Darksiders III – Chi Dice Donna Dice Ahi!

Una frase che sta bene su tutto come «sembrava impossibile, ma ce l'abbiamo fatta», è adatta anche a un franchise dalle grandi potenzialità e ben visto dalla critica come ***Darksiders***, che sembrava destinato ai più bassi gironi dell'Inferno. Dopo la fine di **Vigil Games** le speranze di vedere un nuovo capitolo dedicato a uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse sembrava impossibile sino a quando, una flebile luce apparve all'orizzonte; non una luce divina, ma quella targata **Nordic Games**, che acquisì tutti gli asset a disposizione, mettendosi al lavoro sul nuovo capitolo. Sono passati anni da allora ma finalmente il progetto ***Darksiders III*** è arrivato tra noi, sotto tutela di **Gunfire Games**, che a suo tempo si occupò della remastered di *Darksiders II*, denominata ***Deathinitive Edition***. Come da tradizione i cambiamenti sono molteplici e la nuova protagonista, Furia, riserva alcune sorprese.

Un'anima in tempesta

Dopo aver raccontato le vicende di **Guerra** e delle macchinazioni di **Inferno** e **Paradiso**, dopo aver raccontato di **Morte** e di quanto sia disposto a fare per il fratello in catene, ora tocca all'unica donna del quartetto di **Nephilim** a portare avanti le vicende di *Darksiders*: **Furia**. Come accaduto per il secondo capitolo (e come accadrà per l'eventuale sequel) la storia si svolge nel periodo tra l'arrivo dell'Apocalisse e l'entrata in scena di Guerra sul campo di battaglia, mentre quest'ultimo si trova in catene accusato di aver dato inizio al Giudizio Finale prima del tempo stabilito. Al contrario dell'"affettuoso" Morte, Furia è un personaggio ***Tsundere***, che nella cultura giapponese indica un carattere arrogante e presuntuoso ma che nasconde il suo esser affettuoso e generoso. In ***Darksiders III***, molto più dei precedenti capitoli, lo sviluppo caratteriale di Furia segue sì dei classici stilemi narrativi ma del tutto efficaci, mostrando una naturale evoluzione di un personaggio

discretamente complesso e con la giusta dose di sfaccettature adatte al contesto. La caccia ai **Sette Vizi Capitali** dunque, non è solo la risoluzione di un problema dell'**Arso Consiglio** ma un pretesto, un viaggio nella psicologia del Cavaliere in grado di mostrare tutte le sue fragilità.
Questo percorso sarà facilitato grazie all'incontro di vecchie conoscenze come **Vulgrim**, l'avido demone mercante e **Ulthane**, un Creatore che sarà ben di più di un semplice fabbro, ma sarà anche ostacolato dai "sette", più o meno riusciti per caratterizzazione estetica e non: personaggi come **Avidità**, **Lussuria** e **Superbia** spiccano sugli altri, vantando non solo un design forse più ricercato, ma anche le loro attitudini e capacità. Tutti gli altri purtroppo, non riescono a bucare lo schermo come dovrebbero, presentandosi come generici boss e nulla più, come se si fosse svolto un semplice compitino. Questo può essere spiegato con un **budget a disposizione piuttosto basso** rispetto a quelli disponibili per i capitoli precedenti e soprattutto la mancanza di **Joe Madureira**, fumettista che ha dato vita al design dell'originale e del suo sequel. Se, fortunatamente, il design dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse era già stato deciso (dunque Furia e Conflitto sono assolutamente frutto del suo lavoro), non lo è stato per un terzo capitolo che non era più previsto nei piani di "Joe Mad!" e questo, lo si nota anche negli ambienti di gioco che mancano in qualche modo di quella "magia" post-apocalittica alla quale eravamo abituati.
Nel complesso dunque, narrativamente, *Darksiders III* funziona, approfondendo i sotterfugi e i motivi dietro la fine dell'umanità, presentando una Furia più complessa rispetto ai suoi fratelli.

