Bloodstained: Ritual of the Night – Il ritorno del re

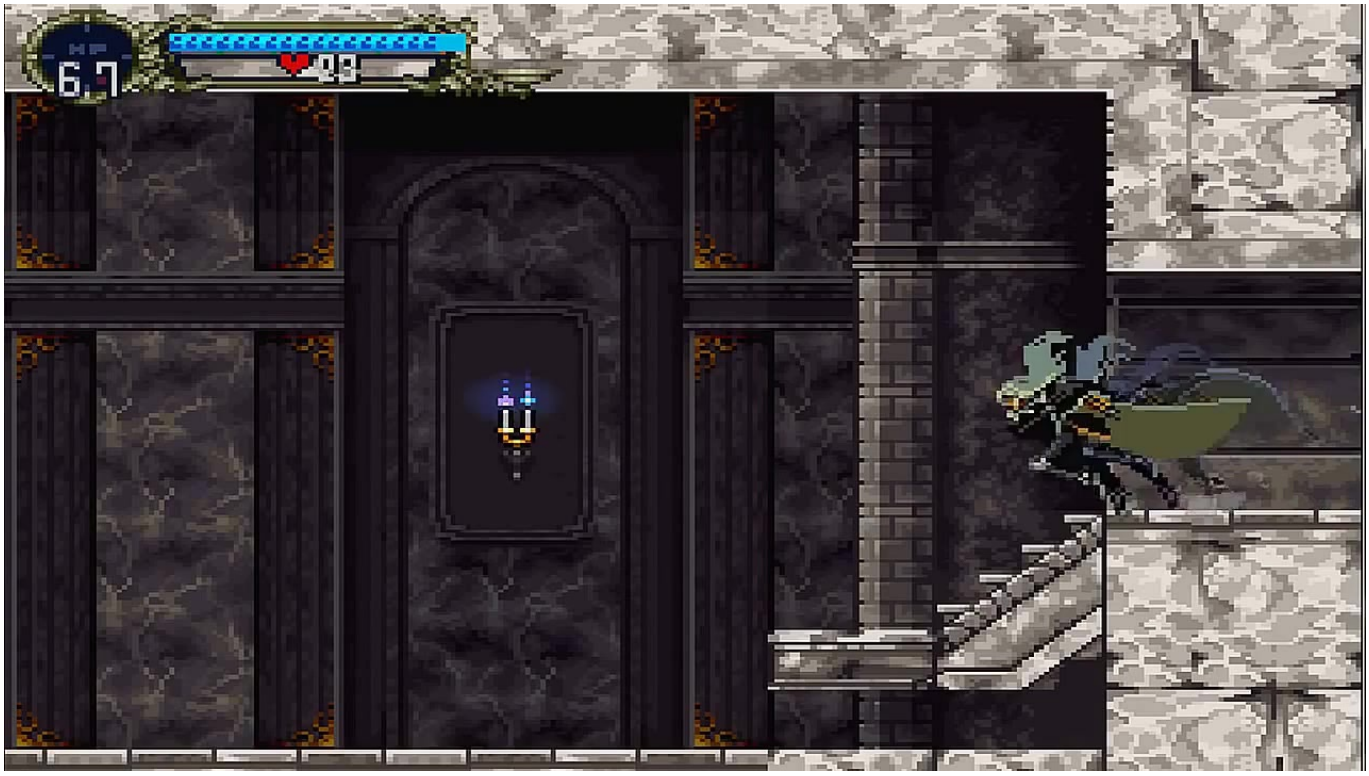
L'anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di ***Bloodstained: Curse of the Moon***, inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di ***Castlevania***, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **Koji Igarashi**, dello sviluppo della campagna Kickstarter (il più velocemente finanziato prima del lancio di ***Shenmue 3***), ma anche di ***Castlevania: Symphony of the Night*** e dell'eredità che porta con sé. Il caro **Iga** ha saputo ascoltare i *backer* del suo progetto e così ha rimandato l'uscita di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** dal tardo 2018 al primo 2019 per poi essere spostata un'ultima volta per l'estate dello stesso anno. Il titolo, il cui progetto fu lanciato nel marzo 2014, è uscito lo scorso 18 giugno per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC** e una settimana dopo (25 giugno) per **Nintendo Switch**. Quest'ultima sarà la versione che prenderemo in considerazione e vedremo insieme un vero e proprio gioco d'autore, uno di quelli in grado di elevare il videogioco a pura arte e decisamente uno dei migliori di questo 2019.

