# Dove finisce Activision e comincia From Software

È passato ormai un po' di tempo dall'uscita di ***Sekiro: Shadows Die Twice***, del quale avete già potuto leggere tra le nostre pagine. Come già accennato nella recensione, *Sekiro* è un prodotto creato tra l'unione di una software house (**From Software**) e un publisher (**Activision**) molto diversi nel modo di approcciarsi al pubblico, tanto da preoccupare i fan di Miyazaki sin dal primo trailer di presentazione. L'influenza di Activision si sente, dando ai conoscitori dei *souls* la sensazione che *Sekiro* sia frutto di uno scontro di "giochi di potere" e di compromessi: acquisire maggior pubblico a discapito della libertà progettuale o portare avanti le proprie idee con il rischio di allontanare i giocatori? Come per il duo Salvini-Di Maio, i diversi approcci sono chiaramente visibili, cercando in qualche modo di accontentare tutti, con risultati più o meno buoni.

## Fiori nei cannoni

L'impatto con l'ultima fatica della casa di Tokyo può essere un po' straniante per i conoscitori dei "soulsborne": siamo abituati al mini tutorial iniziale, con striminzite righe di testo capaci di spiegare "alla larga" le principali meccaniche del titolo, ma in *Sekiro* tutto questo prende una piega particolare. È già qui che l'influenza di Activision si nota, spiegando per filo e per segno ogni meccanica presente e, nel caso in cui la nostra memoria facesse brutti scherzi, è possibile trovare tutte le spiegazioni nel menu di pausa. Come se non bastasse, è presente anche una sezione allenamento dove il non-morto **Hanbei** presterà il suo corpo immortale per provare nuove abilità in

tutta sicurezza. Nei *souls* l'unico modo per far pratica è rischiare la vita. Si capisce già da questi frangenti come la visione dell'autore e l'apertura delle sue idee al mondo sia un reale frutto del compromesso, invogliando i giocatori a proseguire nei meandri di Ashina. Ma per **Hidetaka Miyazaki** lo "smarrimento" del videogiocatore – così come la difficoltà – ha un ruolo chiave all'interno del gioco, in cui ognuno di noi deve essere pronto a gettare il cuore oltre l'ostacolo per superare i momenti critici. Queste idee sono enfatizzate ovviamente dalla ricercatezza artistica e da alcuni elementi ripresi direttamente dalla cultura giapponese come una **statura fisica più elevata** rispetto al nostro Lupo, in grado di far avvertire il rango sociale ma, soprattutto, l'idea di essere sempre di fronte a qualcosa di più grande rispetto a noi. Fortunatamente tutto questo non viene scalfito dall'intervento di Activision, anche se in certi frangenti la sua ingerenza è così palese da far sorridere.
Le variazioni possono già percepirsi in elementi come la narrazione, da sempre un aspetto molto criptico dei prodotti From Software, costituita da centinaia di frammenti sparsi nel gioco e che bisogna mettere assieme di volta in volta per riuscire ad avere un quadro completo. Sebbene in *Sekiro: Shadows Die Twice* questa componente risulti sicuramente ben più diretta rispetto ai *souls* e a *Bloodborne*, a volte si ha la sensazione che sia fin troppo chiara. Già la descrizione degli oggetti, presenta informazioni più esplicite che in passato, nonostante la mole sia la medesima; il risultato è che invece di avere un puzzle di solo cielo composto da mille pezzi, se ne ha uno più accessibile, capace di invogliare anche il "giocatore della Domenica" ad approfondire le tematiche del titolo. Ma questa accessibilità si palesa in maniera "violenta" con gli NPC, non solo abbastanza loquaci ma anche molto espliciti sul da farsi. Ogni oggetto − o quasi − ha la sua funzione, descritta a chiare lettere così come le indicazione su dove e come proseguire. Il giocatore dunque è decisamente accompagnato per mano e lontani sono i ricordi in cui una volta arrivati ad **Anor Londo** in ***Dark Souls***, bisognava affidarsi all'istinto per poter proseguire. Purtroppo (o per fortuna) questo elemento è stato quasi completamente estirpato: siamo sì immersi in un mondo di cui sappiamo ben poco, ma l'essere guidati da una mano ben visibile spezza in qualche modo la magia e possiamo facilmente presumere che Miyazaki avesse ben altri piani.

