

Control - La Tana del Bianconiglio

Evidentemente questo è un anno particolare, l'ultimo dedicato a questa generazione. Tutti stanno impazzendo e alcuni dei titoli proposti finora sembrano andar contro la mera razionalità tanto cara al videogiocatore. Se questo può essere definito probabilmente l'anno di **Kojima** e del suo **Death Stranding**, l'influenza del **New Weird** che sta spopolando ultimamente è riuscita a contagiare grandi e piccoli studio e, in qualche modo, lo troviamo un po' dappertutto: **Cyberpunk 2077**, **Wolfenstein Youngblood**, il già citato **Death Stranding** e molti titoli indie ma ce n'è uno che sale dritto al vertice del podio (finora) come esperienza più "strana" degli ultimi anni. L'ultimo lavoro di **Remedy** è un videogioco realizzato con amore, un titolo memorabile che tutti, almeno una volta, devono giocare. Tra visioni ispirate da **David Lynch**, **Stanley Kubrick** e una spruzzata di **Carl Jung**, **Control** vale da solo il prezzo del biglietto.

Al di là del bene e del male



Il primo impatto con **Control** è decisamente straniante: ci troviamo di fronte a fatti in pieno svolgimento e di difficile comprensione. **Jesse Faden** (Courtney Hope) non è solo una semplice protagonista ma è niente meno che la nuova direttrice del **Federal Bureau of Control**, una sorta di FBI allestita per studiare e scoprire eventi paranormali. Ma all'interno della **Oldest House**, centro nevralgico delle nostre avventure, niente è come sembra e continui colpi di scena e momenti di meraviglia vi terranno incollati allo schermo per tutta la durata delle vicende. Il mondo creato da Remedy è quasi una prosecutio di quanto allestito con **Alan Wake**, **Quantum Break** e **Max Payne**, mescolate in salsa puramente "lynchiana" e l'impatto dell'autore del Montana (benché non sia stato in alcun modo reso partecipe del progetto) è tangibile sin dai primi istanti di gioco, attraverso una ricercatezza stilistica che rende **Control** unico nel suo genere. La regia e l'attenzione ai dettagli è

qualcosa di sublime, arricchita da quell'aria da Serie TV che lo studio ci ha ormai abituati a vedere: tra primi piani caratterizzati da una fotografia capace di generare inquietudine, piccoli "sommari" all'inizio di ogni missione principale e soprattutto il non sapere cosa aspettarsi in qualunque frangente di gioco rendono *Control* un'interessante esperienza videoludica e meta-narrativa.

Di fatto, Jesse Faden, non è sola: come una novella J.D. - *Scrubs*, ovviamente - saremo diretti spettatori dei suoi pensieri, senza filtri; lei è arrivata alla Oldest House per un motivo che, come potete immaginare, aprirà la strada a qualcosa ben più grande di lei. Ma questa continua introspezione dicevamo, prende anche la forma di dialogo con un'entità astratta e fin dall'inizio tende a confondere il videogiacatore: questa entità siamo noi? È in antitesi con l'Hiss? È una presenza reale legata a Jesse per qualche motivo? Lo scoprirete solo giocando, ma è incredibile come la sceneggiatura e la messa in scena giochi continuamente con le aspettative dello spettatore. E questo, ci porta finalmente all'**Hiss**, l'entità manifestata all'interno della Oldest House e in grado di assumere diverse forme, capaci di corrompere chiunque. Il suo ruolo, come quello dell'edificio, è di fondamentale importanza, non solo come mero nemico da affrontare ma importante stimolo nell'approfondire l'intera *lore* imbastita dai ragazzi di Remedy. A tal proposito numerosi sono i documenti e video in grado di incollare le tessere del puzzle di *Control* e mai come in questo caso, la lettura e la visione dei vari contenuti diventa fondamentale. Certo, l'eccessiva mole di informazioni multimediali può far presupporre una carenza di sceneggiatura "diretta", ma questo titolo è anche questo, l'essere immersi in un mondo che gioca con le sue regole in cui persino la protagonista è a conoscenza di fatti che per il giocatore resteranno ignari per molte ore. In poche parole, *Control* si prospetta come una delle migliori esperienze degli ultimi anni, grazie a una scrittura di livello, coerente e soprattutto magnetica.

Un po' Sylar, un po' Chuck Norris



Tutte le vicende a cui prenderemo parte saranno all'interno della **Oldest House** con i suoi oscuri segreti. A volte si ha come l'impressione che lo stesso edificio sia un personaggio, alla stregua dei vari comprimari con cui potremmo interagire grazie a dialoghi ben scritti e recitati, permettendoci di approfondire il contesto. La struttura di gioco dunque, replica quella dei "**metroidvania**", stile visto in tantissime salse ma che qui sembra avere una rilevanza particolare: ogni luogo scoperto o esplorato è un piccolo mondo, anch'esso con una storia alle spalle capace di integrarsi perfettamente all'intera sceneggiatura del titolo. L'esplorazione, benché contornata da una consultazione della mappa abbastanza difficoltosa, è semplicemente un piacere, sospinti dalla curiosità, cercando di scoprire le tante sfaccettature della F.B.C.

In questo contesto, dove gameplay e trama sembrano estremamente interconnessi, le **fasi shooting** vivono di vita propria grazie all'arma in dotazione del Direttore in grado di assumere diverse forme, dalla classica pistola, alla mitragliatrice sino a una sorta di lanciagranate. È possibile switchare in tempo reale tra due modalità d'arma che risulta essere al contempo utile e limitante: se passare ad esempio da lunga a corta gittata crea dei vantaggi sottintesi, lascia un po' l'amaro in bocca la sola possibilità di ulteriore cambio modalità senza l'ausilio del menu apposito, mettendo in pausa il gioco. Le cinque modalità disponibili, se intercambiate in tempo reale avrebbero portato ancor più varietà e tatticismo a un gameplay che comunque, nonostante ciò, risulta molto appagante. Jesse non è un essere umano qualunque e l'incontro con alcuni **Oggetti del Potere**, oggetti speciali in grado di racchiudere peculiarità particolari grazie all'influenza dell'Hiss, la renderanno una macchina paranormale micidiale; senza elencarli tutti per non rovinare la sorpresa, ci soffermeremo sul **Lancio**, ovvero l'uso della telecinesi per attrarre gli oggetti per poi spedirli contro i nemici. Questa abilità rispecchia la volontà di Remedy di produrre qualcosa di estremamente esaltante e coreografico, facendo sentire il giocatore davvero all'interno del mondo di gioco: l'interazione ambientale è ai massimi livelli così come, ovviamente, la distruttibilità ambientale; ne consegue che durante gli scontri, avremo l'inquadratura stracolma di elementi, in grado di enfatizzare ogni piccolo anfratto di gameplay. Anche il resto dei poteri a disposizione è estremamente appagante da usare, potenziabili ulteriormente attraverso classici punti esperienza, così come l'arma in dotazione che, grazie all'uso di perk casuali, può generare effetti diversi a seconda delle nostre esigenze, come una ricarica più rapida dell'energia o il minor consumo di proiettili (comunque infiniti).

Tutto perfetto quindi? Benché *Control* riesca a rendere quasi tutto ciò che vediamo a schermo memorabile, è difficile non rimanere basiti (in senso negativo), dalla realizzazione dell **boss fight**, in netto contrasto rispetto al resto del titolo. In poche parole prive di mordente e a tratti noiose.

Ma tralasciando questo aspetto, *Control* è un'esperienza appagante anche dal punto di vista del gioco in senso stretto, con ampia libertà lasciata al giocatore. Nel bene o nel male, la Oldest House è il nostro parco giochi.

