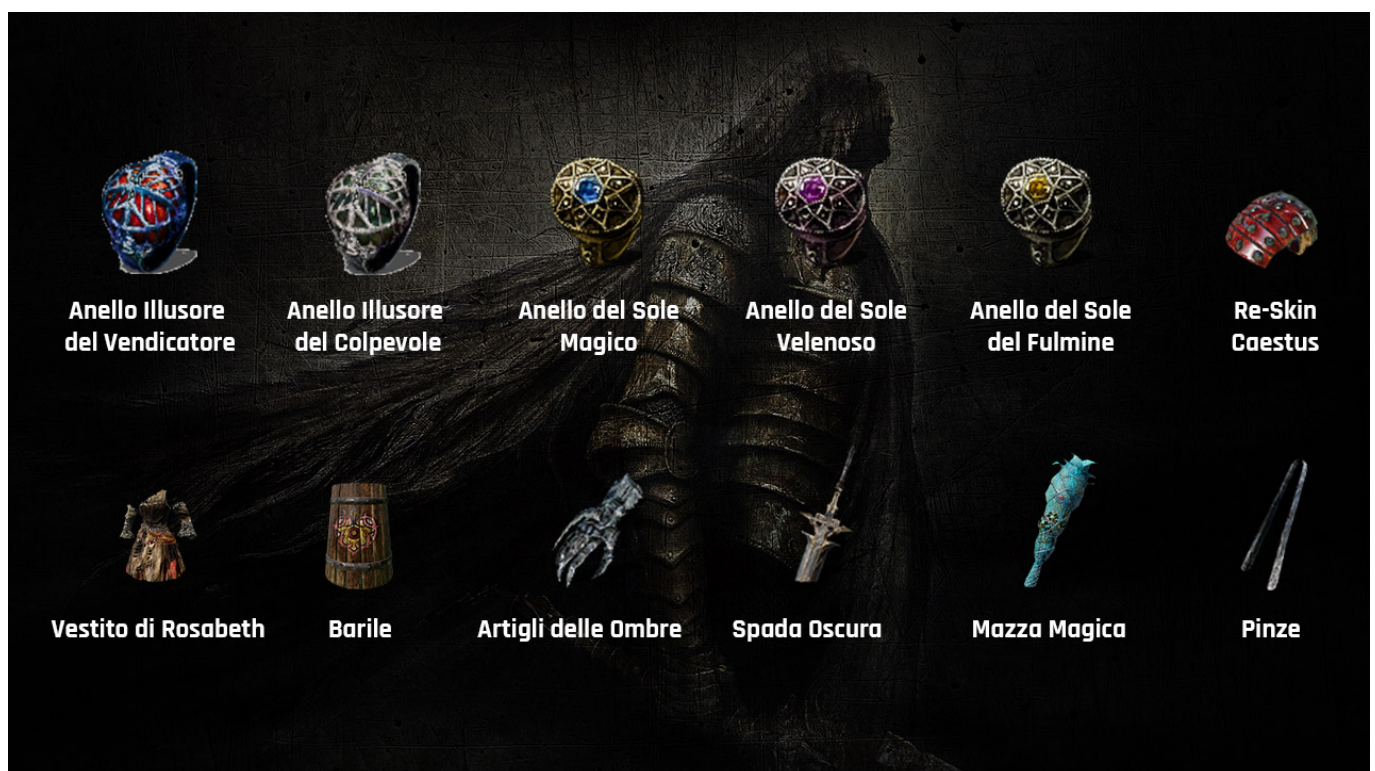


## 42: Il cut content di Dark Souls II

Abbiamo visto [come Dark Souls abbia avuto uno sviluppo in parte travagliato](#), con numerosi tagli, cambi di idee e mancanza di tempo che fortunatamente non ne hanno intaccato la qualità. Se pensate che con il sequel le cose siano andate meglio vi sbagliate di grosso: **Hidetaka Miyazaki**, probabilmente molto coinvolto nello sviluppo di **Bloodborne**, [lasciò il progetto Dark Souls II nelle mani di Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura](#), che portarono numerose novità e migliorie ma anche diverse problematiche, con scelte a volte difficili da comprendere, come la rimozione di un elemento fondamentale - che avrebbe chiarito una volta per tutte - le implicazioni del finale.

