42: Il cut content di Dark Souls

Ricordate le parole di **Sir Artorias** durante la boss fight, in cui ci intimava di star lontano dalla corruzione dell'Abisso e le toccanti frasi alla sua morte? E **Jar Eel**? Il **Re dei Dark Wraith** difficile da battere ma unico modo per liberare **Petite Londo** dalle acque? No? Effettivamente sono cose mai avvenute, almeno ufficialmente. La saga di ***Dark Souls*** ha avuto una storia complessa e intricata, in cui si rispecchiano alcune scelte di game design nella seconda parte del gioco, e che ha visto, nella sua creazione, anche tanto materiale scartato tra armi, armature, magie e persino boss. Anche i sequel ***Dark Souls II*** e ***III***, come anche ***Bloodborne***, hanno visto rimossi o sostituiti con più o meno criterio molti elementi che li contraddistinguevano, magari un minuto prima di entrare nella tanto agognata **fase gold**. Oggi ci occuperemo del titolo che ha sdoganato i *souls-like* e di come Miyazaki e il suo team avessero progetti ben diversi per *Dark Souls*. Forse la *Remastered* avrebbe potuto far qualcosa in tal senso, come inserire i dialoghi di Artorias ma soprattutto, implementare l'idea originale della **Culla del Caos**, decisamente il punto più basso della produzione.
Grazie ai *data miner* che hanno spulciato tra i vari file del gioco, siamo venuti a conoscenza di tutti gli elementi rimossi e che dalle prossime righe, saranno disponibili a tutti.

Altro che menù scozzese…

Cominciamo dagli oggetti. La coppia di anelli che possiamo indossare rappresenta un vero e proprio *boost* che, la maggior parte delle volte, può salvarci da situazioni alquanto pericolose. La sfilza di anelli a disposizione poteva essere arricchita da altri tre modelli, diversi per forma, natura ed effetti. Il primo è l'**Anello del Dislocamento**, in grado di assorbire i danni al posto del suo utilizzatore, fino alla rottura. Questo anello deriva dalle rovine di Petite Londo, e dalla sua fattura,

così come dalla sua descrizione, si evince come la nuova città degli dèi fosse un luogo avanzato culturalmente, che purtroppo – come sappiamo – fu distrutto per cause di forza maggiore. Sempre da Petite arriva un altro anello interessante e sicuramente molto utile per l'utilizzatore che si avventura tra le rovine: l'**Anello dei Fantasmi ciechi**, appartenuto ai tre guardiani della città, avrebbe impedito ai tanti fantasmi di individuarci, agevolando di gran lunga il gameplay e probabilmente rimosso per questo motivo.
Il terzo anello ha una certa rilevanza in quanto legato a una ***covenant***, anch'essa rimossa, di cui però possiamo trovare piccoli indizi lungo le vie di Lordran. L'**Anello della Condanna**, contornato da diamanti neri, sarebbe stato assegnato una volta entrati nel patto della **dea del peccato Velka**, definita come una strega eccentrica e piena di segreti. L'anello, probabilmente fin troppo potente, **avrebbe permesso contrattacchi automatici** (!) una volta assorbita una certa quantità di danni.
Arrivare a Petite Londo sappiamo che è un gioco da ragazzi, essendo disponibile fin da subito, al di sotto del Santuario del Fuoco. Ma inizialmente non doveva essere così: vista la sua pericolosità, **per entrare nella città sommersa avremmo avuto bisogno di una specifica chiave**, in grado di aprire l'ascensore che, come ben sappiamo, è da subito accessibile. La chiave avrebbe introdotto anche la storia della città, maledetta e fonte di una forte oscurità, e per questo sigillata. L'aggiunta di questa chiave, avrebbe cambiato un po' le carte in tavola per il titolo **From Software**: sin da subito infatti, siamo liberi di recarci in zone avanzate e, grazie a quell'ascensore, arrivare ad esempio alla **Città Infame**. Di conseguenza – se sufficientemente bravi, o fortunati – possiamo avere un equipaggiamento ben più potente rispetto alle zone iniziali del gioco. Questa chiave, avrebbe precluso tutto, avvicinando paradossalmente *Dark Souls* ai suoi successori, più lineari come ambienti e progressione.
Ma che *Dark Souls* sarebbe senza le nostre fedeli armi? Anche qui sono intervenuti dei tagli, eseguiti pure su quella di un boss. Cominciamo proprio da uno **spadone**, appartenuto niente meno che a uno dei **Quattro Re di Petite Londo**. Di quest'arma si sa molto poco e probabilmente fu uno dei primi elementi a esser scartati. Sarebbe stato interessante brandirla, sfruttarne la probabile oscurità e scoprire qualcosa in più sui Re a cui **Lord Gwyn** diede parte della propria anima, anche se esteticamente risultava molto discutibile. Altra arma che però è più una citazione che altro, è la **Man Catch**, solitamente usata nel medioevo per catturare e trasportare i prigionieri. Come dicevamo, probabilmente venne inserita per citare un lavoro precedente di From Software, ***Shadow Tower: Abyss*** e poi rimossa forse per mancanza di reale utilità.
Ma l'elemento più interessante è un **talismano**: con il – probabile – nome di **Talismano di Gwynevere** possiamo intuirne l'ovvia appartenenza ma dall'immagine si intuisce qualcosa di ancor più avvincente. Sembra una **scaglia di Drago** avvolta da una corda e questo, non può che aprire la mente ai legami tra **Seath il Senzascaglie**, con i suoi studi disumani, e la dea del Sole Gwynevere. Questo talismano avrebbe potuto fare luce sul rapporto tra i due ed **eventuali legami tra i Draghi e Priscilla**. Purtroppo nulla di fatto.