Semplicemente un miracolo



Quello che risalta immediatamente, come già accennato, è la gestione della fisica che, tralasciando qualche lecito svarione nel riprodurre la giusta massa degli oggetti, è tra le cose più riuscite del titolo. Si ha sempre la sensazione di stare in un luogo concreto, dove la minima interazione crea delle conseguenze. Tutto questo grazie anche al **Northlight Engine**, lo stesso utilizzato in *Quantum Break* ma qui in pieno spolvero: la gestione di un alto numero di poligoni, la loro interazione e filtri di ottima fattura sono solo la punta dell'iceberg di un motore che da il suo meglio nella **gestione delle luci** attraverso un lavoro encomiabile anche senza l'attivazione del **Ray Tracing**. Tutto questo ben di dio risulta anche ben ottimizzato e, se ci pensate, è un piccolo miracolo: nelle situazioni più concitate con distruzione "a go go", effetti luci singoli per ogni elemento a schermo e dettagli ultra, *Control* riesce a mantenersi stabile e le piccole correzioni avvenute nell'ultimo periodo ne hanno ulteriormente migliorato le performance. Tutt'altra storia invece con Ray Tracing attivo: che la tecnologia sia ancora un po' acerba lo si è capito, ma fa specie notare come a cotanta bellezza visiva corrisponda a un calo drastico del frame rate, anche con **DLSS** attivo. Nulla di ingiocabile, ma se volete godervelo appieno, a 4K e RT attivo, sappiate che qualche sacrificio bisogna farlo. Facendo notare con leggero disappunto la **mancanza dell'HDR** e **animazioni** non proprio al passo coi tempi, *Control* rimane una gioia per gli occhi, grazie a una **regia impeccabile** e con cutscene da brivido che a volte mischiano sapientemente il digitale col live-action, alla stregua di *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

Dal punto di vista audio, il titolo si presenta solo in lingua inglese con sottotitoli, con ottima interpretazione di **Courtney Hope** nei panni della protagonista Jesse Faden, e dei comprimari, mai sopra le righe e attenti a un conteso così particolare. Nota di merito infine agli **effetti sonori**, estremamente peculiari e attenti nel restituire i giusti feedback, sia in fase puramente esplorativa sia durante la presenza dell'Hiss, con un attento studio del sound design, definito appositamente per rendere al meglio questa entità.

In conclusione

Control è semplicemente una piccola perla che, come spesso accade, rimane incompresa. I dati di vendita purtroppo non sono rosei, vuoi per una campagna marketing priva di mordente e un periodo di lancio azzardato. Ma di qualità ce n'è davvero tanta, qualità realizzata col cuore da un team di sviluppo che ha realizzato l'opera che voleva e, di questi tempi, non è cosa da poco. Il viaggio di Jesse all'interno della Oldest House è uno dei più memorabili degli ultimi anni, con *Control*, in grado di candidarsi senza alcun problema al titolo di miglior gioco dell'anno 2019.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Il Re Leone - Ovvero come ho imparato a preoccuparmi e a odiare la bomba](#)

La nostra è un'epoca strana, stretta in un limbo che vede agli opposti un futuro radioso/deprimente e un passato che non smette mai di essere migliore di quanto effettivamente sia stato. E con il cinema (o cinematografò se preferite) la storia non cambia: **Star Wars, Ghostbusters, Il Pianeta delle Scimmie, Star Trek, Total Recall, Alien** e chi più ne ha più ne metta, hanno visto negli ultimi anni nuove trasposizioni più o meno riuscite e tra queste, non poteva mancare mamma **Disney**. Negli ultimi anni la moda della riproposizione dei "classici" in salsa **live action** è letteralmente esplosa - la bomba, nel titolo - con risultati a volte sorprendenti: **Cenerentola** di **Kenneth Branagh** riesce effettivamente ad avere una sua identità, approfondendo una struttura narrativa che per forza di cose mancava nell'originale, impreziosito da scelte stilistiche che ne hanno risaltato il tutto. A modo loro, anche **Il Libro della Giungla, La Bella e La Bestia, Dumbo** e così via sono film che godono di propria linfa vitale, dando un contenuto in più non solo a chi è amante dei cartoni animati ma anche a chi di Disney interessa il giusto. Tutto questo con alti e bassi, sia ben chiaro, ma l'intento - anzi l'impegno - di andare al di là di quanto visto finora è sotto gli occhi di tutti.

E poi arriva **Il Re Leone**.

Un capolavoro senza tempo (appuntamento)



Per quelle due, tre persone che non hanno mai sentito parlare del *Re Leone*, oltre ad aspettarvi un destino simile a **Cersei Lannister** a suon di "Vergogna!", tocca recuperarlo. È uno dei pochi casi in cui non c'è opinione che tenga, in quanto, il film animato del 1994 risulta essere ancora oggi uno dei migliori lungometraggi di genere della storia del cinema. E il perché è presto detto: **il primo classico Disney a vantare una storia originale**, attinge sì dai classici stilemi narrativi di genere, costruendo una trama a tratti "shakespeariana" e capace di maneggiare con cura gli elementi più importanti che hanno caratterizzato la narrazione sin dalla notte dei tempi. Amore, odio, vendetta, redenzione, rinascita, consapevolezza sono tutte racchiuse nel personaggio di **Simba** che durante il suo percorso, ritrova se stesso accettando il proprio destino. Nonostante il contesto e il target di riferimento, *Il Re Leone* è qualcosa che viene apprezzato soprattutto "da grandi": il viaggio di Simba è soprattutto interiore e facilmente empatizzato dalla maggior parte degli spettatori. La fuga con successiva "zona di comfort" sono elementi che vanno al di là del semplice **Hakuna Matata** di Timon e Pumba, una filosofia (concentrarsi sul presente evitando che passato e futuro influiscano negativamente) che è solo l'anticamera di quanto vediamo a schermo. Simba fa suo l'Hakuna Matata, ma va oltre. Il passato per quanto doloroso va accettato e anche l'influenza negativa che può aver sul presente può essere usato come leva per realizzare esperienze migliori, non solo per sé ma per tutto il regno. Evitando di dilungarci ulteriormente, l'originale *Re Leone* è qualcosa di estremamente attuale e lo sarà probabilmente sino alla nostra estinzione. Questo perché essenzialmente *Il Re Leone*, parla di noi, di ciò che siamo e di quello che potremmo essere se solo ci conoscessimo un po' meglio.

Tutto molto bello, tutti molto felici, sino a quando anche qui la mano a forma di dollaro non ha deciso di afferrare per la coda il povero Mufasa.

I bambini - oltre a essere gli esseri più malvagi dell'Universo - sono anche attenti al mondo che li circonda e ovviamente, il digitale ha preso il sopravvento; come naturale che sia, l'attrattiva dei bambini è virata su qualcosa di molto simile a un videogioco. Nulla di male, per carità; abbiamo

avuto titoli degni nota come **Coco** (disponibile finalmente su **Netflix**), **Up**, **Inside Out** ma anche quel **Spiderman - Un Nuovo Universo** che riesce anche a elevare il genere. Se gli ultimi live action possono aver effettivamente un senso, vantando tra le fila anche un cast umano, ne *Il Re Leone* tutto questo prende una piega inaspettata e a tratti deludente.

Uno Specchio Oscuro



Partiamo da una premessa: l'emozione scaturita da un'opera e l'opera in sé sono cose completamente diverse. Del resto c'è chi si eccita sessualmente con **Independence Day** pur sapendo che la qualità del film lascia parecchio a desiderare. Ma andiamo avanti.