La versione Switch…

Ebbene sì, se avete avete seguito le vicende di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** allora saprete che la versione per **Nintendo Switch** sta risultando la peggiore delle versioni uscite. Cominciamo col ricordare che lo sviluppo di questa particolare versione era cominciato originariamente su **Wii** U, produrre un porting per Switch non è stato facile viste le brutte sorprese in ambito multipiattaforma come ***Rime*** o ***Doom***, ma altre volte il risultato si è rivelato al pari delle altre console, come il caso di ***Mega Man 11***. ***Bloodstained: Ritual of the Night***, non si schioda dai **30 FPS** e soprattutto, al di là di piccoli dettagli grafici mancanti, assistiamo a tempi di caricamento inaspettati fra una stanza e l'altra ma soprattutto **crash** e **glitch** legati soprattutto alle interazioni con gli NPC non nemici; anche il riprendere a giocare dopo uno stand-by, sembra destabilizzare l'intero andamento del titolo. Un **aggiornamento è stato lanciato il 2 Agosto** e sembra che il gioco sia più stabile, anche se ancora sussistono alcuni dei problemi sopracitati. Ciononostante i controlli risultano ben reattivi e l'esperienza totale è ben lungi dall'essere ingiocabile.

Il sogno di Koji Igarashi

Dopo le critiche a ***Castlvania: Symphony of the Night***, elogiato come uno dei giochi più belli di tutti i tempi, era normale aspettarsi nuovi sequel ma la verità è che a **Koji Igarashi** non vennero mai dati fondi e tool a sufficienza per poter produrre un gioco al pari del suo precedente per via delle sue vendite non stellari. ***Bloodstained: Ritual of the Night*** è dunque il suo secondo **metroidvania** per console, il primo dopo 23 anni in cui **Koji Igarashi** si è trovato a lavorare senza le limitazioni dei portatili e con la libertà e tool degni del suo genio creativo. Nonostante non possa più continuare le avventure dei personaggi che ha creato, il suo particolare interesse verso l'occulto, la magia e il fantasy si rispecchia in tutto e per tutto in questo nuovo titolo ufficialmente targato **ArtPlay** e distribuito da **505 Games**.



