Wolfenstein II: Le Gesta del Capitano Wilkins (DLC) – Un’Aggiunta al Tofu

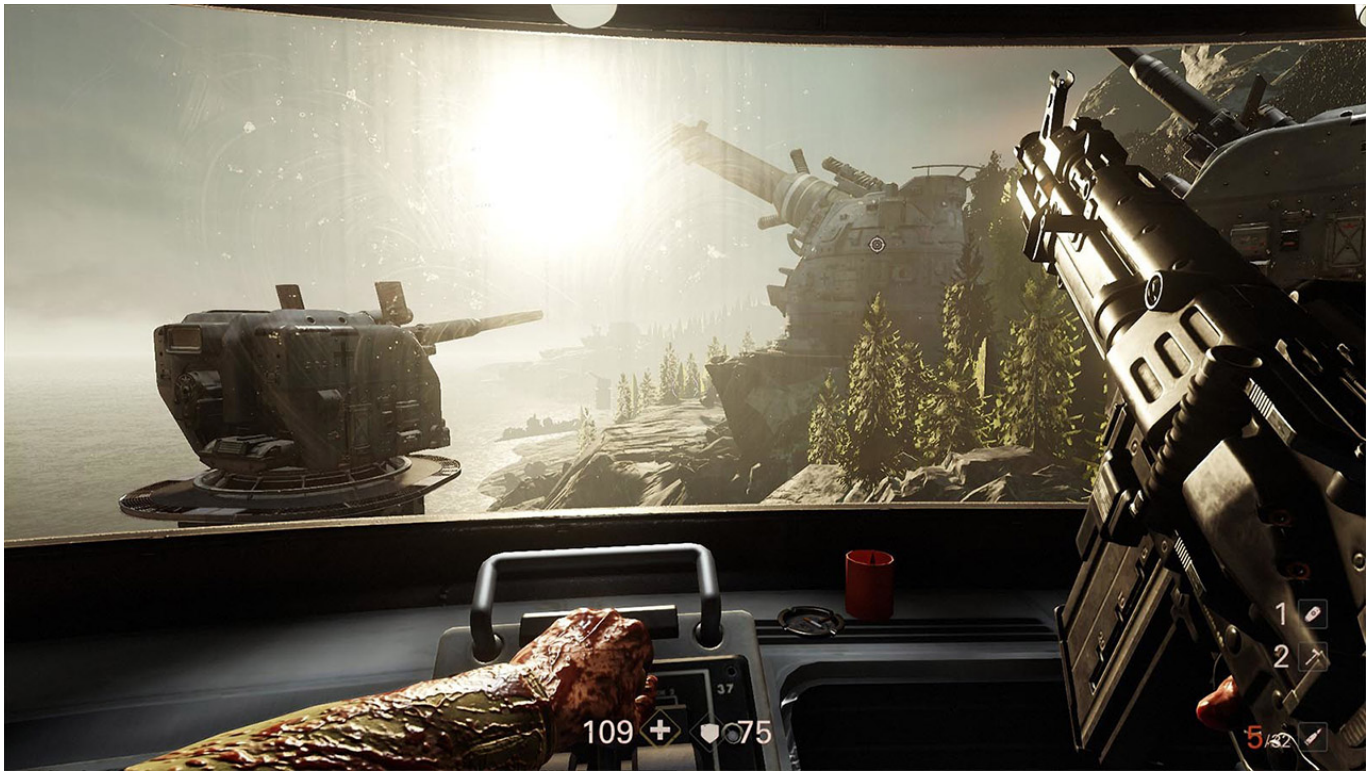
Siamo giunti alla conclusione delle ***Cronache della Libertà***, serie di DLC rilasciati per ***Wolfenstein II: The New Colossus***. ***Le Gesta del Capitano Wilkins*** è il terzo e ultimo DLC di questa trilogia, atta a espandere l’universo narrativo principale, ma riuscendo malamente nell’intento. Tutti i capitoli con i loro rispettivi personaggi sono risultati scialbi, senza novità di rilievo e fondamentalmente una grande occasione sprecata. Anche la storia dedicata a Wilkins non è da meno purtroppo, registrandosi forse come il capitolo meno riuscito, il che la dice lunga.