Ora ti percuoto!

I vari *Darksiders* si presentano con caratteristiche proprie, cercando di sfruttare le peculiarità di ogni Cavaliere. Se il primo era un **hack'n'slash** puro e il secondo vantava una forte componente RPG, *Darksiders III* verte verso un indirizzo più ***souls like*** ma con le uniche caratteristiche permanenti del franchise che permangono: l'essere un **metroidvania** con caratteristiche che ha reso

grande la saga di ***The Legend of Zelda***.
In questo capitolo dunque l'approccio appare diverso, a cominciare dall'inquadratura del personaggio molto più ravvicinata (quasi da action/adventure) e un combat system meno frenetico e per certi versi più complesso, anche se alcune scelte di design risultano un po' discutibili, quasi a segnalare il travagliato sviluppo del titolo. Una delle caratteristiche principali di Furia è il poter sfruttare **quattro differenti poteri (Hollow)**, ognuno dei quali accompagnato da una specifica arma. Tutto questo si presenta in maniera del tutto simile a ***God of War III*** dove, questa apparente semplificazione, si trasformò in uno dei punti di forza del capitolo finale dedicato a Kratos, con la possibilità di cambiare armi e poteri senza soluzione di continuità durante ogni combattimento. In questo caso purtroppo, questo risulta difficile: il passaggio da un potere all'altro manca di quella fluidità necessaria per permettere diversi approcci non solo al combattimento, ma anche all'esplorazione; ad esempio il potere delle Fiamme permette di compiere salti più ampi mentre quello Elettrico di planare; qualora volessimo raggiungere un appiglio distante, concatenare le due caratteristiche risulta impossibile, visto che ogni passaggio di potere e compimento dell'azione voluta avviene con fin troppa meccanicità, con un azione che in poche parole interrompe l'altra. Inoltre, potrebbe apparire lapalissiano che l'utilizzo dei vari poteri comporti anche **danni elementali diversi**, anche in corrispondenza di ambienti e nemici specifici: prendendo di nuovo come esempio la nostra Elettricità, ogni colpo inferto contro nemici acquatici o comunque in ambienti umidi non comporta assolutamente alcun boost di potere, enfatizzato tra l'altro dall'assenza di qualsivoglia debolezza elementale da parte dei nemici. La quantità di danno inferto dunque dipende **solamente dal tipo di colpo e dalla potenza dell'arma**, potenziabile attraverso l'uso di **Adamantiti**, alla stregua delle Titaniti di *Dark Souls*.

Nonostante queste mancanze però, *Darksiders III* è in tutto e per tutto un *Darksiders*, in grado di sorprendere e divertire come ogni capitolo del franchise. Al contrario di Guerra e della sua **Divoracaos** (uno spadone) e di Morte e delle sue ovvie Falci, Furia utilizza una **Frusta**, che si dimostra incredibilmente utile sia negli sconti a media distanza che a distanza ravvicinata: il suo moveset (così come quello delle altri armi a disposizione) non è estremamente complesso ma