Oggi tocca appunto a **Dark Souls II**: vedremo armi, equipaggiamento ed elementi ben più importanti rimossi dal gioco e mai apparsi, nemmeno nella **Scholar of the First Sin**, che ha cercato di mettere la pezza ad alcune magagne del titolo.

### Un taglio col passato



Sappiamo benissimo che **Dragleic**, terra protagonista del nostro peregrinare, è situata in un ciclo molto in là nel futuro rispetto agli eventi di **Lordran**, e questo ha consentito di portare diverse novità sul piano contenutistico ma anche di gameplay, approfittando delle nuove "conoscenze" di **Re Vendrick**, di **Aldia** e del resto degli abitanti. Tante sono le nuove armi, scudi, magie e anelli, portati a quattro come numero, approfondendo di gran lunga le meccaniche GDR. E partiamo proprio da qui, da questi oggetti misteriosi e che tanto hanno da raccontare, come gli **Anelli Illusori del Vendicatore e del Colpevole**, strumenti speciali in grado di nascondere alla vista determinati

equipaggiamenti. C'è da dire che questi anelli probabilmente avrebbero dovuto completare un set, visto la presenza in game dell'**Anello Illusorio dell'Esiliato**, in grado di rendere invisibile l'arma nella mano destra e ottenibile esclusivamente completando il gioco senza mai sedersi a un Falò, e dell'**Anello Illusorio del Conquistatore** che rende invisibile l'arma impugnata nella mano sinistra e ottenibile solo completando il gioco senza morire. Non è chiaro dunque, quali equipaggiamenti sarebbero stati influenzati da tali anelli e questo purtroppo rende difficile capirne la reale efficacia; ma speculiamo, del resto la saga **From Software** si basa su questo: immaginate l'**effetto invisibilità applicato ad altri elementi come gli oggetti da lancio**, come pugnali avvelenati o bombe. L'avversario avrebbe visto solo la corrispondente animazione, cercando di capire in una frazione di secondo la traiettoria dell'oggetto lanciato. Di conseguenza, il PvP sarebbe stato un incubo e forse proprio per questo questi anelli furono tagliati dal gioco. Però grazie ai loro nomi possiamo evincerne la provenienza: l'Anello Illusorio del Colpevole probabilmente sarebbe stato donato servendo la **Fratellanza del Sangue** mentre, quello del Vendicatore, attraverso il patto con le **Sentinelle Blu**.

Sono presenti altri anelli, purtroppo senza nome e descrizione, ma alcuni di essi probabilmente legati in qualche modo all'**Anello del Sole**, in grado di provocare un'esplosione una volta assorbita una certa quantità di danno. Probabilmente questi anelli avrebbero fatto lo stesso, ma generando scariche elettriche, avvelenamento o esplosioni magiche.

Non si vive di soli anelli, tra i contenuti tagliati figurano anche armi particolari o semplicemente dei re-skin di armi già esistenti. Salta all'occhio la rimozione della **Spada Oscura** dei **Darkwraith** di cui sarebbe stato interessante vedere il **moveset**, visto l'appiattimento avutosi in tal senso in questo secondo capitolo. Di descrizioni purtroppo nemmeno l'ombra in tutte le armi interessate, tranne che per gli **Artigli delle Ombre**, appartenuti a quanto pare a disertori del patto cavalleresco, accecati dall'avidità. Sembra non esserci moveset apposito, mentre un piccolo accenno vi è per una sorta di mazza che sembra riprodurre un fiore blu (ma perché no, anche la testa di **Xanthous**) e delle pinze di cui si fa fatica a trovarne un senso.