## Una dura verità o una dolce bugia?

Chi ama e chi ha amato i *souls* in questo decennio è ben conscio del fatto che la difficoltà ha un valore particolare, quasi religioso, in questa tipologia di videogame. I combattimenti, l'orientamento per le intricate mappe, il portare avanti le quest dei vari personaggi secondari, sono sfide che il videogiocatore appassionato ama e che sono capaci di regalare un forte senso di gratificazione una volta arrivati al finale. ***Sekiro*** tutto questo lo fa egregiamente (o quasi) ma, come ormai si evince, in maniera diversa: in qualche modo tutto risulta meno criptico, accompagnando il giocatore in "segreti" che effettivamente non sono tali. L'accessibilità dettata da Activision in questi casi è forse un punto dolente, capace di togliere quella magia e senso della scoperta a cui normalmente From Software ci ha abituati: come dimenticare il **Grande Vuoto** di *Dark Souls* o le **Tombe Dimenticate** del terzo capitolo, come non pensare a **Lautrec** o al destino di **Anri**. From Software ha sempre gettato l'utenza in un mondo descritto da qualche riga, senza appigli particolari per sopravvivere; insomma, bisogna essere audaci, scaltri e intuitivi per andare avanti. È questo il vero fascino dei lavori di Miyazaki, ma che in quest'ultima opera, in qualche modo, lo si percepisce meno: abbiamo fin troppe informazioni e indicazioni, non solo su come proseguire ma persino di gameplay.
Molte di queste parole hanno valore puramente soggettivo: diventa chiaro come per alcuni questo nuovo approccio sia molto più fruibile e sicuramente più orientato alle masse; eppure qualcosa non quadra. Il gioco – come descritto in fase di recensione – è punibilità allo stato puro, malvagio sotto quasi tutti i punti di vista. Allora perché stendere un "tappeto rosso" per l'Inferno? Forse infatti, "eticamente" parlando, ***Sekiro: Shadows Die Twice* è disonesto**: tutti felici, tutto comprensibile ma basta poco per tornare a casa dalla mamma, piangendo. Nei *souls* duri e puri, subito un boss quasi insormontabile, senza capire i perché di ogni cosa e via; si soffriva certo, ma almeno il contesto era schietto.
L'ormai definibile genere *souls*, col tempo, si è diramato in più segmenti, arrivando anche a ibridi particolari come ***Immortal: Unchained*** – ingiustamente maltrattato da parte della stampa e che difenderò fino alla morte. Il filo conduttore è sempre lo stesso, un approccio duro sin da subito, un tacito accordo tra videogiocatore e programmatori che non può essere scalfito. In *Sekiro* questo accordo vale solo certi frangenti, separati nettamente: From Software ha creato un combat system geniale e immediatamente iconico, cattivo ma in grado di esaltare chiunque e un impianto artistico magniloquente. Activision ha messo il proprio zampino sulle scelte narrative in senso stretto: i

dialoghi, le descrizioni degli oggetti, nonché i tutorial, sono aperti al pubblico, comprensibile anche al videogiocatore occasionale. E qui arriva il plot-twist: questa partnership è stata capace di aprire gli occhi a From Software, escogitando nuovi modi di approcciarsi al pubblico? Il netto contrasto tra il pubblisher e la software house col tempo potrebbe sparire, in favore di un'amalgama perfetta nel futuro secondo capitolo (ops, spoiler). Ma di tutto questo, ne parleremo successivamente, di come ***Sekiro II*** possa diventare la pietra miliare di From Software, grazie a un migliore compromesso tra le parti.