comunque efficace, mostrando una buona varietà. Come precedentemente detto, andare alla carica contro decine di nemici non è più consigliato, anche perché, ogni nemico sin da quello base, può fare molto male. La natura *souls like* entra in scena in questi frangenti, quando lo scontro con i nemici deve esser portato avanti con attenzione, cercando di schivare nel miglior modo possibile i colpi avversari; come Morte infatti, anche **Furia non dispone di parata** per cui, schivare col giusto tempismo è la chiave per uscire vittorioso da ogni combattimento. Oltre ai colpi fisici, Furia dispone anche di magie, ognuna corrispondente ai quattro poteri a disposizione, consumando l'apposita barra. Anche qui purtroppo, non è possibile concatenare i vari colpi magici, visto che il potere non potrà essere cambiato sino al consumo totale della barra della Collera. I vari poteri a disposizione, trasformano Furia nella "**maga**" del gruppo, permettendole un approccio più vario agli scontri e la possibilità di esplorare e raggiungere zone inaccessibili per ognuno dei suoi fratelli. Questo perché *Darksiders III* vanta **uno dei migliori level design degli ultimi anni**, presentando una mappa vasta suddivisa in dungeon collegati tra loro in maniera praticamente perfetta. L'esplorazione diventa dunque fondamentale, non solo per scovare oggetti rari ma anche per raggiungere **boss fight segrete** in grado di rilasciare ottime ricompense, anche se qui, si denota una certa "legnosità" dei movimenti di Furia, fin troppo "vecchia scuola".
Tutta l'esperienza accumulata e l'avanzamento di livello è suddivisa in due tronconi principali: attraverso le anime donate a Vulgrim, che ci permetteranno di aggiungere un grado e una percentuale a Salute, Danni e Danni Arcani, oppure attraverso dei manufatti potenziabili e associabili a scelta a ogni arma disponibile, valorizzando diverse caratteristiche di Furia.
Ovviamente torna anche la **Forma Caotica**, ovvero la vera sembianza di un Cavaliere dell'Apocalisse, potentissima e attivabile non appena l'apposito contatore raggiunge il livello massimo. A differenza delle precedenti però, questa forma è **influenzata dalla forza elementale** di Furia per cui, se non potenziata a sufficienza, potrebbe causare meno danni rispetto alla nostra frusta. Ma tutto questo non importa, attivarla è sempre un piacere immenso.

Nel segno della continuità

Come detto, l'assenza di Joe Madureira si sente, ma nonostante ciò, il feeling visivo resta immutato, sfruttando le basi dei precedenti capitoli. Il mondo, letteralmente post-apocalittico, si presenta nella maniera consona a un *Darksiders*, in grado di mischiare sapientemente strutture reali a elementi fantasy tanto cari al franchise. Anche i personaggi secondari e i vari nemici non sono da meno nonostante evidenti alti e bassi, soprattutto per quanto concerne i **Sette Vizi Capitali**, i boss principali del titolo; solo pochi di loro però vantano un design quantomeno "memorabile", lasciando nel dimenticatoio tutti gli altri. Tutto questo si svolge in un contesto tecnico che non fa gridare al miracolo, traducendosi in un'opera funzionale e ben ottimizzata, anche per PC meno performanti.
Come di consueto (anche se per questo capitolo non era poi così scontato), *Darksiders III* vanta un'ottima localizzazione in italiano, con **Stefania Patruno** in grado di restituire tutte le sfaccettature di Furia. Anche il resto del cast fa un buon lavoro nonostante effetti sonori e soprattutto l'accompagnamento musicale, non sono all'altezza della produzione.

In conclusione

Darksiders III rappresenta quasi un miracolo: nonostante tutti i problemi di sviluppo e un basso budget a disposizione, riesce a restituire il feeling di una delle saghe migliori degli ultimi anni, con una **Furia** più complessa di quanto ci si aspetti. Purtroppo, alcune scelte artistiche e di game design – a uno sguardo più attento – si fanno sentire, ma comunque nulla in grado di compromettere l'esperienza.
L'arrivo del prossimo capitolo però, con protagonista **Conflitto**, non è così scontato. Si spera dunque che questo terzo episodio raggiunga un buon successo, grazie anche al ricco supporto post-lancio promesso.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Immortal: Unchained – La Sindrome di Stoccolma

Quando sei un piccolo team di sviluppo, appena nato, con poca esperienza ma con grande voglia di fare, non è facile varcare il confine che porta al successo. Questo vale per tutti gli ambiti, incluso ovviamente quello videoludico, nel quale **Toadman Interactive** si è lanciata nello sviluppo di un titolo ambizioso e che sembra fare tanto il verso ai capisaldi di molti generi. Non è la prima volta che abbiamo a che fare con un *souls* in salsa fantascientifica (non ultimo ***The Surge*** di Deck13), ma ***Immortal: Unchained*** è diverso, e pare già essersi fatto conoscere come il "***Dark Souls* con i mitra**". Effettivamente, unire meccaniche da TPS a un *souls like* sembra un'operazione folle e un po' fuori dal mondo, eppure, seppur con qualche scivolone, sembra funzionare.