Il nuovo *Re Leone* è una riproposizione diretta da **Jon Favreau**, regista del remake de **Il Libro della Giungla** oltre che essere uno dei pilastri del **Marvel Cinematic Universe**. E il film, per forza di cose, funziona: quello che ci si trova davanti è un semplice "copia 1:1" del film originale ma interamente in computer grafica. Il lavoro svolto con la **CGI** è qualcosa di sbalorditivo, davvero vicino al fotorealismo con ogni piccolo particolare costruito con dovizia, facendo uso di tutte le ultime tecnologie in questo campo. Quello che colpisce sono i paesaggi degni dei migliori documentari su **National Geographic**, che riescono a risaltare un contesto che in fin dei conti, vede degli animali parlare. Animali semplicemente riprodotti alla perfezione... troppo. La questione "National Geographic" salta fuori quasi immediatamente: nonostante la riproposizione di alcune scene iconiche (indubbiamente suggestive), nessun passo in più sembra essere fatto dal punto di vista puramente stilistico, partendo da una **fotografia** (digitale) che non riesce in alcun modo a bucare lo schermo. Con la frase "ho visto documentari più belli" si riassume un po' il tutto, con **Caleb Deschanel** che in nessun modo sfrutta la vastità di materiali tra luci e colori dell'Africa selvaggia capace di incorniciare una storia che in questo caso ne avrebbe assolutamente bisogno. Tutto risulta fin troppo asettico e questa asetticità la si ritrova purtroppo sui protagonisti. La ricerca

della iper-realità, benché stuzzicante, risulta essere l'autogol più grande della pellicola. Gli animali, hanno la particolarità di aver una piccolissima scelta di espressioni facciali e tranne qualche raro caso, non sono degli ottimi attori. Certo, ci sono attori che non si discostano tanto dal regno animale da questo punto di vista, ma questo abbiamo e questo ci teniamo. Sappiamo tutti quali sono le scene iconiche o qual è la scena iconica: Mufasa e la sua consapevolezza di non saper volare - lo so, è cattiva. Oltre alla mancanza di reale caratterizzazione estetica salvo qualche eccezione, la limitata espressività mozza le gambe a una storia che fa delle emozioni il suo marchio di fabbrica: nessuna espressione terrorizzata sul volto di Mufasa, nessuna trauma sul volto di Simba, nessun ghigno di Scar e soprattutto nessun volto infoiato su Nala. Se quest'ultima non inficia particolarmente sulla narrazione, tutto il resto è un puro colpo al cuore con mani a carciofo. Cosa ne viene fuori quindi? Un film essenzialmente inutile: durante la visione del film non vi è alcun motivo che giustifica questo nuovo adattamento se non il rivivere vecchie emozioni scaturite dall'originale. Ma a questo punto, perché non rivedere quello?

Anche a livello sonoro e scenografico qualcosa non quadra, con riarrangiamento delle celebri musiche di **Hans Zimmer**, ma che tra alti (sempre con riserva) e bassi non riescono a essere incisive. Prendiamo ad esempio "**Sarò Re**" di Scar: se nel classico, oltre a essere un elogio al totalitarismo, è intriso di quella teatralità che ha aiutato Scar a diventare un personaggio iconico, tra sbuffi di vapore verdastro, ombre malefiche e anche un bel plotone di iene che LVI avrebbe sicuramente apprezzato, in questa nuova versione, è semplicemente un leone decrepito che saltella tra una roccia e l'altra. Questa scena rispecchia tutto il film. Tutto è molto edulcorato e in qualche modo sin troppo "distante" per essere empatizzante come il cartone animato.

Inoltre, il cambiamento di struttura narrativa che consente un "live action", non è stato minimamente sfruttato: l'occasione di vedere approfondita la psicologia di Scar e il rapporto dello stesso con Mufasa, gli anni vissuti da Simba in compagnia di Timon e Pumba e molto altro che avrebbe meritato una maggiore attenzione, semplicemente non esiste, come due scudetti della Juventus. Questa forse è la più grande occasione mancata, ed è strano pensarci considerando che Cenerentola, La Bella e La Bestia, Maleficent e Aladdin hanno avuto un trattamento diverso.

Sul nuovo doppiaggio, elogiando Luca Ward come Mufasa, si prosegue tra alti e bassi in cui spiccano ovviamente Marco Mengoni (Simba adulto) ed Elisa (Nala Adulta) che con le loro voci accompagnano egregiamente le canzoni iconiche del brand, facendo da tramite tra presente e passato... sino a quando le parole non ritmate entrano in scena. Non essendo un musical, si nota una certa discrepanza tra il loro doppiaggio e quello del resto del cast, nulla comunque che infici violentemente la visione.

In Conclusione

La domanda da cui bisogna partire è "ne avevamo bisogno?". Visto il risultato la risposta sembra scontata, eppure, è molto probabile che le nuove generazioni lo adoreranno. Sarà adorato anche da coloro che vivono la loro vita un quarto di emozione alla volta, cresciuti a pane e Disney e intrisi ancora di quella magia che è facile perdere semplicemente guardandosi attorno. Viviamo in un mondo in cui il dollaro regna sovrano e questo lungometraggio possiede un "non so ché" di pericoloso: cosa vuole il pubblico? È veramente in grado di scegliere cosa guardare e di far selezione? Tutte domande senza senso per i più, ma è la consapevolezza del pubblico a decidere di quale qualità vogliamo usufruire.

Il nuovo **Re Leone** dunque, non riesce a elevare il prodotto originale, non riesce ad approfondire

personaggi e tematiche e non riesce a regalare suggestioni visive degne di nota. Sta lì, come qualcosa avvenuto dopo una sbronza ma ancora presente nei nostri ricordi, un errore, qualcosa da dimenticare ma che ormai fa parte di noi. Ci sarà un sequel? Molto probabile, ammesso e concesso che importi a qualcuno ma quei pochi, saranno comunque entusiasti come bimbi nel rivedere le avventure di **Simba - Il Leone Bianco**.

- Cavolo, ce l'avevo fatta a non citarlo. Proprio all'ultimo. -

[A Plague Tale: Innocence - Piccola Peste](#)

Asobo Studio sembra un nome uscito dal nulla, alle prese col suo primo titolo. A guardar bene è così, ma a guardare ancora meglio il team in questione vanta un'esperienza quasi ventennale, con collaborazioni in molti progetti di rango e un gioco del tutto proprietario come **Fuel**. Adesso il developer francese ha deciso di fare sul serio, e con **A Plague Tale: Innocence** ha fatto di tutto per dimostrarlo.

La selva oscura



Uno dei periodi più controversi della storia dell'uomo è paradossalmente uno dei meno raccontati nei videogame. Il **1300**, il basso Medioevo del grande scisma d'Occidente, è un pessimo secolo sotto tanti punti di vista: leggera era glaciale, carestia, Inquisizione Cattolica, la Guerra dei Cent'anni e soprattutto la Peste Nera. Se pensate di vivere in una brutta epoca solo perché **Instagram** ha

cancellato il vostro account, con ***A Plague Tale: Innocence*** avrete modo di rivedere le vostre convinzioni affrontando uno spaccato di un mondo terribile in cui qualunque cosa congiura per vedervi morto. **Amicia** e **Hugo**, i protagonisti francesi della nostra storia, non solo sono vittime di un mondo avverso ma anche la rappresentazione di un'umanità che cerca di sopravvivere "nonostante tutto". Dopo la morte dei loro genitori, infatti, comincerà un viaggio che possa garantire la salvezza di entrambi, oltre che essere motivo di crescita. *A Plague Tale* possiede tra i suoi innumerevoli pregi quello di raccontare nella maniera più egregia due storie diverse in parallelo, con ottime cutscene che non segnano un distacco netto dalle fasi di gameplay: la quindicenne Amicia è alla ricerca della propria autoaffermazione in un mondo dominato dal caos, mentre il piccolo de Rune, cresciuto isolato dal mondo esterno, si trova improvvisamente in un limbo, tra un'infanzia bruscamente strappata via e una maturità che, per forza di cose, deve essere la più rapida possibile. In ogni caso, sia per Amicia che per Hugo, la parola "*Innocence*" riassume in maniera molto diretta ciò che i protagonisti si apprestano a perdere.