La storia si svolge durante la **prima rivoluzione industriale**, sono anni di fermento scientifico e culturale e pertanto le arti occulte cominciano a divenire obsolete. Fra le nubi dell'eruzione di **Laki del 1783**, vulcano sito in Islanda, arrivano in tutta l'Europa centinaia di migliaia di demoni ma il tutto risulta essere uno stratagemma segreto di una gilda di **alchimisti** per ricordare alla classe dominante la loro importanza e che la tecnologia è impotente di fronte a entità di questo tipo. Per fronteggiare questa minaccia gli alchimisti forgiano gli **Shardbinder**, dei ragazzi al cui loro interno vengono impiantati **cristalli** in grado di sintonizzarli con il potere dei demoni e dunque combatterli.
Dopo questo incipit, cominciamo dal **Galeone Minerva** (quinto livello del precedente ***Curse of the Moon***), e le prime fasi di gioco serviranno a farci prendere confidenza coi controlli e le abilità di **Miriam**, la protagonista. Grazie all'assorbimento del degli Shardbinder, **Miriam** potrà utilizzare le abilità chiave dei suoi nemici, che constano di cinque tipi: **Attivazione**, classica arma secondaria di *Castlevania*, **Direzionale**, simile a quello a precedente ma direzionabile con lo stick sinistro, **Effetto**, **Famiglio**, che permette l'**attivazione di uno Spirito** combattente di supporto che ci accompagnerà dal momento della sua selezione (livellabile anche lui come **Miriam**), e infine **Incantato** (noi preferiamo "**passivo**") che darà ulteriori abilità alla protagonista in background (come resistenza al fuoco, aumento fortuna, velocità dei movimenti, etc…). A questi si aggiungono anche i **Cristalli Abilità** che permetteranno a **Miriam** di compiere nuove azioni, come doppi salti e il nuoto, utili per esplorazione del castello. Le abilità dei **cristalli** potranno essere ulteriormente migliorate portando a **Johannes** diversi **materiali**, *drop* casuali dei vari nemici del castello e collezionando ulteriori cristalli dello stesso tipo. Inutile ricordare dunque che, come un **RPG**, il personaggio aumenta di livello accumulando **EXP** a ogni nemico ucciso.
Il gameplay di base non porta grandi innovazioni, ma per quanto classico è semplicemente squisito: la mappa di gioco, è indubbiamente la più grande mai presentata in uno dei suoi giochi precedentemente prodotti ed è composta in modo tale da favorire un **backtracking** dinamico e tarato per la crescita della protagonista, caratteristica fondamentale di questo genere. Percorrere un tratto a ritroso non risulterà mai tedioso e tornando in aree già visitate avremo modo di controllare se abbiamo collezionato tutto quanto nell'area provando ogni nostra nuova abilità per accedere a luoghi precedentemente inaccessibili; talvolta è incentivato anche il **sequence breaking**, ovvero la capacità di visitare luoghi alla quale non si potrebbe accedere senza una determinata abilità ma

accessibili se utilizzeremo al meglio quelle già acquisite. In ogni caso il vero fulcro di questo gioco è certamente l'esplorazione e in *Bloodstained: Ritual of the Night* ci viene consegnato un ambiente veramente eccezionale, una mappa che incentiva la curiosità, l'esplorazione, il **backtracking** e lo spingersi a superare nemici e ostacoli a ogni costo.

Inoltre, per la prima volta, è stato implementato un **sistema di slot** per salvare un determinato *equip* e selezionarlo al momento del bisogno in base alla situazione. Potremo trovarci con una spada con un effetto di fuoco e pertanto a esso potremo equipaggiare vestiti, accessori e un cristallo passivo che ne incentivi i danni. L'arma principale di **Miram** non differisce molto da una **spada** e il suo raggio d'azione è veramente povero, tutto il contrario di quella vista nel precedente titolo in cui era permesso il tenere una certa distanza tra noi e i nemici.
Insieme alla campagna di **Miriam** e alla **partita+**, nonché alle diverse difficoltà proposte, possiamo sin da subito giocare alla **modalità Boss Rush** e **Time Attack** ma ben presto verranno rilasciati ben **13 DLC gratuiti** che promettono **modalità co-op**, **versus**, una **Classic Mode** e **altri due personaggi giocabili**, primo dei quali l'ammazza-vampiri nipponico **Zangetsu**.

Déjà vu?