Da cosa nasce cosa

Approcciarsi alle vicende scritte da **Anna Tole** (*The Witcher*) e **Adrian Vershinin** (*Crysis 3*, *Battlefield 1*), come in ogni buon ***souls like*** che si rispetti, non è operazione delle più semplici. Salvo qualche eccezione (vedi ***Nioh***), in più titoli del genere l'insieme si presenta in maniera frammentata, raccogliendo manufatti, sbloccando armi o attivando dei "dispensatori di *lore*". Eppure, nonostante qualche palese citazione, tutto funziona, fregiandosi della tanto in voga "profezia da compiersi" ma in salsa del tutto nuova.
Tutto, ma proprio tutto, ha inizio da un **Monolite** misterioso, che con la sua energia dà vita all'Universo e ai **nove mondi** protagonisti delle vicende. Come da prassi, si scatenano guerre per il controllo di un simile potere, e da questi conflitti sono i **Prime** a trarne vantaggio, avviando così un'era prospera. Una volta creato il nostro personaggio attraverso un menù avaro di elementi di personalizzazione, saremo chiamati a risvegliare il potere del Monolite per scongiurare l'apocalisse in arrivo, anche se si avranno un po' di sorprese lungo il cammino, sino a un finale interessante e per certi versi coraggioso.
All'interno del titolo avremmo a che fare con **NPC**, pochi a dir la verità, ma ben scritti e preziosi per scoprire lati della storia più intimi ed emotivi, ma anche per instillare qualche piccolo dubbio al giocatore sul proprio percorso e sulle proprie azioni.
Molto dunque viene raccontato attraverso dialoghi e descrizioni, ma non mancano alcune cutscene, narrate attraverso artwork interessanti stilisticamente ma che rischiano di distanziare un po' il giocatore dal racconto; solo l'ultima cutscene è generata con il motore di gioco, fortunatamente. **Non è presente un "new game+", né multiplayer** o altri elementi online, ma Toadman ha precisato che **molte feature verranno introdotte in futuro**, già a partire dai prossimi mesi.
Per la cronaca, il titolo è stato completando in circa **25 ore di gioco**, con qualche portale residuo ancora da aprire e qualche boss opzionale da affrontare.