Emozione, stupore e magniloquenza sono tre parole che riassumono la trama del titolo, capace di toccare le corde giuste del videogiatore, immergendolo in un mondo distante nel tempo ma capace far apprezzare ogni piccola conquista del genere umano.

Amicia, f*ck Yeah



A plague Tale: Innocence è essenzialmente un gioco **stealth** con elementi **puzzle-solving**, con meccaniche classiche in cui è possibile accucciarsi e nascondersi tra la vegetazione per sfuggire dalla vista dei nemici. Tutte meccaniche già viste quindi, ma in grado di funzionare alla perfezione in un contesto inconsueto. Amicia è abile con la fionda, unica vera arma disponibile in grado di colpire mortalmente i nemici privi di elmo o di distrarli. Proprio la distrazione è una dinamica chiave, a volte da sfruttare in piccoli puzzle ambientali, cercando di creare un percorso sicuro tra le ronde nemiche,

che vantano una basilare intelligenza artificiale. Quello per cui il titolo verrà però ricordato è l'enorme e mortale **orda di topi**, simbolo di peste, in grado di divorarci in pochi secondi. Attraverso l'utilizzo dei bracieri e luci possiamo allontanare il vorace branco, che altrimenti ci ucciderebbe all'istante. Per proteggerci dai malvagi ambienti francesi, si potrà ricorrere a un **crafting** molto esemplificato, ma adeguato al potenziamento del nostro equipaggiamento che include la creazione di sostanze alchemiche in grado di farci avanzare nei momenti più intricati. Non si avrà però mai reale filo da torcere nell'avanzamento del gioco: il titolo non ha l'intento di sfidare la pazienza e le meningi del giocatore, facendo della sua **natura story-driven** il suo punto di forza.

Il vero potenziale del lavoro Asobo lo si ha soprattutto nelle fasi avanzate, dove l'intero arsenale sarà a nostra disposizione: l'approccio ai "livelli" diventa così libero, con il giocatore intento a studiare una possibilità adeguata per superare l'ostacolo. In questo intervengono anche meccaniche co-op in game, con il nostro piccolo Hugo in grado di intrufolarsi in piccoli anfratti, aprendo passaggi per Amicia, oppure per risolvere poco intricati puzzle ambientali. In fondo *A Plague Tale* è un titolo semplice ma efficace, in grado di intrattenere per tutti i suoi **17 capitoli**.

Olio su schermo



Un altro punto a favore della prima fatica di Asobo è il **comparto tecnico**, che sembra essersi ispirato ai dipinti del XVI e XVII secolo, mostrando scene, ambienti e paesaggi dai tratti morbidi e suggestivi. La Francia del 1300 è caratterizzata a dovere: un mondo freddo, pericoloso, in cui "giustizia" fa pericolosamente rima con "morte". Si passa da zone in cui è possibile rilassare il ritmo ammirando un tramonto, ad ambienti terribili come campi di battaglia mostrati in tutta la loro crudezza e zone desolate in cui la morte ha già fatto il suo passaggio. Il tutto è rappresentato in maniera egregia, con texture definite e con una particolare attenzione agli abiti del tempo. Meno eclatanti le animazioni facciali, un po' legnose ma che non rovinano per nulla l'esperienza sul piano

emotivo

A dare un altro colpo al nostro cuore ci pensa la **colonna sonora**, composta da **Olivier Deriviere** che tra violini, violoncelli e contrabbasso riesce a risaltare ogni momento del gioco in modo superlativo, anche se purtroppo poco varia. Il doppiaggio - non disponibile in italiano - è estremamente curato in inglese, ma nella lingua originale, il **francese**, riesce a esprimersi al meglio, trasportando con maggior carica il giocatore nelle terribili vicende della Francia medievale.

In conclusione

Nonostante la facilità con cui si arriva ai titoli di coda, **A Plague Tale: Innocence** riesce nell'intento di raccontare una storia matura, capace di intrattenere e in qualche modo di far immergere il videogiocatore in una delle epoche più ostiche della storia umana. Il primo vero titolo di **Asobo** dunque, centra in pieno l'obiettivo, diventando un ottimo trampolino di lancio verso più grandi progetti futuri.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Kunos Simulazioni e il Libero Arbitrio](#)

Quando si parla di videogiochi in Italia, molto spesso capita di cascare nella banalità e soprattutto nella disinformazione. Figuratevi quando si parla di produrre dei software sul nostro stesso territorio. Fortunatamente, negli ultimi anni, la scena videoludica italiana sta crescendo, trainata sicuramente da **Milestone**, ma che vede in crescita alcune software house concorrenti in grado di dire la propria nel mercato globale. Una di queste è proprio **Kunos Simulazioni**, alle luci delle ribalta grazie al progetto **Assetto Corsa**, in grado in poco tempo di entrare nell'élite dei giochi di guida, se non di più.

Sta arrivando **Assetto Corsa Competizione**, secondo titolo ufficiale della casa di **Stefano Casillo & Co.**, contornato dalle voci di **Assetto Corsa 2**. Eppure, nonostante l'eccellenza, non tutto è andato nel verso giusto.

La Scalata



Di Kunos Simulazioni si narrano storie come se appartenessero a leggende antiche, miti appartenuti a epoche mai viste e che forse possiedono un briciolo di verità. Quel che Kunos ha fatto con **Assetto Corsa** è qualcosa di strabiliante effettivamente: nonostante la campagna marketing sia stata ridotta all'osso, è bastata la qualità intrinseca del titolo e il passaparola tra gli utenti a dare ad **Assetto Corsa** quella spinta verso l'Olimpo dei giochi di guida. Passando da **netKar** (l'inizio di tutto) a **Ferrari Virtual Academy**, **Assetto Corsa** rappresenta la summa di tutto il lavoro svolto sino a quel momento. Il successo è dovuto principalmente al motore proprietario della software house, in grado di replicare fedelmente (per quanto possibile) il comportamento dinamico della vettura che, unito alla realizzazione dei circuiti tramite **Laser-Scan**, ha reso il titolo il più preciso gioco guida sul mercato. Tralasciando un'interfaccia che più scarna non si può, **Assetto Corsa** è puro "car-porn" e un amante di motori NON può non viverlo. Esatto, viverlo. Il lavoro di Kunos è l'unico gioco di guida a regalare sensazioni maschie in grado di far aumentare il testosterone di ogni uomo. È grazie a questo che **Assetto Corsa** ha avuto successo, perché è stato in grado di sostituire YouPorn nelle giornate solitarie di ogni persona armata di volante e pedaliera. Ma a parte gli scherzi, un titolo di questo calibro è una vera pietra miliare del genere, tanto che persino **Porsche** ha deciso di utilizzare il titolo per permettere ai propri clienti di saggiare le potenzialità delle vetture ben prima della prova su strada e anche la **FIA** (Federation Internationale de l'Automobile) ha strizzato l'occhio verso Casillo. Il **Porsche Pack** (insieme alle [altre espansioni](#)) e **Assetto Corsa Competizione** ne sono la dimostrazione. Ma senza errori non si cresce, che Kunos ha deciso a un certo punto di mettere in pratica questa massima.