Esistono storie che non esistono

Dark Souls è un'avventura piena di storie struggenti e simboliche, legate a personaggi rimasti iconici in tutto il medium videoludico. Anche qui sono intervenuti tagli, addirittura su intere **quest** come quelle di **Oscar** e **Shiva**, e personaggi mai apparsi in game. Alcuni hanno subito anche grossi cambiamenti di design come per **Chester**, apparso per la prima volta nel DLC ***Artorias of the Abyss***. Il suo stile doveva essere molto diverso e lontano dal completo vittoriano che forse "annunciava" i lavori su ***Bloodborne***. Avrebbe dovuto brandire un'altra arma, anch'essa rimossa, simile a una **Zweihander**, ma con la lama nera. Anche la **Strega Beatrice** che ci aiuta a eliminare la **Farfalla della Luna**, avrebbe dovuto avere una versione diversa e probabilmente inserita in un diverso contesto, forse per le vie di **Oolacile**. La sua versione giovanile, molto vicina esteticamente a **Shilke**, giovane strega in ***Berserk***, da cui *Dark Souls* trae alcuni spunti stilistici. Anche il **Drago Nero Kalameet** avrebbe dovuto esser diverso per dimensione e colori ma probabilmente sempre difficile da abbattere.
Arriviamo dunque ai tagli più difficili da digerire. Partiamo da **Oscar di Astora** e dalla sua quest, ben più complessa e piena di significati rispetto al "semplice" liberarci dalla Prigione dei Non Morti e donarci le Estus. Lo incontriamo nuovamente da essere vuoto, incapace di riconoscerci, che finisce miseramente la sua esistenza per nostra mano. Ma la sua storia doveva mostrarci un uomo ben diverso, un fedele credente alla profezia dettata dal **Serpente Primordiale Frampt**, con scelte opposte alle nostre. In base alla scelta, se seguire Frampt o Kaathe, Oscar, una volta raggiunto la **Fornace della Prima Fiamma**, ci avrebbe dato battaglia con il solo scopo di ucciderci. Egli avrebbe fatto una scelta del tutto opposta alla nostra cercando di fermare l'Abisso, qualora avessimo seguito le direttive di Kaathe, o per diventare il nuovo Signore Oscuro se avessimo ascoltato le ragioni di Frampt. Il suo sarebbe stato un personaggio estremamente orgoglioso, alla ricerca di uno scopo degno di lui. Non a caso sarebbe stato l'unico NPC a spingersi sino alla fine, e il suo bisogno di far parte della leggenda lo avrebbe portato alla rovina. Oscar l'avremmo incontrato molte volte,

