

Rockstar: gli straordinari non sono obbligatori

Red Dead Redemption è tornato e in poco tempo scopriremo se l'hype generato dall'utenza sarà giustificato dalla qualità del gioco. Ma che prezzo hanno pagato i dipendenti di **Rockstar** per rispettare le deadline? Varie polemiche si sono susseguite in merito al fatto che **Rockstar** obbligasse i propri dipendenti a lavorare oltre la quota di ore stabilita dal contratto tra cui quella sollevata dal [The Guardian](#) secondo la quale la media ore lavorative settimanali si fossero alzate a inizio anno da circa 46 a circa 50, ammettendo comunque che circa il 20% del suo personale lavorasse in media 60 ore a settimana. Su tale argomento è intervenuto il capo del reparto editoriale di **Rockstar Jennifer Kolbe** che ha rilasciato alcune dichiarazioni a [GamesBeat](#), facendo trapelare come lo straordinario non è obbligatorio secondo contratto, mettendo un punto alle polemiche sopra citate; chiarisce inoltre che **Rockstar** ringrazia chi fa gli straordinari e non punisce chi non li fa, puntualizzando che all'interno del team vi sono lavoratori molto apprezzati che non svolgono gli straordinari. In **Rockstar** pensano che tale discussione sia stata fraintesa ma è servita come lezione: in futuro cureranno di più le loro comunicazioni con i vari team di sviluppo, prendendosi le responsabilità per i casi di poca chiarezza.

Nioh

Tredici anni dopo il suo annuncio e a distanza di poco più di dodici mesi dalla prima presentazione al Tokyo Game Show nel 2015, Nioh arriva sulle Playstation di tutto il mondo pronto a far bestemmiare di sé.

Il gioco di **Team Ninja** ha avuto modo di presentarsi - e anche molto bene - sin dalla sua prima apparizione sullo store **Sony**, attraverso l'alpha rilasciata nella scorsa primavera. Da allora molto è cambiato, dal comparto grafico all'affinamento dei sistemi di combattimento e di utilizzo delle armi, ma il nocciolo è rimasto lo stesso: **Nioh** è un gioco difficile. E non si tratta dell'ennesima copia di **Dark Souls**, questo salta subito all'occhio: il gioco imbecca la propria strada facendoci dimenticare tutti quegli elementi che effettivamente sì, sono mutuati dalle meccaniche del più famoso titolo di **From Software** ma che, d'altra parte, si combinano benissimo con la naturale evoluzione di tutto ciò che ha contraddistinto **Ninja Gaiden**. E parliamo del reboot a cura di Team Ninja ovviamente, dal quale questo gioco eredita molto più di quanto faccia dai *Souls*.

La Storia

Nioh narra la storia di **William Adams**, un soldato/navigatore/samurai inglese: alto, biondo e sicuramente parente di **Geralt di Rivia**. Un eroe, William, che sembra avere qualcosa in comune anche col **Gatsu** di **Kentaro Miura** e non soltanto per via dello spadone "bastardo" che raccoglie proprio all'inizio del gioco (dopo essersi liberato a pugni e calci da una cella di prigione sita nella torre di Londra) ma anche per lo spiritello alato e colorato pronto a dispensargli consigli sin dalle

prime battute. Così, con un pretesto narrativo degno di ogni incipit nipponico che si rispetti, il nostro beniamino parte, nel 1600, alla volta di **Zipangu** (nome con il quale **Marco Polo** si riferiva al paese asiatico di **Nihon**, a noi conosciuto come Giappone) per trovare le famose pietre “**amrita**”, a quanto sembra capaci di veicolare poteri sovranaturali che investono anche il nostro eroe.



Il Combattimento

Ma a far da traino al gioco non è tanto la storia, seppur inizialmente ispirata da una bozza di sceneggiatura del maestro **Akira Kurosawa**, quanto la profondità del gioco in sé: il sistema di progressione delle caratteristiche tipico degli RPG, unito a quello di combattimento che porta con sé numerose variabili e al complesso albero delle abilità che si possono acquisire tramite due diversi tipi di punti (**Ninja** e **Magia Onymo**), oltre alle affinità con le proprie armi e con il proprio spirito guardiano, rendono l'esperienza di gioco particolarmente personalizzabile: ci ritroviamo dunque a poter sviluppare, oltre al personaggio stesso, stili di combattimento completamente diversi tra loro. Ciò è dovuto principalmente al possibile utilizzo di due armi da mischia e di altrettante armi a distanza che spaziano dalle spade alle **asce**, dai **martelli** ai **kusarigama** e dagli **archi** ai **fucili a scoppio**, oggetti che possono essere ulteriormente potenziati e personalizzati insieme alle tantissime armature disponibili.

È nel **sistema di combattimento** però che *Nioh* offre il meglio di sé, regalandoci delle meccaniche facili da comprendere ma estremamente complesse da padroneggiare. Mentre infatti ci da la possibilità di scegliere fra tre diverse - e facilmente intercambiabili - posizioni di combattimento

(alta, media e bassa) il gioco ci insegna a utilizzare il **Ritmo Ki**, una meccanica che mette alla prova costantemente la nostra abilità e che, se eseguita correttamente, ci permette di ricaricare più velocemente la barra della stamina favorendoci quindi nell'inanellamento di ulteriori combo. Grazie a queste possibilità di scelta ci ritroviamo di fronte a vastissimi orizzonti di interpretazione del **gameplay**: mentre qualcuno preferirà giocare un **hack'n'slash** votato alla frenesia del combattimento, qualcun altro deciderà di affrontare la sfida in maniera più ragionata infliggendo danni maggiori ai nemici a scapito della rapidità di movimento del personaggio. Ai giocatori più abili non è precluso il piacere di poter utilizzare tutti gli stili di gioco possibili contemporaneamente, alternando a seconda del nemico e della situazione la posa, l'arma, le magie e i trucchetti del ninja. La campagna risulta lunga e impegnativa, costellata da missioni principali e secondarie che portano l'esperienza di gioco ad allargarsi oltre le **quaranta ore**, in più è presente una modalità "**crepuscolo**" nella quale ci ritroviamo ad affrontare le missioni in una salsa più piccante, ovvero con demoni da combattere al posto dei semplici nemici e una modalità **PVP** che il Team ha promesso di implementare presto.

Tecnica

Per quanto riguarda la parte **tecnica**, il gioco soffre della travagliata gestazione che ha dovuto subire, e ciò si traduce in un comparto grafico e in delle animazioni non proprio al passo coi tempi; difetto d'altra parte ampiamente ripagato dal fatto che si mantiene costantemente sui **60 fps** anche nelle fasi più concitate, scegliendo la modalità azione che ci è sembrata anche l'unica possibile viste le caratteristiche tipicamente action del titolo. A questo si aggiungono la bellezza delle ambientazioni e le scelte artistiche che riguardano la caratterizzazione dei boss ed i combattimenti, elementi che fanno di **Nioh** un gioco sicuramente piacevole da guardare.

L'unica nota negativa, se così può essere definita, è certamente la **difficile accessibilità**. Come già detto nella premessa, **Nioh** è un gioco impegnativo che richiede particolare pazienza e voglia di imparare da parte del giocatore inesperto e ciò può rendere frustrante l'esperienza per chi cerca nel videogioco soltanto un passatempo divertente e non è in vena di accettare questo tipo di sfida.

Tutto sommato però, in un'epoca videoludica in cui titoli di natura narrativa e molto spesso semplici da giocare dominano gran parte del mercato, il successo di un gioco come *Nioh* rappresenta la prova che gli hardcore gamer sono nuovamente pronti a conquistare il mondo.