Ovviamente, non potevano mancare le armature dove, tra il **vestiario dei Sigillatori** di *Dark Souls* e l'**armatura del cavaliere di Alonne** nuova fiammante, spiccano due elementi in particolare, contornati nientemeno che da una descrizione: partiamo con il vestito di **Rosabeth di Melfia**, piromante che liberiamo dalla sua prigione di pietra, estremamente consumato e che effettivamente, non abbiamo mai avuto modo di ottenere. La sua descrizione ci narra di come lei tenesse tantissimo a questo vestito, nonostante non avesse alcun legame con la piromanzia. Essendo una "studentessa devota" dello stregone **Carhillion del Profondo**, potremmo presumere che il rapporto tra i due sia stato in origine più profondo di quanto mostrato nel gioco; magari è stato proprio lui a donarle questo vestito. Certo, visto come ella se ne liberi al più presto subito dopo averla liberata, crolla tutto il ragionamento, ma ci piace essere romantici. Incredibile ma vero, l'altra "armatura" è un **barile**; sì, non c'è modo di girarci intorno, è un barile che avrebbe impedito quasi tutti i movimenti, "confortante" però, in quanto avrebbe avuto un'**alta percentuale di rigenerazione dei punti vita**. È uno dei pochi casi in cui siamo contenti che un elemento sia stato rimosso dal titolo.

## Confusione e Ambizione

Prima di arrivare al piatto forte, è carino notare come From Software avesse previsto **una versione fanciullesca dell'Araldo della Smeraldo**, confermato non solo dal modello presente e inutilizzato e dai concept art ufficiali, ma persino dalla presenza del nome della sua doppiatrice nei titoli di coda. Non è chiaro se la bimba fosse prevista come personaggio originale, e quindi poi sostituita con la versione più adulta che incontriamo in-game, oppure se dovesse apparire in luoghi specifici (laboratorio di Aldia ad esempio, chi ha orecchie per intendere intenda) o in qualche "flashback". Ma che effetto avrebbe fatto una pargoletta Guardiania del Fuoco? Considerato che probabilmente i dialoghi sono stati scritti e doppiati, siamo sicuri che avrebbe avuto la stessa caratterizzazione della versione adulta? *Dark Souls II* è un titolo profondamente diverso dal suo predecessore, anche nei toni; non ci avrebbe sorpreso una Guardiania capricciosa e magari immatura, con scopi e ragioni del tutto diversi dalla Shanalotte che abbiamo conosciuto. Eppure, in una sua **rara animazione**, l'araldo sembra quasi una bambina, dondolando i piedi da seduta; siamo dunque sicuri che la sua caratterizzazione sia stata modificata con il cambio d'età? Probabilmente non lo sapremo mai, ma è interessante notare come nei *Souls* ogni dettaglio possa aprire un mondo di speculazioni.

