

Wolfenstein II: The New Colossus - Aerei e Treni sempre in Orario

Gli FPS puramente single player stanno sparendo velocemente di fronte a una massiccia richiesta di modalità multigiocatore che può spingere al massimo la longevità di un titolo. Ma il pubblico ha anche bisogno di storie e, un'IP come **Wolfenstein II: The New Colossus**, sequel di **The New Order**, riesce a portarci in un'ucronia che il buon **Philip K. Dick** avrebbe apprezzato sicuramente. Dopo aver vinto la Seconda Guerra Mondiale, il **Terzo Reich** continua la sua espansione sul globo e tra le stelle ma il punto di non ritorno è vicino. Starà a **B.J. Blazkowicz** e il movimento di resistenza **Kreisau** a cercare di porre fine al dominio nazista.

Uno specchio oscuro

Dopo l'ottimo lavoro svolto con *The New Order*, **Machine Games** è andata oltre, impacchettando un titolo dalle solide basi narrative contornate da un gameplay e un comparto artistico di primissimo livello.

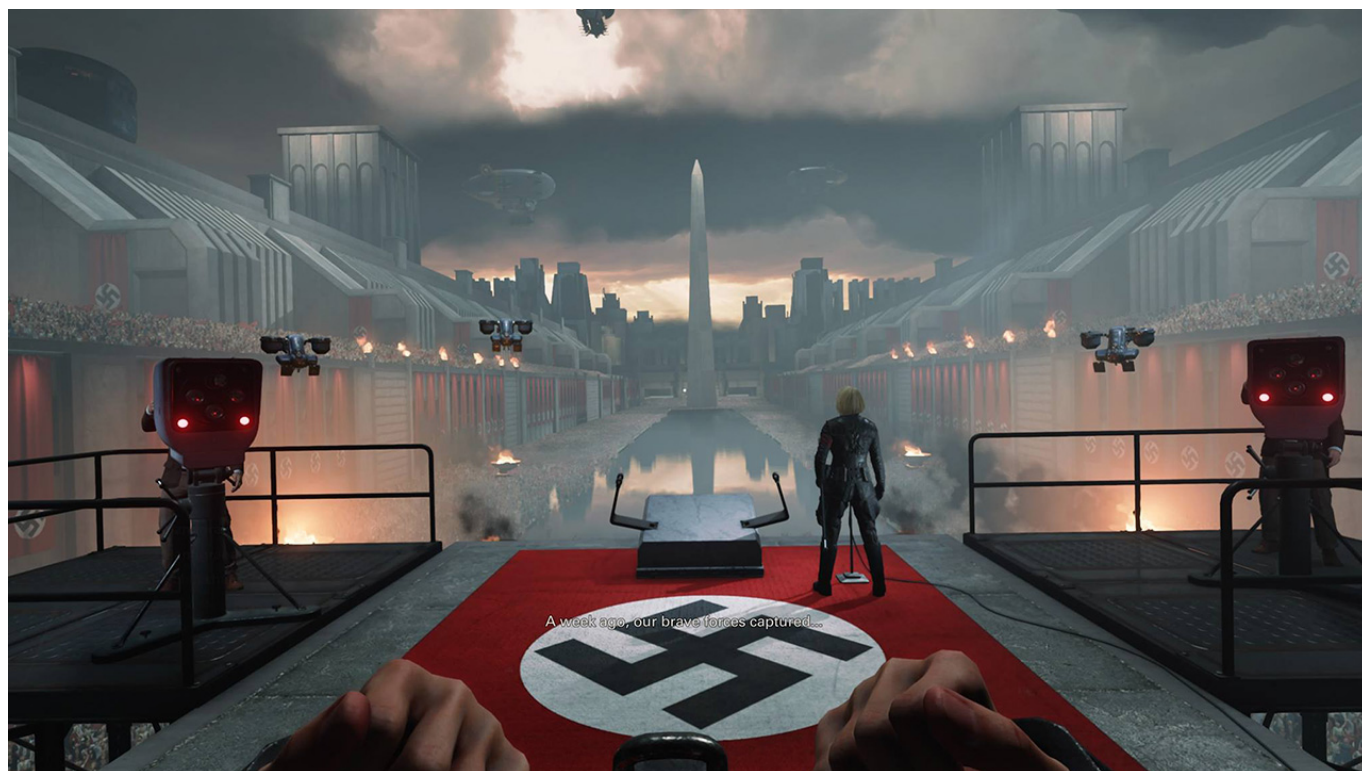
Il finale del titolo d'esordio ci aveva lasciati col cuore in gola, con l'incapacità di capire se ci sarebbe stato un sequel a quanto visto. Fortunatamente le cose sono andate per il meglio, già a partire dalla stesura della sceneggiatura, capace di regalarci moltissimi momenti esaltanti, momenti indimenticabili e colpi di scena da maestro.