Tra Chuck Norris e Carla Fracci

Tutto ha inizio nel **Nucleo**, il nostro hub centrale che somiglia vagamente al **Nexus di *Demon's Souls***. Da qui potremo interagire con gli NPC, personalizzare il nostro equipaggiamento e livellare. Ma, cosa ancor più importante, potremo teletrasportarci verso i tre mondi che è possibile visitare: **Arden**, **Veridian** e **Apexion**. La parte succosa del titolo è il gameplay, un po' schizofrenico, capace di passare da buone idee e ottimi spunti a scivoloni grossolani. La caratteristica principale di *Immortal* è di essere un **TPS** (*Third Person Shooter*) abbinato alle classiche meccaniche da *souls*, comportando un approccio completamente nuovo in entrambi i sensi: in primis, la possibilità di colpire i nemici, ed esser colpiti dalla distanza è alquanto straniante al primo approccio, dovendo schivare i colpi in arrivo a più riprese e al contempo – se possibile – aggirare l'avversario per colpirlo alle spalle o destabilizzarlo, situazione simile a *Nioh* o probabilmente al futuro ***Sekiro***.
Altra meccanica interessante, ma mitigata rispetto alla versione di prova, è il **danno localizzato**: possiamo colpire arbitrariamente gli arti, smembrando così i corpi dei nostri poveri nemici. Una volta colpito l'arto dove è impugnata l'arma, si attiveranno anche animazioni uniche dove l'avversario cercherà di colpirci come può. Inoltre, bisognerà fare molta attenzione a risparmiare proiettili in quanto, una volta terminati, saremo in balia dei nemici, che come noi dovranno fermarsi a ricaricare. Fortunatamente, attraverso consumabili – se in nostro possesso – e una volta sbloccati i restanti slot per le armi, questo problema viene molto mitigato. Il nostro arsenale si compone di **diverse tipologie di armi**, tutte con caratteristiche proprie: passiamo da carabine a fucili a pompa, per andare da pistole a SMG, fucili di precisione e lanciagranate. Queste armi si suddividono anche per il tipo danno inflitto, cosa che si sposa benissimo con le diverse resistenze dei vari nemici. Sono presenti anche **armi corpo a corpo**, consistenti in una coppia di lame, asce o martelli utili soprattutto per infliggere il colpo di grazia agli avversari e risparmiare così qualche proiettile. Queste armi purtroppo risaltano il primo dei grossi limiti del titolo: difatti, **non possiedono moveset apposito**, non vi è possibilità di effettuare combo o di incatenare colpi in maniera bizzarra tra uno sparo e un colpo *melee*. In fin dei conti è come se non ci fossero, limitando anche la costruzione di specifiche *build* o anche diversi approcci al combattimento. Le armi bianche, come quelle da fuoco comunque, sono potenziabili attraverso materiali recuperati e i Bit (la valuta del gioco), ma anche smantellabili, recuperando così oggetti per il crafting. Questo sistema, benché semplice, aumenta a dismisura la voglia di sperimentare l'utilizzo di armi diverse, grazie anche a un

costo in Bit molto accessibile. A questo, si accostano anche dei **perk** (simil anelli di *Dark Souls*), suddivisi tra **attacco, difesa e supporto**: il loro utilizzo permette di variare leggermente *build* durante il gioco e, quando la situazione lo richiede, aumentare magari la salute, la stamina oppure la velocità di ricarica delle armi o il recupero di elementi per il crafting. La loro varietà è sicuramente un punto di forza, così come lo è del resto tutta la struttura su cui si poggia il gioco. Però… c'è un però: è possibile configurare tutto questo soltanto una volta attivato e utilizzato un **Obelisco** (Falò). Questo significa che, una volta trovata un'arma di nostro interesse, potremmo cambiarla soltanto riposandoci, limitando pesantemente il gameplay. Un altro limite è l'**assenza di diverse corazze a disposizione**, avendone soltanto una che, trovando gli appositi terminali di potenziamento, andrà via via assemblandosi sino al suo completamento; almeno abbiamo la possibilità di personalizzarla, scegliendo il colore e la livrea da applicare, una volta trovati i componenti necessari. Ma qui finora non abbiamo nemmeno scalfito la schizofrenia dei ragazzi di Toadman.

Pad alla mano le sensazioni sono abbastanza positive, con un impostazione **simil-*Bloodborne*** abbastanza intuitiva: nessun tipo di parata o di *parry*, tutto è riservato alle schivate che possono essere migliorate nei frame delle animazioni attraverso il level-up. Inutile dire quanto siano fondamentali. Il tutto, in generale, funziona: sfruttare l'intelligenza artificiale per dividere i nemici e poi colpirli singolarmente può essere una buona soluzione, anche se non sempre praticabile, vista la presenza di avversari capaci di teletrasportarsi che diventano un vero incubo. I nemici che affronteremo sono discretamente vari e suddivisi per tipologia. Il loro limite di ***aggro*** è variabile, per cui potrebbe capitare di essere seguiti fino alla fine dei tempi.
Ma il **problema principale è l'equilibrio di gioco**, il più grande peccato di *Immortal*, che consta di situazioni al di fuori delle comprensione umana ma anche di sezioni ben strutturate (Apexion su tutte) capaci di far venire il dubbio se un simile sviluppo sia stato portato avanti dalle stesse persone. Capiterà infatti di assistere a veri errori da principianti, come il posizionamento di Obelischi nel ben mezzo di un'orda di avversari che comporta lo spreco di risorse preziose mettendo semplicemente piede fuori da una zona che, da prassi, dovrebbe essere invece sicura. Questi errori si verificano anche nel **level design**, costruito ad hoc per far provare il brivido della scomunica a