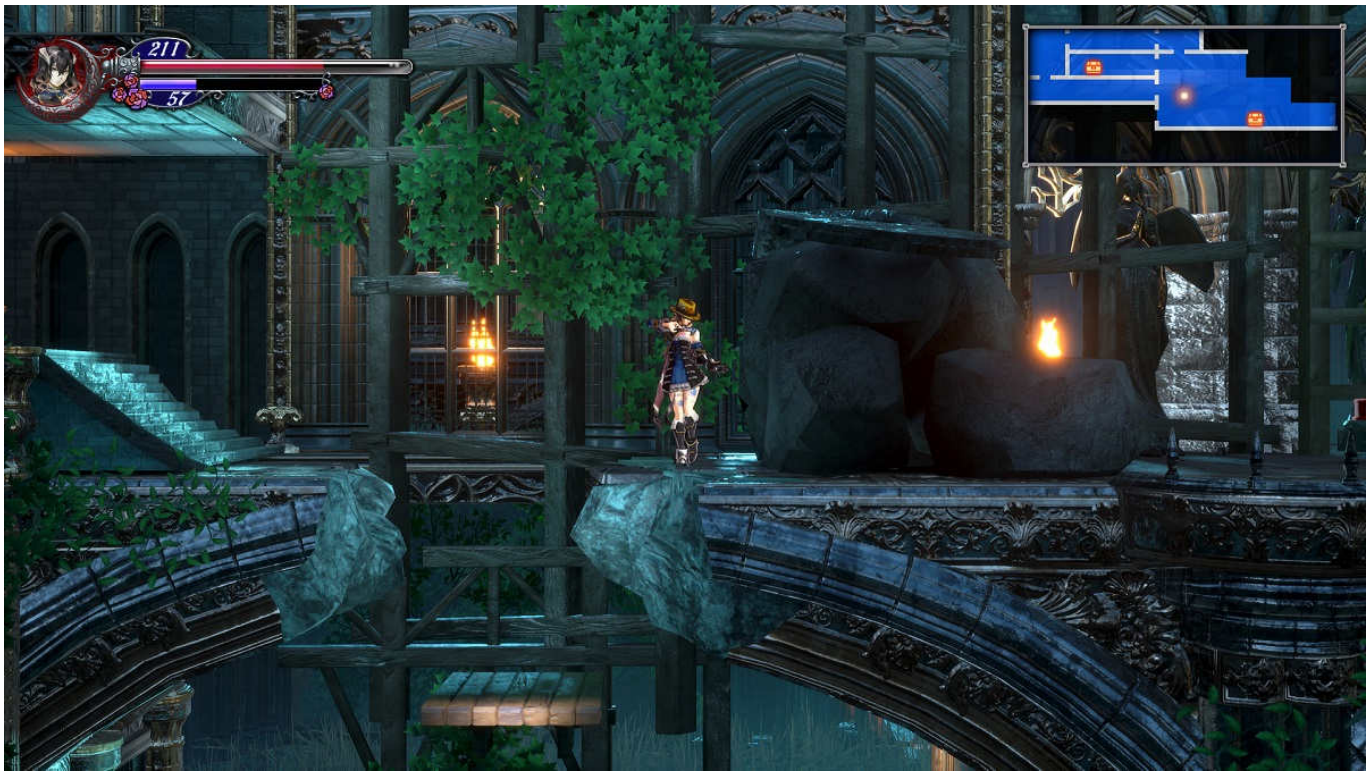
Coloro che hanno giocato e rigiocato ***Castlevania: Symphony of the Night*** non potranno fare a meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della mappa ricollegabili ai luoghi del castello di **Dracula** del celebre gioco per **PlayStation**, alla **Cattedrale di Dian Cecht** di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** accosteremo immediatamente la **Royal Chapel** di ***Symphony of the Night***, al **Giardino del Silenzio** la **Marble Gallery**, alla **Livre Ex Machina** la **Long Library**, e così per moltissimi altri luoghi del castello. Tuttavia, la autocitazione più fastidiosa è senz'altro l'**abilità Invert** che permetterà a **Miriam** di invertire la gravità e dunque capovolgere la schermata di gioco: per quanto il richiamo di tale abilità sia

abbastanza intuitiva e regala al giocatore l'effetto desiderato, questo non è altro che uno stratagemma poco originale per invertire il castello, esattamente come succedeva in ***Castlevania: Symphony of the Night*** ma che qui poco regala alla dinamicità del gameplay. Citare le vecchie opere è indubbiamente interessante ma il problema è che ***Bloodstained: Ritual of the Night*** sembra voglia farsi carico dell'eredità di ***Castlevania*** anziché lanciarne una nuova.