Setup Azzardato



Tutto bene insomma, sino a quando non si decise di approdare su console. Portare *Aspetto Corsa* su **PlayStation 4** e **Xbox One** era una scelta azzardata sin dai primi rumor: un “simulatore” di guida per un pubblico che usa quasi esclusivamente un pad sembrava un controsenso ma purtroppo, i problemi erano altri. *Aspetto Corsa* su PC ha vissuto di continui aggiornamenti e DLC a pagamento, ovviamente leciti visto l’alta qualità dei modelli strutturali e dinamici delle auto. Ma a un certo punto, lo sviluppo fu interrotto, proprio in concomitanza con l’arrivo su console del titolo. Del resto quando un team è composto da una manciata di persone è difficile dedicarsi a due progetti contemporaneamente. Fu così che *Aspetto Corsa* PC venne abbandonato, nonostante gli ampi margini di miglioramento, a fronte della conquista del mercato console, che vedevano in ***Gran Turismo***, ***Forza Motorsport*** e l’outsiders ***Project CARS***, darsi battaglia per il “trono” - ma con una sceneggiatura migliore...-. ***Aspetto Corsa* in versione console** era soprattutto un modo per sondare il terreno: c’era spazio per un titolo di guida “hardcore” nel mercato dei semi-simulatori? La risposta è stata “ni”. Se è vero che una certa fetta di pubblico, abituata già a titoli di guida, possedendo inoltre volante e pedaliera, ha apprezzato il lavoro fatto da Kunos, dall’altra non c’è stata una vera conquista di nuovi utenti. Nonostante dotato di nuova e più accattivante interfaccia, la versione console possedeva un **modello di guida più permissivo**, cercando di adattarsi all’uso di un pad ma soprattutto a un pubblico per la maggior parte poco avvezzo con la minuziosità di particolari in un titolo con mire simulative. Il problema, è che questo “abbassamento” di difficoltà finì di scontentare anche i pro-gamer e chi *Aspetto Corsa* l’aveva amato su PC. Inoltre, a un certo punto, anche in questo caso lo sviluppo cessò. Probabilmente per via degli iniziali lavori per ***Aspetto Corsa Competizione***, la versione console finì in un limbo e ben presto dimenticato, a favore di un ***Forza Motorsport*** costantemente aggiornato, un ***Gran Turismo*** verso la risalita e un ***Project CARS*** che comincia a ritagliarsi una buona fetta di estimatori.

Possiamo sicuramente trarre degli insegnamenti molto banali da questa faccenda, ma andiamo oltre. *Aspetto Corsa* è un titolo di una certa potenza mediatica tra gli estimatori del genere, ma anche per

case costruttrici e organizzatori di eventi automobilistici. È qui che entra in scena la **Blancpain GT Series** e l'inizio di un nuovo capitolo per Kunos.

Un titolo così di nicchia avrà successo? Solo il tempo potrà dircelo, sperando che lo sviluppo non sarà interrotto dalle idee per **Assetto Corsa 2** che, tranquilli, arriverà.

[Ace Combat 7: Skies Unknown - Rombi di Tuono e Cieli di Fuoco](#)

Sono passati molti anni dall'ultimo volo di **Ace Combat**, il "simulatore" aeronautico più famoso al mondo. La sua è una storia lunga, così come la trama dei vari capitoli, via via intrecciata per formare una narrazione intrisa di personalità. Poi gli **aerei**, da quelli più iconici a quelli ultra moderni e, come da tradizione, prototipi dalle più disparate forme e capacità belliche. *Ace Combat* mancava tanto a un certo segmento di pubblico e l'arrivo del settimo capitolo ufficiale non è che una gioia per tutti i sensi di cui l'uomo dispone (tranne olfatto e gusto perché la tecnologia è pur sempre questa).

La guerra non cambia mai



Nel corso degli anni *Ace Combat* ci ha abituati a numerosi intrecci di trama che via via si son fatti ancor più intensi. Nonostante questo però, il settimo capitolo ufficiale viene in contro alle esigenze di tutti, riuscendo a essere comprensibile per i neofiti ma in grado di rispolverare vecchi ricordi e chicche per i fan. Entrano in scena dunque le battaglie aeree più intense del franchise sul

pianeta **Strangereal**, il mondo alternativo protagonista di tutte le vicende narrate finora, in cui i vari stati si danno battaglia a suon di missili di vario tipo. Pur avendo avuto capitoli ambientati nel futuro, questa volta le vicende si svolgono nel presente, un 2019 che vede **Erusea** e **Osea** darsi battaglia per il controllo dell'Ascensore Spaziale, ormai unico modo per colonizzare lo spazio. La sua costruzione è proprio la causa del conflitto: dopo l'impatto con un asteroide, uno dei continenti, Usea, era sul lastrico, aiutato successivamente da tutti i paesi del pianeta tranne il regno di Erusea che adesso, non vede di buon occhio l'influenza di Osea in questo territorio. Inizia dunque la cosiddetta **Lighthouse War**, una guerra che mette in campo nuove tecnologie in grado di soppiantare i piloti umani.

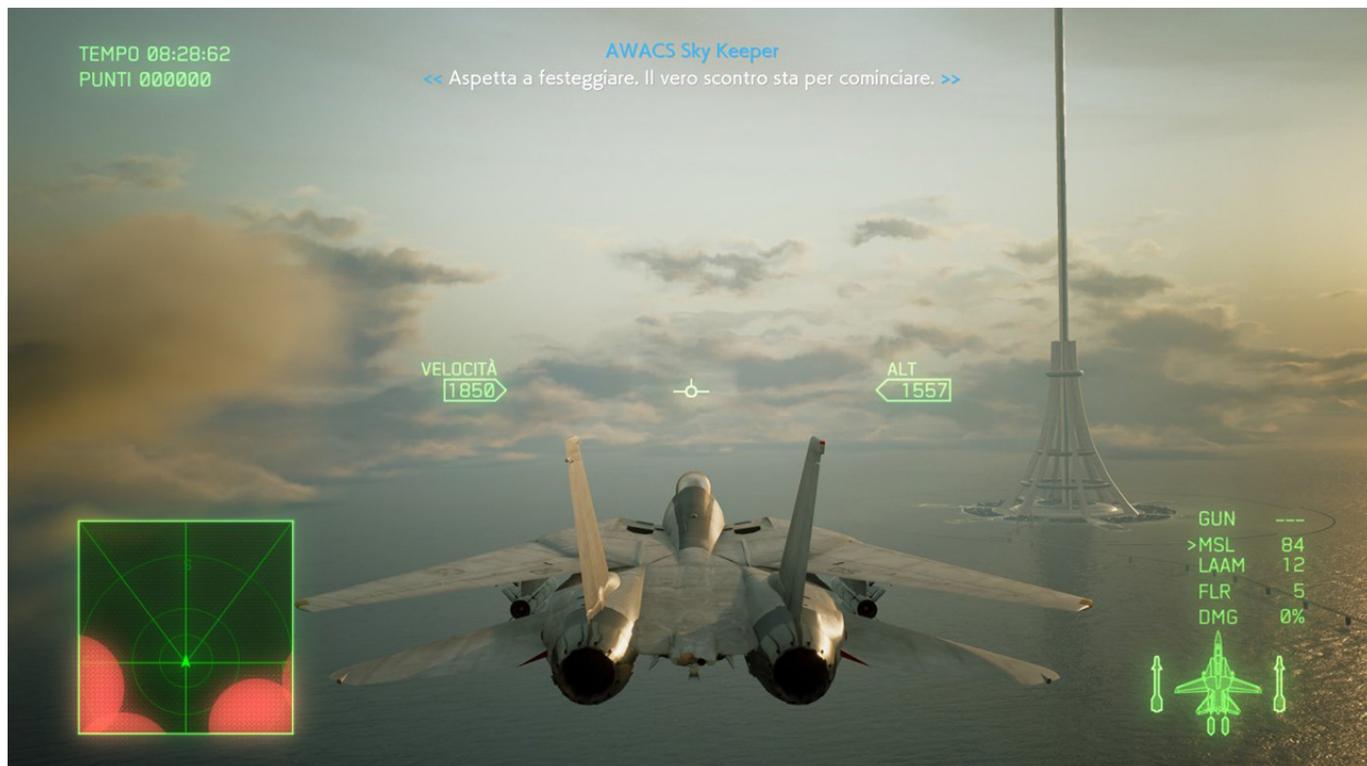
Proprio l'utilizzo di **droni** e la ricerca scientifica atta al loro perfezionamento è uno dei temi trattati all'interno della trama di questo capito, composto da 20 missioni. L'argomento è di stretta attualità: si parla spesso di come l'uso più intenso di droni da battaglia e armi intelligenti stia pian piano stravolgendo l'operato e il significato stesso di guerra. I cosiddetti Assi, i piloti migliori dei cieli di tutto il mondo, rischiano di aver ben presto tarpate le ali, trasformando l'eliminazione dell'obbiettivo in una serie di codici binari. Benché non sia il fulcro delle vicende, questo argomento è trattato come solo i giapponesi riescono a fare, un concentrato di teatralità e suggestioni. La **Lighthouse War** è in grado di richiamare numerosi ricordi come **Farbanti**, la capitale di Erusea o la **struttura Stonehenge**, in un mosaico di vecchio e nuovo ben strutturato e raccontato anche grazie a ottime cutscene in CGI.