Quasi l'intero pianeta è sotto il controllo dei nazisti che, sfruttando la tecnologia mistica dei **Da'at Yichud**, sono riusciti a mettere in ginocchio tutte le nazioni del mondo. Anche gli Stati Uniti hanno dovuto arrendersi dopo un bombardamento nucleare a tappeto ma, nonostante ciò, il fuoco della ribellione è sempre pronto ad ardere. Tutto questo fa da sfondo alle tante storie personali non solo di **Blazkowicz**, ma anche dei membri più importanti dell'equipaggio dell'**Eva's Hammer**, sottomarino nucleare nazista (rubato nel capitolo precedente) che sarà il nostro hub centrale. La **scrittura** dunque è molto più consapevole e riesce a ritagliarsi il tempo necessario per approfondire la vita del protagonista, la sua infanzia e le sue paure, scavando a fondo nella sua psiche. Non è solo un elimina nazisti, ma un uomo che sta per diventare padre e che inorridisce al solo pensiero di dover crescere i propri figli in un mondo super classista come quello del Reich. Anche l'antagonista, **Frau Engel**, svolge un ruolo chiave, fungendo da catalizzatore alle vicende e godendo di una caratterizzazione a tratti "**Tarantiniana**". Proprio questo aspetto è quello che emerge maggiormente rispetto al capitolo precedente, con scene che sembrano trarre ispirazione dai successi del regista di Knoxville: le bellissime *cutscene* molte volte ci rimangono impresse, evocative e che con prepotenza riescono a mostrarci un mondo crudele e che non lascia spazio ai sentimentalismi. Tutto è raccontato in modo sublime e con scene letteralmente fuori di testa ma che ben si sposano col contesto. Oltre a questo, numerosi saranno i testi che ci racconteranno i "dietro le quinte" alla conquista del mondo e dello spazio da parte dei "crucchi", approfondendo ulteriormente la *lore* di questo mondo alla rovescia.

Vista la mancanza del multiplayer, *Wolfenstein II* si arricchisce di alcune **missioni secondarie** e soprattutto "**missioni assassinio**" da sbloccare una volta decifrati i **Codici Enigma**, presi dai comandanti uccisi. Queste missioni - utili anche per reperire i numerosi collezionabili lasciati in

sospeso - si svolgono su mappe già percorse ma con nuovi modi di affrontarle: i comandanti da assassinare in questione saranno più ostici, ma sarà sempre un piacere affrontare certe sezioni. Insomma, *The New Colossus* è un'opera da godere appieno, dai titoli di testa sino alla scena dopo i titoli di coda. Coinvolgente, originale, evocativo e soprattutto tutto è funzionale, con nessun elemento fuori posto.

Per dovere di cronaca segnaliamo anche un conto alla rovescia - abbastanza evidente - nel menu principale, che rimanda alla **Camera Blindata**. Non si hanno molte informazioni in merito: potrebbe essere un nuovo DLC oppure una nuova modalità. Attendiamo dunque informazioni in merito.



10, 100, 1000 nazisti

Se credete che *The New Colossus* sia solo una bella avventura grafica vi sbagliate di grosso. Quanto visto in *The New Order* è stato potenziato portando il *gunplay* su livelli eccelsi. Tutto tende alla freneticità, non bisogna mai star fermi poiché esser circondati da decine di "soldaten" nazisti è un attimo, con **elementi "vecchia scuola"** come la ricarica della salute non automatica e che va ripristinata attraverso medikit o cibo che troveremo in giro. La salute di BJ è proprio un punto focale in quanto, per almeno tre quarti della campagna, sarà limitata al 50% con problematiche derivanti che potete immaginare. L'utilizzo della **Exosuit Da'at Yichud** permetterà a Blazkowicz di ottenere un'armatura del 200% che per lo meno mitiga un po' le difficoltà del caso. *Wolfenstein II* non è un gioco semplice: l'alternare fasi stealth a quelle shooting a scena aperta sarà fondamentali se si vuole salvare la pelle. I comandanti sono la chiave in quanto, ad allarme scattato, possono richiamare rinforzi più volte rispetto al capitolo precedente, e quindi sono il primo bersaglio da eliminare, qualora possibile. I soldati con cui ci troveremo a combattere sono abbastanza vari e vanno dai semplici "soldaten" ai "supersoldaten", esseri modificati geneticamente e corazzati in grado di brandire armi pesanti. Non mancano droni e creature meccaniche partorite dalle idee più folli della

Germania Nazista.