Lost Paintings

Graficamente ***Bloodstained: Ritual of the Night*** non è certamente fra le più complessi ma di certo risulta abbastanza curato e intriso dello stile gotico, fuso con quello anime, di cui **Iga** è famoso. Durante i dialoghi vengono presentati modelli 3D ben dettagliati ma tutto sommato poco espressivi nonostante un buon doppiaggio: le espressioni facciali non rispecchiano necessariamente lo stato d'animo dei personaggi e pertanto avremo preferito, anche se in questo caso saremo ricaduti nell'ulteriore citazione, semplicemente degli artwork alla quale collegare il parlato come avveniva nei suoi titoli precedenti. Anche se il risultato non è fra i migliori, **Iga** ha voluto azzardare e, per quanto possibile, distaccarsi dalla saga madre. Gli effetti luce e la profondità dei background, rinnovati verso la fine dello sviluppo,sono ben resi anche in questa versione e tutto sommato ***Bloodstained: Ritual of the Night*** presenta uno stile grafico e un art style valido anche se non fra i più ispirati.
La colonna sonora invece è stata affidata a **Michiru Yamane**, storica compositrice della saga madre… e insomma, basterebbe solo questa frase per garantire la qualità della colonna sonora! Probabilmente, ed è un grosso tassello che mancava ai ***Castlevania: Lords of shadow***, la musica è ciò che rende i titoli di **Koji Igarashi** grandi e semplicemente epici: le composizioni offrono quel ritmo e quelle sonorità in grado di dare la giusta atmosfera ai vari ambienti, sempre molto diversi fra loro. Luoghi come **Cattedrale di Dian Cecht** o i **Laboratori di Stregoneria** prediligono composizioni più classicheggianti, con organi a canne e tappeti di archi, mentre in luoghi come l'**Ingresso del castello**, il **Giardino del Silenzio**, la **Torre dei Draghi Gemelli** o la **Caverna**

Infernale presentano composizioni più moderne con un set più da band e sfumature che aprono verso più generi musicali. A differenza di ***Castlevania: Symphony of the Night*** stavolta non sono stati commessi grossi errori sui dialoghi con decisamente un buon lavoro da parte dei doppiatori: alcune battute di dialogo sono troppo "spigliate" per il periodo storico preso in considerazione ma in fondo fanno parte di sezioni extra e inserite, chiaramente, a scopo umoristico. Nel cast figurano se non altro doppiatori di spicco come **David Hayter**, voce storica di **Solid Snake** qui impegnato nel prestare la voce a **Zangetsu** e alla narrazione iniziale, **Ray Chase**, anche lui impegnato in progetti come ***Final Fantasy XV*** e ***NieR: Automata*** qui impegnato per prestare la sua voce a **Gebel**, **Erika Lindbeck**, che presta la voce alla protagonista **Miriam**, ma soprattutto **Robert Belgrade**, voce storica di **Alucard** in ***Castlevania: Symphony of the Night*** qui impegnato a prestare la voce al bibliotecario **Orlok Dracul**, vampiro dalle sembianze molto vicine al suo vecchio personaggio.



… Vicino alla perfezione

I punti che abbiamo criticato in questo ***Bloodstained: Ritual of the Night*** non sono pochi e se non altro vive chiaramente dell'eredità della sua saga madre. C'è un autocitazionismo a tratti fastidioso accompagnati da tanti piccoli elementi, relativi principalmente alla versione **Switch** (laddove si trova il pubblico che più apprezza questo tipo di giochi), che potevano essere migliorati tranquillamente con pochi sforzi. Ciononostante è impossibile negare la grandezza di questo gioco e l'infuocatissimo gameplay che esso propone: non lodarne il gameplay è semplicemente impossibile e criminale! Narrativamente risulta interessante ma purtroppo contornato personaggi a tratti un po' scialbi, delle ambientazioni meravigliose ma troppo legate al passato. Per un prossimo titolo andrebbe rivisto l'obiettivo di questa saga: vuole semplicemente colmare un sentimento nostalgico o mettere qualcosa di nuovo sul tavolo? Non c'è nessuna grande innovazione e dunque non si capisce se il gioco guardi avanti oppure indietro. Momentaneamente il risultato con questo ***Bloodstained: Ritual of the Night*** è più che soddisfacente e sembra davvero di avere in mano (finalmente) il degno erede di ***Castlevania: Symphony of the Night***: un grande titolo e certamente uno dei

migliori giochi di questo 2019.