La narrazione procede dunque spedita, ricca di colpi di scena e dal buon ritmo generale, accompagnata da una regia a dir poco perfetta.

Unico, possibile piccolo neo, è riscontrabile nei sottotitoli a volte difficile da leggere in mezzo al trambusto generale. Ricordiamo che il doppiaggio è solo disponibile in giapponese o inglese.

Ma l'offerta ludica di *Ace Combat 7* non si ferma alla sola campagna single player, permettendo un **multiplayer** che vede tra le sue fila anche una **battle royale** (un tempo semplicemente deathmatch). Inoltre, suggestiva è anche la possibilità di poter utilizzare **visore VR**, in cui, all'interno dell'abitacolo, possiamo immedesimarci in qualunque Top Gun del mondo.

E Maverick muto



Anche per chi non è avvezzo con questo tipo titoli, come da tradizione, *Ace Combat* permette l'approccio adeguato a ogni tipo di videogiocatore. Di fatti, potremmo scegliere due modalità di gameplay che ne modificano comandi e semplicità di utilizzo: ma scegliere tra **principiante** ed **esperto** non è così scontato. Se la prima consente un utilizzo semplificato, con l'andare del tempo finisce per esserlo troppo e limitante, in quanto in fasi avanzate, la maggior possibilità di movimento offerti dalla modalità esperto consente approcci più aggressivi ma anche più divertenti, sfruttando soprattutto lo stallo. Nonostante dunque il gameplay abbia spiccate virate verso l'arcade, il titolo riesce a essere godibilissimo, ma solo se non ci si lascia "spaventare" dall'utilizzo immediato della modalità esperto che in fin dei conti, è la modalità "normale".

Ma ben prima di solcare i cieli di Strangereal, bisogna prepararsi: il **briefing pre-missione** è fondamentale, non solo a livello narrativo ma segna anche la strategia che il videogiocatore avrà di lì a poco. Grazie alla tecnologia radar infatti, è possibile sapere in anticipo la posizione e la tipologia dei nemici e, questa conoscenza, influisce sulla scelta dell'aereo da utilizzare e gli armamenti. E qui arriva il bello: gli aerei, i veri protagonisti e suddivisi per tipologia, hanno caratteristiche e possibilità belliche differenziate ma ulteriormente potenziabili una volta sbloccati vari perk. È qui che il punteggio ottenuto in missione ha la sua rilevanza: la progressione da mezzi basilari ai caccia più evoluti, avviene tramite un complesso albero di sblocco di potenziamenti e aerei, con percorsi diversi: ad esempio, se il nostro obiettivo finale è pilotare **F-22 Raptor**, dovremo seguire un determinato percorso che porta il giocatore a ignorare tutto il resto. Ovviamente questo avvantaggia la rigiocabilità.

Il parco aerei vanta numerose chicche come il discusso (in Italia) **F-35**, o il russo **Sukhoi Su-47**, unico aereo (esistente) del lotto ad avere ali a freccia negativa. Un peccato non aver a disposizione caccia come quelli cinesi (come il **J-20**) o aerei iconici come l'**F-117 Nighthawk**. Un peccato è anche la poca possibilità di personalizzazione offerta, tralasciando una manciata di stemmi e skin.

Una volta scelto l'armamento a disposizione, siamo pronti a partire. **Ace Combat 7** è uno dei pochi titoli a emozionare già dall'inizio della missione, con un insieme di regia, colonna sonora e gameplay che si mischiano, divenendo un unico mezzo in cui il giocatore può immergersi. Le battaglie sono vere e proprie coreografie con nemici che possono contare su una discreta intelligenza artificiale a livello di difficoltà normale. Ma anche qui, la massima difficoltà, unita al controllo esperto, è una

delle esperienze più eccitanti offerte dal panorama videoludico, raggiungendo il picco durante le **boss fight** (poche a dir la verità). Tutti gli armamenti a disposizione hanno un range e un numero fisso di utilizzi (tranne la mitragliatrice in modalità principiante) per cui, dosare con cura ogni missile è fondamentale se non si vuole rimanere a secco proprio sul finale.

A rendere le cose ulteriormente interessanti è la **simulazione degli effetti atmosferici**, tra temporali, fulmini e raffiche di vento, in grado di avere un forte impatto sulla manovrabilità del mezzo o sui sistemi elettronici. Se non si sta particolarmente attenti in certi frangenti, schiantarsi al suolo o contro una montagna è un ottimo modo per ricominciare dal checkpoint. Questo sistema meteo dunque, non è solo di facciata: tutti gli elementi atmosferici sono in grado di influire attivamente rendendo alcuni scorci di missioni ancor più complessi. Senza contare inoltre, che i nemici sfrutteranno molto spesso i banchi nuvolosi per sfuggire all'agganciamento dei missili, sparendo dal nostro campo visivo.

Ma il cielo è sempre più blu



Skies Unknown è un titolo basato sul compromesso, per quanto concerne il comparto tecnico; il focus è incentrato sulla **stabilità dei frame per secondo** che, in un titolo come questo, è assolutamente fondamentale. Ciò non vuol dire però che ci troviamo di fronte a qualcosa di scadente: spicca tra tutto, la costruzione dello **skybox** grazie alla tecnologia **TrueSKY**, talmente ben realizzato da sembrar vero, con annessi effetti atmosferici in grado di arricchire quanto vediamo a schermo. Volare tra i cieli è qualcosa di suggestivo a prescindere, una peculiarità non di poco conto considerando che in fin dei conti, si tratta nuvole e atmosfera. Le debolezze del titolo si riscontrano una volta che il nostro mezzo si avvicina al terreno, con città, villaggi, strutture di vario tipo e vegetazione molto spesso di bassa qualità anche se, in certi frangenti si può anche chiudere un occhio. Questo perché a rendere il tutto estremamente godibile è la ricercatezza stilistica di alcune

scene (anche in game), capace di mostrare una regia e una fotografia in grado di esaltare momenti che altrimenti passerebbero inosservati ai più. Ma veniamo alla realizzazione degli **aerei**, i veri protagonisti. La loro realizzazione può contare su un adeguato numero di dettagli, ancor più evidente al loro interno con ogni cockpit realizzato ad hoc. Grazie ad *Ace Combat* possiamo ammirare ogni singolo aereo sino ai particolari, rendendoci conto di come la tecnologia della costruzione di questi mezzi, sia cresciuta a livelli esponenziali. Ma ahinoi, l'esplorazione visiva degli aeroplani, mostra i compromessi citati poc'anzi: **texture e shader di bassa qualità**, qualche imprecisione nella modellazione lasciano l'amaro in bocca, senza contare l'**eccessivo aliasing** presente soprattutto durante i replay.