Il feeling con le armi è superbo, dandoci i giusti feedback con ogni arma utilizzata regalando soprattutto appagamento: proprio questo aspetto è l'elemento più riuscito - a parte qualche imprecisione nello sporgersi - e ci invoglia a proseguire con gioia, facendoci divertire come bambini al Luna Park. A dir la verità le armi a nostra disposizione non sono poi tante e, personalmente, ho sentito molto la mancanza di un buon fucile di precisione. **Sono potenziabili** utilizzando i kit che potremo trovare lungo il nostro percorso, sbloccando anche un'abilità secondaria per la nostra arma. Torna con prepotenza anche l'**Akimbo**, ovvero la possibilità di utilizzare armi su entrambe le mani, anche diverse tra loro: l'utilizzo di due armi contemporaneamente riduce sensibilmente la precisione ma aumenta a dismisura il rateo di fuoco, diventando una macchina sterminatrice per eccellenza. Questo risulta utile soprattutto nelle **boss fight** - forse uno dei pochissimi punti deboli del titolo - dove saremo di molto facilitati nei movimenti, visto che non dovremmo fermarci a lungo per prendere la mira.

A un certo punto della trama entrano in scena dei **gadget tecnologici** che potremo scegliere - almeno all'inizio - tra tre a disposizione. Ci permetteranno di sfruttare poteri specifici che preferisco non svelare, ma che saranno utili per la navigazione, grazie anche all'eccellente level design, e imbastire nuove strategie.

Torna anche lo schema delle **abilità sbloccabili** solo al raggiungimento di determinati obiettivi sul campo di battaglia. Questi potenziamenti miglioreranno l'arsenale, ci renderanno più resistenti e così via, aumentando a dismisura la già ottima varietà di questo titolo.



Adolf approved

Il salto di qualità è evidente sotto tutti i punti di vista, e quello **tecnico** non fa eccezione. L'**Id Tech 5** è al suo massimo splendore, regalando scorci mozzafiato e un'attenzione al dettaglio maniacale. A

colpire, prima di tutto, è la **direzione artistica**: quando si tratta di nazisti, tutto tende alla magniloquenza aristocratica e all'asetticità delle sue basi militari. Il colpo d'occhio è eccezionale ed è impossibile non rimanere colpiti dal lavoro svolto dai ragazzi di Machine Games. Il contraltare è un'America devastata per la maggior parte, visibile soprattutto in una Manhattan che richiama le atmosfere di **Fallout**. Tutto questo è arricchito da un comparto tecnico di primo ordine, dove spiccano effetti luce e particellari, oltre all'uso di **ottime texture** (la maggior parte delle volte) e **shader**. Il motore grafico è molto scalabile e personalizzabile grazie alla miriade di impostazioni, rendendolo adattabile per qualsiasi macchina. Anche le animazioni risultano ottime, non solo le nostre, ma anche quelle dei nemici, che non brillano per elevato Q.I. digitale, ma sono comunque in grado di metterci in difficoltà, aggirandoci e prendendoci alla sprovvista. Forse i modelli non sono proprio perfetti, ma di fronte al colpo d'occhio generale, è qualcosa che si nota poco.

In un titolo come questo l'audio non poteva essere da meno: il **doppiaggio italiano** si attesta su livelli cinematografici per quanto concerne i personaggi principali, in grado anche di replicare cadenze linguistiche in maniera credibile, con un alternarsi di accenti inglesi, tedeschi e francesi. Il lavoro svolto è assolutamente all'altezza dell'originale, dando in questa occasione lustro alla scuola italiana di doppiaggio. Anche le musiche sono azzeccate, sia quelle d'accompagnamento, in grado di enfatizzare i diversi momenti di gioco, sia la colonna sonora, rigorosamente di matrice teutonica, che risulta molto orecchiabile nonostante la sua durezza.



In conclusione

Wolfenstein II: The New Colossus è probabilmente il miglior **first person shooter** dell'anno. Una narrazione che vanta colpi brillanti e un end game di buon livello, offrono al giocatore ottimi spunti per approfondire il titolo, rigiocandolo magari più volte. La voglia e la passione di **Machine Games** nel confezionare un titolo d'elevata fattura trasuda da ogni pixel, portando anche un **gunplay**

che magari non vanta un grosso arsenale, ma che è in grado di distinguersi come pochi, invogliando a cercare più soluzioni con molti elementi "vecchia scuola". *The New Colossus* è un titolo da non farsi scappare, rimanendo, nel frattempo, in attesa dell'ultimo capitolo di questa trilogia.