Ma veniamo ai tagli più dolorosi, addirittura di natura tecnica. Lo sviluppo di *Dark Souls II* andava "a quasi gonfie vele", implementando un sistema di **luci dinamiche** che rendevano questo titolo completamente diverso dal predecessore. Se vi siete chiesti come mai si è data così importanza alle **torce** all'interno del gioco è presto detto: senza di esse avremo fatto veramente fatica a vedere qualcosa all'interno di edifici, grotte o zone simili e, occupando una delle nostre mani, avremmo dovuto decidere se tenere uno scudo ma non vedere nulla o la torcia ma senza difenderci. Oltre a questo, l'impatto più evidente era sul fronte artistico: in tutti i *Souls*, compreso il terzo capitolo, abbiamo sempre avuto una "luce artistica" oltre all'alone luminoso generato dal personaggio (anche se giustificato soltanto in ***Demon's Souls*** con l'**Augite**) per cui, tranne eccezioni volute (Tomba dei Giganti), il gioco garantiva la giusta quantità di illuminazione, scegliendo accuratamente cosa mostrare e come. Paradossalmente, questo è sempre stato uno dei maggiori punti di forza dei lavori di Miyazaki e poco importa se tutto ciò risulti irrealistico. Fatto stà che da Aprile 2013, mese di presentazione alla stampa, al giorno della release ufficiale, *Dark Souls II* era semplicemente un altro gioco, castrato tecnicamente sotto tutti i punti di vista. Questo è avvenuto perché semplicemente le console non potevano reggere la mole di dati necessaria a far girare adeguatamente il tutto, e questo fa anche sorgere una domanda spontanea: perché implementare sistemi esosi pur sapendo dell'inadeguatezza dell'hardware? La risposta risiede molto probabilmente nello sviluppo confusionario del titolo, con variazioni di idee da un giorno all'altro. Potrebbe esser accaduto che una volta visto il sistema di illuminazione dinamica agli sviluppatori di *Dark Souls II* non sia piaciuto il risultato finale. Considerato troppo poco "artistico", magari anche per questa ragione il sistema fu rivisto, in favore di un'illuminazione globale e classica per i *Souls*.

## La goccia di fuoco



Se dopo aver visto il video qui sopra i vostri pensieri sono andati verso situazioni simili in altri giochi come **Watch Dogs**, **Bioshock Infinite** o **Alien: Colonial Marines**, state calmi, è stato fatto molto di peggio.

Una volta sconfitto il boss finale, le porte del **Trono del Desiderio** si aprono dinanzi a noi: ma cos'è esattamente questo trono e perché è così importante? Queste domande hanno avuto risposta solo dopo attente analisi, studiando la **lore** e le azioni di protagonisti e antagonisti. Ma bastava un semplice elemento, talmente sciocco nella sua creazione che la sua assenza risultò davvero inspiegabile. Il Trono del Desiderio non è altro che la **Fornace della Prima Fiamma** e il trono sul quale ci sediamo avrebbe dovuto essere circondato dal fuoco. Questo sarebbe stato un input diretto al nostro cervello, facendoci capire immediatamente che non solo noi diveniamo il nuovo regnante di Drangleic ma soprattutto un **Lord of Cinder**. Questo è forse il taglio più difficile da digerire in quanto parte integrante della **lore** di tutti i *Souls*. Tra l'altro, la sua conformazione è del tutto simile ai troni presenti in **Dark Souls III** nell'**Altare del Vincolo**, dove appunto i Lord of Cinder delle varie epoche sedevano. C'è anche un motivo particolare per la quale i troni hanno ugual conformazione ma sarebbe uno spoiler eccessivo per il terzo capitolo.

Completando **Dark Souls II**, dunque, non è possibile capire cosa stia effettivamente accadendo e neppure se si stia per vincolare la fiamma o meno. Una cosa quindi abbastanza grave, corretta in parte con l'edizione **Scholar of the First Sin** in cui vi è l'aggiunta del secondo finale grazie all'introduzione di **Aldia**.

La mancata fiamma dal Trono del Desiderio rappresenta il culmine di una produzione attanagliata da indecisioni, ripensamenti e soprattutto castrata dalla mancata direzione di Hidetaka Miyazaki, il cui tocco si è reso visibile non appena il creatore ha ripreso le redini della saga con **Dark Souls III**. Nonostante dunque **Dark Souls II** vantì alcune innovazioni importati al **new game plus** e al sistema delle dual, con una trama forse più curata rispetto al predecessore, il titolo non è riuscito a trovare il giusto spazio nel cuore degli appassionati, finendo per giacere nel **Cumulo di Rifiuti** del DLC **The Ringed City**. Una punizione forse ingenerosa, ma i troppi problemi hanno finito con avvolgere con l'oscurità l'anima di un **Dark Souls II** che avrebbe meritato uno sviluppo più brillante.