Tutto già visto

Dopo il **quaterback Joseph Stallion** e l’**ex OSS Jessica Valiant** tocca a **Gerald Wilkins** completare il ciclo narrativo. Soldato dell’esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale, il Capitano Wilkins non si è mai arreso, nonostante la sonora sconfitta a base di testate nucleari nelle principali città americane, compresa New York. Per niente intimorito, li lancerà alla ricerca dell’arma definitiva nazista, il **Cannone del Sole**, con base operativa in Alaska. Se il pretesto di utilizzare un’arma leggendaria di cui i progetti sono probabilmente esistiti può risultare quantomeno interessante, è il solito sviluppo narrativo che non convince. Le ormai classiche cutscene discretamente animate narrano una storia già sentita, con colpi di scena in grado di far rimpiangere le glorie di ***Beautiful*** e che, ovviamente, non lasciano il segno. Tutto scorre liscio senza particolari sussulti, fino al climax finale che dà la mazzata a un DLC di poca utilità.

Tutto già giocato

Se il **Pistolero Joe** aveva a disposizione l'**Ariete** e **Morte Silenziosa** il **Costrittore**, al **Capitano** non poteva che toccare il terzo dispositivo: un set di **trampoli** in grado di far raggiungere al protagonista luoghi collocati a una certa altezza ma anche di calpestare i nemici. Dal suo utilizzo ne deriva un **level design costruito ad hoc**, ma meno aperto di quanto ci si aspetti. Fin troppe volte il Capitano si dimentica di averli addosso e di utilizzarli, salvo quelle poche sezioni in cui saremo costretti a raggiungere il prossimo livello della mappa. Tolto questo piccolo espediente, il gameplay rimane il solito senza novità di alcun tipo: anche qui nessun nuovo nemico, nessuna arma inedita e nessuna nuova abilità. Stiamo sempre parlando di meccaniche di alto livello, ma riprese direttamente dal titolo originale.
Qui l'azione, rispetto all'episodio precedente, ritorna a essere più frenetica e la possibilità di avere una **salute del 200%** (salvo ritornare pian piano al classico 100 una volta colpiti) permette una migliore gestione delle orde di nazisti in arrivo. Oltre a questo c'è davvero poco da segnalare, cosa che rafforza l'idea di un DLC che si limita a svolgere il solo "compitino".



In conclusione,

Le Gesta del Capitano Wilkins segna la triste fine di una trilogia partita male e finita peggio. Tralasciando un ***gunplay*** che è sempre il fiore all'occhiello della produzione, c'è davvero poco di cui essere soddisfatti da questo episodio, come dalle intere ***Cronache della Libertà***, davvero deludenti sotto tutti i punti di vista. L'unica nota positiva da trarre da questa esperienza è ragionare sull'acquisto del ***season pass*** prima ancora che il contenuto sia stato rivelato, una mossa veramente azzardata per chi abbia dato fiducia a questa trilogia nella speranza che questa fosse all'altezza del titolo principale.

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

Wolfenstein II: I diari dell'Agente Morte

Silenziosa (DLC) – Ma che Veramente?

Il secondo racconto delle ***Cronache della Libertà***, serie di DLC rilasciati per ***Wolfenstein II: The New Colossus***, ci permette di conoscere l'**Agente Morte Silenziosa** (a.k.a. **Jessica Valiant**), ex OSS che durante la Seconda Guerra Mondiale fu artefice di numerose perdite umane del fronte nazista e che, dopo il tradimento e l'uccisione del suo collega e amato, si è gettata tra le braccia dell'alcool. Ma, un giorno, l'opportunità di trovare vendetta bussa alla sua porta.