Dove invece si punta all'eccellenza, come da tradizione del resto, è sulla realizzazione della **colonna sonora**, che svolge un ruolo primario nell'accompagnare l'azione entrando di prepotenza nello script della regia. Le musiche composte da **Keiki Kobayashi**, ormai storico musicista della serie per conto di Bandai Namco, regala **una delle migliori colonne sonore dell'anno** - riascoltata durante questa scrittura -, costruendo brani ritmati conditi dalla classica dose di orchestrale ed elettronica. Musica e Regia divengono un tutt'uno consentendo al settimo capitolo di entrare nel novero dei migliori titoli della serie anche da questo punto di vista. Memorabile.

In conclusione

Ace Combat 7: Skies Unknown è prima di tutto un omaggio ai fan, una piccola perla per gli amanti del genere in grado di suscitare meraviglia infantile dinanzi all'eleganza mortale dei mezzi a disposizione. Quasi tutto funziona alla perfezione, dalla narrazione alla splendida colonna sonora che, in qualche modo, riesce a far dimenticare alcune magagne tecniche. *Ace Combat 7* riesce nell'impresa di riportare in auge un brand storico, avvicinando magari i nuovi gamer a una saga che ha fatto della spettacolarità il suo marchio di fabbrica.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[GameCompass Talk Show #41- Il futuro è adesso](#)

Il futuro è più vicino del previsto con l'imminente uscita di **Google Stadia** nel mercato. D'altro canto

anche Nintendo decide di investire nella tecnologia VR tramite il nuovo **Nintendo Labo VR Kit**. Ne parlano in studio: **Marcello Ribuffo**, **Andrea Celauro** e **Dario Gangi**.

Fallout di nome e di fatto

La caduta della società per colpa di una qualche guerra nucleare (o “nuculare” se gradite) venuta dal nulla, è stato l’incubo del mondo sin da quando il Giappone ha visto che danni poteva provocare la fissione dell’atomo. Col passare degli anni e della tecnologia il terrore ha toccato vette di un certo rilievo: la Guerra Fredda e l’**Orologio dell’apocalisse** (*Doomsday Clock*) sembravano sancire quel fall-out che tutti ormai davano per scontato ma capace di ispirare autori di opere di varia natura come **Kubrick** e il suo ***Il dottor Stranamore - Ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba*** sino, alla serie protagonista di questo articolo, ***Fallout***, franchise nato a fine anni '90, è passato attraverso innumerevoli cambiamenti - riusciti o meno - muovendo il pubblico come solo pochi titoli riescono a fare. Questo non è un articolo incentrato su un excursus storico ma cercheremo di capire come qualcosa che sembrava un’ovvia evoluzione si sia trasformata in una tragedia videoludica a tratti esilarante.

L'erba del vicino



Il primo cambiamento evidente accadde nel 2008, anno in cui **Fallout 3** scosse il mondo proponendo un open world vasto, ricco di NPC e con una direzione artistica che riprendeva sì lo stile dei predecessori ma esaltato ulteriormente dalle nuove tecnologie. E funzionò. Nonostante le critiche di qualche estimatore della serie originale, il terzo capitolo diede modo a **Bethesda** di saggiare i frutti della felicità offerta dal pubblico. *Fallout 3* è stato un titolo importantissimo sotto tanti punti di vista: un mondo così vasto e aperto era il realizzarsi di un sogno per molti videogiocatori che, in qualche modo, non fecero caso agli eccessivi bug presenti nel gioco. Come tradizione infatti, la creazione dell'open world non è stato semplicissimo e già dal terzo capitolo le cose non sembravano andar bene. Del resto era una delle prime volte che qualcosa del genere saltava fuori e se abbiamo gli attuali open world lo dobbiamo anche a questo titolo.

Eppure, il migliore della serie è uno spin-off. **Fallout: New Vegas**, tra le mani di **Obsidian**, divenne qualcosa di estremamente complesso in cui la narrazione venne direttamente influenzata da nuove idee, racchiuse in una sola parola: **libertà**. Il nuovo *Fallout* era in grado di esaltare la capacità di immedesimazione del videogiatore, empatizzando per una o per l'altra fazione presenti, tutte con l'intento di conquistare le ultime tecnologie funzionanti dopo l'olocausto nucleare. L'**NRC** (la Repubblica della Nuova California), la **Legione di Caesar**, i **Great Khan** e le altre erano uno sguardo diverso della società, chiamando il giocatore al ragionamento politico e soprattutto alle conseguenze della vittoria di una o dell'altra fazione. *Fallout: New Vegas* riesce a mettere nella stessa stanza l'imperialismo dell'Antica Roma, il capitalismo moderno dell'RNC, la dittatura del **Sign. House**, Oligarchia e soprattutto l'Anarchia, modelli di governo diversi ma ben raccontati, approfonditi sia per tematiche che ideologie. Inutile dire come la scelta finale dell'RNC sia la più saggia e forse la più ovvia una volta scoperto che questa è l'unica a possedere un reale governo, mezzi e strutture in grado di garantire un futuro per gli abitanti del Mojave. Ma tutti gli NPC hanno qualcosa da raccontare e tutta la regione ha qualcosa da insegnare.

Questo picco però, non è proseguito con il quarto capitolo ufficiale che, benché sia stato un buon titolo, in qualche modo non scaldò i cuori dei fan. In **Fallout 4**, qualcosa cominciava a scricchiolare, a fronte di un comparto tecnico e ludico che poco si scostava dai predecessori. E poi i **bug, glitch** di varia natura, crash improvvisi...insomma, il marchio di fabbrica.

Ma perché si finisce a parlare di questo? Perché ha segnato la morte di **Fallout 76**, senza girarci intorno.

Vita e morte di un gioco qualunque



Perché è successo? Perché *Fallout 76* non è riuscito ad avere quel successo che, in fin dei conti, sembrava scontato? *Fallout* è proprio una delle poche serie che si presta all'MMO: tanti personaggi, personalizzazione, esplorazione, cooperazione e così via. Tutto sembrava perfetto, tutto geniale, con in più la possibilità di lanciare testate nucleari sul territorio, cambiandone per sempre la fisionomia. Allora cosa è andato storto? Avete presente quando alcuni videogiocatori o presunti tali, indicano la non importanza del comparto tecnico, volgarmente definito "grafica"? Ecco, questo è il punto (Google presta attenzione che interessa pure te). Per quanto, l'idea sulla carta sia stata a prova di bomba H, deve esserci un'infrastruttura dietro in grado di sostenerla e il **Creation Engine**, motore degli ultimi due titoli, semplicemente, non ce la fa. Nato nel 2011 - già vecchio - il Creation Engine è sicuramente un motore grafico versatile ma capace di gestire solo in parte tutto il ben di dio all'interno del mondo di gioco. Come citato in un [articolo precedente](#), un open world non è altro che una "bomba alla legge di Murphy" pronta a esplodere, e serve qualcosa di affidabile in partenza. La domanda è una sola: perché non sviluppare un motore apposito per *Fallout 76*? Proprio **Todd Howard**, game director Bethesda, intervistato al **Pax East** lo scorso Marzo, ha vuotato il sacco, affermando come lo sviluppo del titolo sia stato molto complicato, tragico in certi aspetti. Ben quattro team sono al lavoro sul gioco e, a dir la verità, si è cercato in tutti i modi di porre rimedio alle magagne viste finora, lanciando upgrade gratuiti che hanno sicuramente migliorato ogni aspetto del titolo. Ma oltre la mera tecnica, inspiegabili scelte di design ne hanno ulteriormente sancito la fine. Il fulcro di *Fallout* è praticamente assente: cittadine, NPC, narrazione diretta (presente solo su terminali e postille) oltre a un evidente riciclo di vari elementi presi di peso dai titoli precedenti... e non solo.

Eppure, se solo si fosse stati un po' più cauti e lungimiranti, molti dei problemi al lancio non sarebbero accaduti, semplicemente posticipandolo. Meglio un ritardo che il linciaggio no?