“spoilerandoci” anche il percorso da intraprendere, eppure, pur compiendo il nostro stesso percorso, sarebbe arrivato sempre troppo tardi, lasciando il nostro personaggio come punto focale della profezia. Una profonda ferita nel suo orgoglio, che sfocerà nel vero combattimento finale, affrontando il nostro salvatore.
La rimozione di tale quest può essere spiegata probabilmente con le eccessive informazioni donateci dal non-morto e per mancanza di tempo, anche se è un vero peccato che la storia di Oscar di Astora, sia stata fatta fuori, senza la possibilità d’esser vissuta. Una particolarità degli NPC di *Dark Souls* è quella di rappresentare un sentimento: in questo caso Oscar rappresenta l’orgoglio. Ma un altro NPC avrebbe avuto una storia ben diversa se la mannaia creativa non fosse intervenuta, per il rappresentante della codardia e l’avidità.
Parliamo di **Shiva dell’Est**, che incontriamo nella **Foresta di Radice Oscura**, tra i diversi NPC Cacciatori della Foresta. Shiva ne diventa capitano, ma è ossessionato da un’arma, la **Lama del Caos**, Katana leggendaria forgiata durante l’esplosione del Caos da Makoto, un fabbro ormai mitologico e piccolo riferimento a ***Demon’s Souls*** (anche questa descrizione ha subito grosse modifiche). La sua è una storia unica, ben diversa da quelle degli altri NPC. Ognuno di essi infatti, piano piano perde il senno, segno dell’incombenza dello stadio finale della maledizione, esacerbata da una propria mancanza, una perdita, qualunque sia la sua natura. Shiva, al contrario degli altri, ottiene ciò che vuole ma, nonostante ciò, impazzisce, non potendo controllare la potentissima arma, in grado di assorbire energia vitale dal suo utilizzatore. Come per la quest di **Lautrec**, anche per Shiva avremmo avuto a disposizione un **Globo dell’Occhio Nero** e avremmo potuto invaderlo, all’interno del **Dipinto di Ariamis**. Anche questa *quest* venne rimossa per mancanza di tempo e, come avvenuto per Oscar, si tratta di una grossa perdita per un titolo comunque di elevato livello come *Dark Souls*.

Occasioni mancate

Concludiamo con due boss, ma prima è giusto citare qualche altro elemento rimosso, anche se di minor importanza. Avete presente le creature umanoidi controllate dai ragni a **Tseldora** in ***Dark Souls II***? Bene, questo nemico era stato studiato per il primo capitolo, ma poi è stato scartato e riutilizzato nel sequel. Anche alcune armature sono state rimosse come quelle **Elite da Chierico**, le vesti dello stregone di Vinheim, Smith, il fabbro di armi magiche di Petite Londo e una strana **veste da orso**, facente anche parte dei primi artwork del gioco.
Da segnalare anche alcuni **dialoghi rimossi** come quelli di **Quelaag** nella cutscene di presentazione della boss fight, di **Lautrec** e del **Crestfallen Menchant**, in preda a deliri dovuti alla paura di trasformarsi in un essere vuoto.
Partiamo dalla **Culla del Caos**, la quale doveva essere molto diversa da come – purtroppo – ci è stata mostrata. La culla infatti si sarebbe dovuta muovere anche se lentamente, divenendo sicuramente una boss fight molto più interessante.
E infine **Jar Eel** e la sua sfavillante armatura. L’ultimo dei Dark Wraith sopravvissuto e Re di quest’ultimi, è un personaggio rimosso pur essendo ormai quasi completo, avendo a disposizione arma e vesti uniche, dialoghi, scopi e mooveset. Per poter arrivare a sfidare i Quattro Re abbiamo bisogno della **Chiave del Sigillo**, che ci permetterà di aprire il bacino idrico ed entrare così nelle profondità di Petite Londo; questa chiave, nel gioco originale, ce la dà **Ingward**, forse in maniera fin

troppo semplice e sbrigativa, vista la sua importanza. In questo caso, avremmo ottenuto tale oggetto solo eliminando Jar Eel, di cui sarebbe stato possibile anche ottenerne l'armatura.

Questo è dunque l'excursus sul ***cut content*** di ***Dark Souls*** che, come avete letto, racconta una storia ben diversa. È davvero un peccato che lo sviluppo della ***Remastered*** non abbia preso in considerazione questa mole di contenuti che avrebbe sì prodotto un titolo diverso dall'originale, ma forse più completo e vicino all'idea originale di **Hidetaka Miyazaki**. Come detto, anche gli altri lavori From Software "godono" di tale feature, per cui appuntamento al prossimo articolo sui *cut content* dei *souls*.