Tra nazisti e Martini

Dopo la blanda narrativa dedicata a **Joseph Stalion**, purtroppo questo secondo capitolo dei contenuti aggiuntivi non migliora la situazione. La sceneggiatura che fa da sfondo alle vicende di Jessica Valiant risulta addirittura meno coinvolgente rispetto al contenuto precedente, portando di fatto una storia che non racconta nulla nuovo e un personaggio ancora una volta mal sfruttato: i suoi trascorsi annegati nell'alcool non trovano approfondimento, diventando una piccola bozza di caratterizzazione. Non vi è alcuna spinta interessante su alcuna tematica, né traccia degli elementi "sopra le righe" che hanno caratterizzato la stupenda narrativa di *Wolfenstein II*, rendendo di fatto questo DLC soltanto una discreta occasione per saggiarne ancora una volta le ottime meccaniche sparatutto del titolo.
Anche qui tornano le *cutscene* "animate" che – purtroppo – abbiamo imparato a conoscere ne ***Il Pistolero Joe***, e che non riescono a rendere giustizia a quanto di buono realizzato nel titolo principale. È come se questi contenuti fossero stati immessi senza prendere in considerazione le scelte narrative di ***The New Colossus***: i contenuti sembrano fin troppo distaccati e con pochi elementi in comune con le storie di Blazkowicz e soci. La durata, inoltre, continua a non aiutare: è possibile terminare *I Diari dell'Agente Morte Silenziosa* in circa un'ora.

Non sono Splinter Cell!

Come detto nella recensione del precedente DLC, peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcuni elementi tecnologici che in *Wolfenstein II* aumentavano di molto la varietà nel gameplay. Se il Pistolero Joe aveva a disposizione "il potere dell'Ariete", Jessica Valiant può contare sul **costrittore**, che non è un elemento da *50 Sfumature di Grigio*, bensì un mezzo in grado di restringere la cassa toracica della protagonista permettendole di sgusciare via tra gli stretti cunicoli presenti nella mappa. Questo elemento ben si sposa con le peculiarità dell'agente, chiamata appunto Morte Silenziosa per la sua efficacia nell'eliminare i nemici senza esser mai scoperta.
Il secondo DLC, dunque, sposta l'intero focus sulle dinamiche **stealth**, o almeno ci prova: *Wolfenstein II* è uno sparattutto che certamente permette eliminazioni silenziose, ma il suo meglio è espresso tramite caotiche – ma ben messe in scena – sparatorie, il che ha fatto sì che *The New Colossus* sia stato tra i più apprezzati esponenti del genere negli ultimi anni. Incentrare tutte le dinamiche di un gioco di questo tipo su meccaniche stealth mette alla berlina soprattutto un'IA incapace di integrarsi al meglio con le avventure dell'ex agente OSS: basterà infatti restare all'interno di un cunicolo, aspettando che il malcapitato nazista incroci il nostro percorso, per assassinarlo in totale sicurezza. Anche nel caso in cui commettessimo un errore – e quindi facessimo scattare il tanto odioso allarme – basterà ripetere la procedura. Eppure ci sarebbe voluto poco: stanarci attraverso granate, costringendoci a cambiare postazione avrebbe messo un po' di quel "pepe" al gameplay che purtroppo in questo caso manca. Fortunatamente ci vengono in soccorso alcune peculiarità di Jessica, come un ***bullet time*** attivato passivamente non appena veniamo scoperti, permettendoci di sparare un colpo prima di metterci al riparo. Ma è troppo poco per rendere il tutto "esaltante". Terminata la storia, infatti, resterà quasi nulla dell'esperienza, che potrete comunque completare al 100% cercando i vari **collezionabili** sparsi per le mappe. Su questo fronte, forse, è stato fatto qualcosa in più, portandoci anche al di fuori del nostro pianeta, ma continua ad avvertirsi il riutilizzo (ridondante) di alcuni ***asset*** del gioco principale.

Anche sul **fronte tecnico** non sono presenti novità rilevanti, potendo rimandare l'analisi di questi aspetti alla recensione di *Wolfenstein II: The New Colossus*.