qualunque giocatore, creando una difficoltà accessoria dove magari vi sono già dei problemi da gestire. Eppure, anche qui, il level design riesce a volte a sorprendere, con ambienti molto grandi e ben collegati tra loro, ricordando – con la giusta cautela – i fasti di From Software. Anche il ritmo soffre dei medesimi problemi, con sezioni al cardiopalmo una dietro l'altra e momenti di vuoto assoluto, soprattutto verso il finale.
Ma veniamo alle **boss fight**, tutte abbastanza differenti fra loro, ma che in qualche modo non riescono a risultare memorabili. Se a volte il loro approccio deve essere "studiato", facendo attenzione ai movimenti e ai tipi d'attacco, altre volte risultano un po' troppo semplici, in quanto basta appostarsi alle spalle del nemico per finirlo senza alcuna difficoltà. Alcune di esse sono configurate come opzionali, oppure "segrete" sbloccando alcuni **portali** (tipo Stargate), in grado di trasferirci da un pianeta all'altro. Tutti questi problemi sono figli probabilmente della poca esperienza del team, ma forse anche frutto di una cattiva interpretazione dell'opera di Miyazaki in certi frangenti. C'è da dire però – per correttezza – che alcuni di questi problemi, anche se in misura molto più limitata, esistono anche nei capolavori di genere. Si sbaglia solo con le dosi, quindi.

Disincanto

Nel nostro vagabondare tra i pianeti, purtroppo, raramente troveremo scorci mozzafiato. Forse questo è uno dei limiti più grandi di ***Immortal: Unchained***: sa fin troppo di già visto, tra il design delle costruzioni e persino dei nemici che, in qualche modo, richiamano personaggi di altri brand. Nonostante questa mancanza di idee e un certo piattume generale, ogni tanto il titolo sembra destarsi, regalando momenti di grande impatto visivo e in qualche modo memorabili, ma avviene così di rado che quasi a un occhio meno attento potrebbe sfuggire. Se il comparto artistico dunque non fa gridare al miracolo, figuriamoci quello **tecnico** in senso stretto, povero di dettagli e con **qualche problema di troppo** tra glitch, bug, qualche piccolo errore nelle collisioni, nei geo data,

pop-up delle texture e nell'intelligenza artificiale. Quest'ultima, a dire il vero, riesce a sorprendere in molti frangenti, accerchiandoci o stanandoci con granate. Insomma, è un titolo che ha sicuramente bisogno di un'ulteriore rifinitura, con molti problemi risolvibili tramite semplici patch riparatorie.
Sul **fronte audio**, il titolo può vantare un buon doppiaggio inglese, espressivo al punto giusto e capace di caratterizzare adeguatamente gli NPC. Anche le musiche che accompagnano quasi sempre l'azione sono abbastanza azzeccate, dal tono epico ma soprattutto risultano funzionali. Effetti sonori nella media anche se alcuni in certi frangenti, sembrano quasi una tortura.

In conclusione

Una volta concluso ***Immortal: Unchained*** sarete chiamati a un'importante decisione: ricominciare, riscoprendo piccoli risvolti di trama a vostro rischio e pericolo o attendere l'uscita di alcune patch, permettendo un NG+ più equilibrato e tecnicamente più curato? Qualunque sia l'esito, la prima fatica di Toadman Interactive, seppur con tanti difetti, risulta un titolo interessante che, con piccoli accorgimenti, può diventare un ottimo spunto per un eventuale sequel. Sa essere molto cattivo, ma volete mettere la soddisfazione di superare tutte le avversità del fato digitale?

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

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.