sospiro di sollievo.
Chloe si trova in una sorta di limbo, non capisce più qual è il suo posto nel mondo e soprattutto la definizione del rapporto con Rachel Amber, di cui comunque, possiamo decidere le sorti. In questo capitolo, verremo a scoprire alcuni dettagli su di lei, il come sono iniziati alcuni casini nella quale è entrata ma, nonostante ciò, rimaniamo ancora in attesa di un paio di eventi cardine che palesano la vera natura de ***Il Mondo Nuovo***: un capitolo di transizione, tra lo scoppiettante inizio e probabilmente, devastante emotivamente, finale.

Casa Amber

Un altro elemento distintivo di questo capitolo è la conoscenza della **famiglia Amber** e dei suoi segreti. Evitando di fare spoiler, un evento che sembrava del tutto innocuo nel capitolo d'esordio, pare essere divenuto perno di tutte le vicende con, proprio sul finale, una rivelazione stile ***L'Impero Colpisce Ancora***. A dir la verità, tutto ciò, ha lasciato un po' l'amaro in bocca in quanto, facendo un minimo d'attenzione, questa verità si poteva tranquillamente intuire.

Le scelte importanti ci sono, alcune anche di un certo peso morale, in grado di farci stare inermi per qualche istante, prima di prendere la decisione. Ma anche qui, cominciano a sorgere piccoli dubbi: per quanto *Before the Storm*, fino a ora, sia un prequel assolutamente riuscito, non si può fare a meno di notare come le vicende, in ogni caso, abbiano già un epilogo. Le decisioni intraprese poi, come si legano al contesto dell'originale *Life is Strange*? Sarà probabilmente ***L'Inferno è Vuoto***, terzo e ultimo capitolo, a rispondere a questa domanda.
Come capitolo di transizione, comunque, da segnalare qualche "riempimento" di troppo in cui saremo costretti ad esempio a recuperare pezzi per la nuova vettura di Chloe ma senza alcuna finalità narrativa. Ma possiede anche momenti memorabili, uno su tutti la recita teatrale e ciò che succede dopo, con una regia in grado di esaltare tutte le emozioni provate ed espresse dai personaggi.
Per le considerazioni tecniche del titolo rimando direttamente alla recensione di ***Svegliati***, ma da notare sicuramente è una **maggiore ottimizzazione**, regalando un frame rate molto più stabile e senza cali di sorta. La **componente audio** ritorna con prepotenza, con brani memorabili e al momento giusto, con un doppiaggio ormai su livelli cinematografici.

In conclusione

Il secondo episodio di ***Life is Strange***: ***Before the Storm***, paga leggermente il suo stare nel mezzo, ma riesce comunque a mettere tanta carne a fuoco, sviscerando sapientemente il legame instauratosi tra Rachel Amber e Chloe Price. Peccato solo per qualche momento di riempimento di troppo che, in ogni caso, non rovina eccessivamente l'esperienza di un secondo capitolo che va assolutamente giocato, in attesa dell'epilogo finale che tutti sappiamo, ma che tutti aspettiamo.