In conclusione

Anche questo DLC purtroppo lascia l'amaro in bocca. Dopo il Pistolero Joe, **Morte Silenziosa** non riesce a regalare momenti memorabili, nonostante lo sfruttamento di alcune meccaniche che avrebbero senza dubbio valorizzato l'altra faccia della medaglia del frenetico gameplay di *Wolfenstein II*. La durata risicata e una IA non all'altezza rendono questo contenuto aggiuntivo un semplice passatempo per chi ha già acquistato il **season pass**. Per chi ancora non l'avesse fatto, anche in questo caso, il prezzo probabilmente non vale il biglietto.

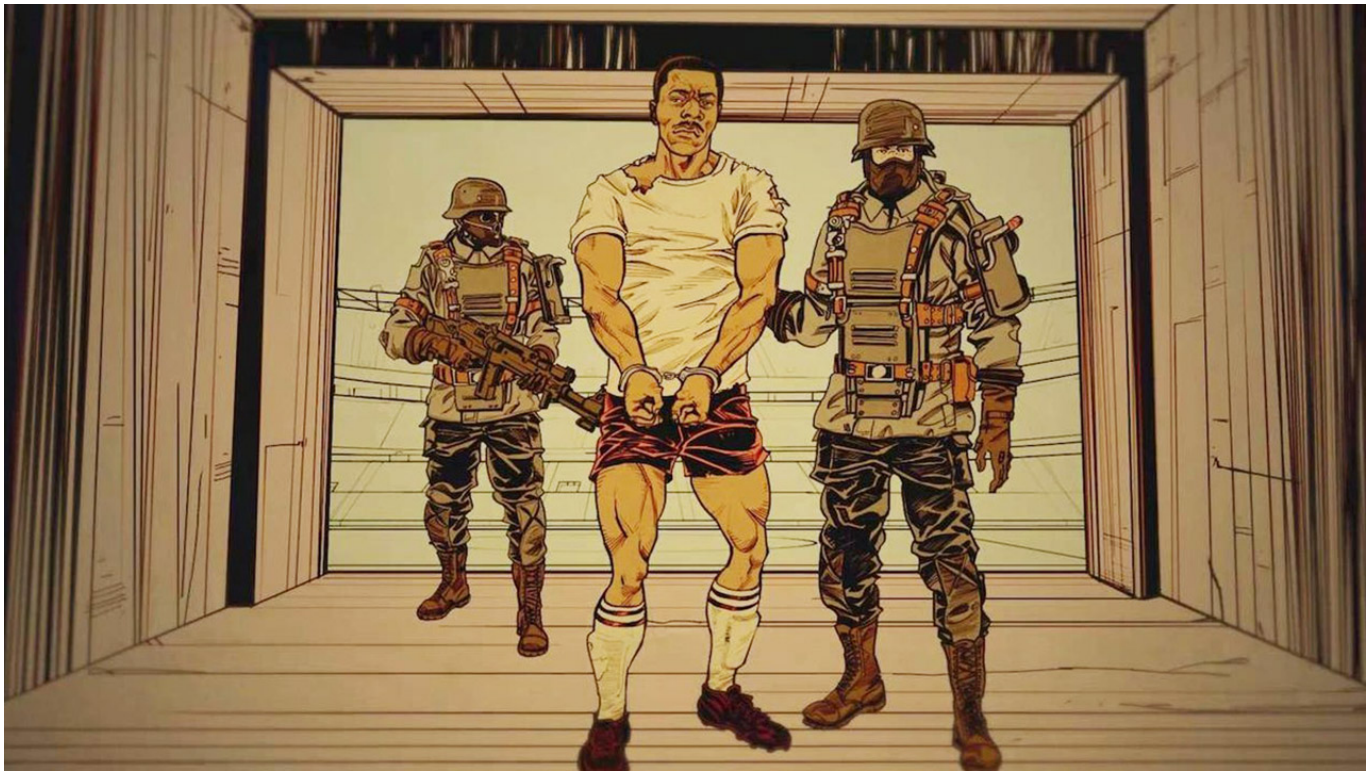
Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Wolfenstein II: Le Avventure di Pistolero Joe (DLC) – Er Pistola

Wolfenstein II: The New Colossus è uno dei migliori – se non il migliore – First Person Shooter del 2017. Titolo che vanta un'ottima componente narrativa ed eccellenti meccaniche, si arricchisce adesso di nuovi DLC denominati ***Cronache della Libertà***, in cui vestiremo i panni di un trio di personaggi completamente inedito e che abbiamo avuto modo di scrutare già a partire dall'**Episodio 0**: **Joseph Stallion** (protagonista di questa recensione), il **Capitano Gerald Wilkins** e l'**ex agente OSS Jessica Valiant**, in arte **Morte Silenziosa**. Il trio è collegato da un'unico scopo: trovare informazioni per poter fermare il **Cannone del Sole**, l'arma definitiva nazista. Cominciamo questo viaggio dunque, con il **Pistolero Joe**.

Eliminare la carie

Joseph Stalion è un ex giocatore di football americano che, dopo essersi ribellato al regime nazista, rifiutandosi di favorire la vittoria della squadra tedesca all'**Uberbowl**, è stato rinchiuso in un carcere di massima sicurezza, insieme ai propri compagni. Il suo desiderio è quello di trovare il prima possibile **Roderick Metze**, un ex dentista statunitense unitosi al regime e chiave dei suoi ricordi.
Se l'idea di raccontare storie parallele alle vicende di nostra conoscenza può far o meno piacere – personalmente avrei preferito qualcosa coincidente ai mesi in cui B.J. Blazkowicz si trovava in coma – è il metodo narrativo a lasciare perplessi: siamo rimasti affascinati dalle bellissime cutscene del capitolo principale, le quali, purtroppo, in questo DLC non sono presenti. Tutto vira verso uno stile vicino ai fumetti americani – che può anche starci – ma le cutscene risultano troppo statiche e mal gestiste, sottraendo allo spettatore il godimento delle vicende. Le stesse, inoltre, non regalano grosse soddisfazioni, ed è il peccato principale di questo contenuto aggiuntivo: la storia del **Pistolero Joe** – così chiamato dai suoi tifosi – risulterebbe anche interessante ma purtroppo non approfondita a dovere, dando l'impressione di fermarsi a mero pretesto per godersi qualche ora di gameplay extra. Ma anche la durata non aiuta: andando spediti, il tutto può concludersi in un **paio d'ore**.



Squadra che vince non si cambia

Peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcune feature che in *Wolfenstein II*, a un certo punto, permettevano di variare alcuni tratti del gameplay. Il Pistolero Joe è infatti in grado di sfondare mura e alcuni elementi dello scenario come quarterback comanda, permettendoci percorsi alternativi all'interno dell'ambiente di gioco, e di prendere di sorpresa gli odiati crucchi. Purtroppo (o per fortuna) non ci sono novità di rilievo: gli ambienti presentano poche novità significative, non ci sono nuove armi e nessun nuovo nemico. Tutto è all'insegna della continuità, portando, come detto precedentemente, qualche ora in più di ottimo *shooting*. Certo, qualche novità in più non avrebbe guastato dal punto di vista contenutistico ma, ciò nonostante, il gameplay non stanca mai, portando tutta la frenesia e il divertimento a cui questa saga ci ha ormai abituato.
Sono presenti anche i potenziamenti per le armi, sparsi qua e là per la mappa, e alcuni collezionabili che possono allungare di qualche ora la durata del DLC.
Anche dal punto di vista tecnico non sono presenti novità particolari, presentandosi alla stessa splendida maniera come anche il comparto sonoro, con doppiaggio di buon livello in italiano e musiche sempre pronte a entrare nei momenti giusti.

In conclusione

Se non avesse alle spalle gli **asset** derivati da *Wolfenstein II*, questo DLC non avrebbe raggiunto la sufficienza. Mancano novità di rilievo e non si approfondiscono avvenimenti che difficilmente sono associabili agli eventi principali. Se l'idea alla base può risultare interessante, a conti fatti, il primo episodio delle ***Cronache della Libertà***, non vale il prezzo del biglietto (9,99 €).

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