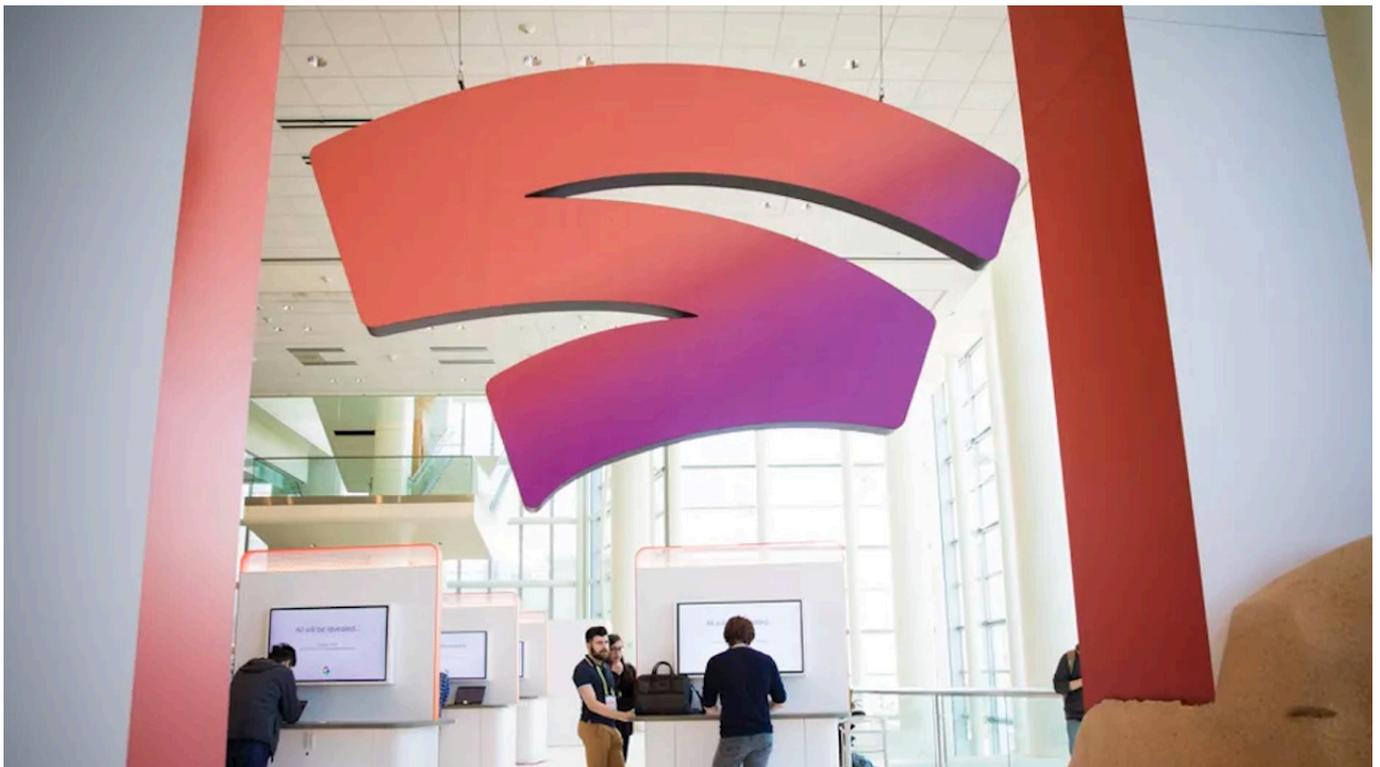
Fallout 76 è però qualcosa di importante: ha sancito una volta per tutte l'importanza dell'infrastruttura alle spalle di un titolo ma soprattutto, l'esigenza di un pubblico sempre più informato e critico; un insegnamento che molti danno per scontato ma che alle volte viene dimenticato. A questo punto **Fallout 5** cosa sarà? Probabilmente prenderà piede dal nuovo **The Elder Scrolls VI** sulla base di un Creation Engine ulteriormente aggiornato (purtroppo) ma siamo sicuri, che Todd Howard e Co. in qualche modo, abbiano imparato la lezione.

Google Stadia vs. The World

L'avvento di **Google Stadia** ha accelerato i tempi verso un futuro atteso da tutti. Del resto il *digital delivery* è sempre più una realtà prossima, con anche **Sony** e **Microsoft** che cominciano attivamente a sondare il terreno, cercando di capire quanto l'utenza sia ancora legata alla copia fisica o se cominci già a strizzare l'occhio al digitale. Gli approcci sono diversi, ma c'è un dato impossibile da ignorare: le console fisiche esistono ancora e l'avvento di **PlayStation 5** e **Microsoft Scarlett** pare procedere costante.

Google, dunque, è stata fin troppo ambiziosa o Sony e Microsoft sono state troppo conservatrici? Analizziamo in dettaglio la situazione.

Forzare il cambiamento



Da quando il servizio Stadia è stato presentato, la domanda è stata una soltanto: riuscirà Google a gestire centinaia di migliaia di videogiocatori contemporanei sui diversi dispositivi? È una domanda importante, fare il passo più lungo della gamba è un rischio che il colosso di Mountain View non può certo permettersi.

Dal canto suo, la presentazione ha avuto successo, lasciando sbalorditi gli addetti ai lavori e meravigliando i videogiocatori che, improvvisamente, hanno visto cadere le catene che li vincolavano a un singolo hardware. L'importante è giocare, poco importa su quale supporto. Del servizio

streaming ancora mancano alcuni dettagli, come la **modalità di pagamento** o se serva o meno il possesso di un gioco, ma di certo le luci della ribalta al prossimo E3 saranno sicuramente puntate verso questo nuovo inizio. LE caratteristiche tecniche [ve le abbiamo già raccontate](#), sono sicuramente molto allettanti e capaci di portare il gaming su nuovi livelli, non solo per chi gioca ma soprattutto per chi sviluppa e produce, cambiando per sempre la faccia del mercato: l'aver disponibile tutto, subito e ovunque eliminerà all'istante aggiornamenti e add-on scaricabili e patch, il rilascio di demo e beta, nonché la distribuzione in generale con i publisher che dovranno cambiare strategia comunicativa, forse più diretta e personalizzata.

Il futuro sembra proprio roseo, un futuro arrivato molto presto e capace di prendere tutti alla sprovvista. Tra questi **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**, con lo sviluppo di nuove console in dirittura d'arrivo, in qualche modo già obsolete.

In questo periodo però, si sta sondando il terreno, con strategie diametralmente opposte: **PlayStation Now** è realtà e sembra funzionare abbastanza bene anche nel nostro paese, anche se ancora non vanta una libreria da capogiro. Il servizio Sony ha permesso a molti utenti PC di saggiare finalmente alcuni dei suoi titoli più importati (*Bloodborne* su tutti), completamente in streaming, un evento totalmente inedito e fino a poco tempo fa inimmaginabile. **PlayStation 5** è una console fisica, di cui sappiamo già le caratteristiche tecniche, che porta il gaming verso una reale next-gen; a questo punto però, next-gen non è riferito solo alla componente tecnica. Purtroppo **Mark Cerny** non si è sbottonato su streaming e servizi tangenti, ma le peculiarità della nuova console lasciano ben sperare, pur mantenendo un supporto ottico vista anche la **retrocompatibilità con PlayStation 4**. E Microsoft? Proprio in questi giorni, la presentazione della nuova **Xbox One S All-Digital**, console interamente dedicata al digital delivery. Questa mossa, visto anche il prezzo di **229,99€**, ha lasciato interdetti i più, visto che la stessa console con supporto fisico ha lo stesso prezzo se non addirittura minore. La via della casa di Redmond è dunque diversa, ibrida, presentando ancora la "classica scatola", quasi per non disorientare l'utenza; una scelta senza dubbio interessante, e tutto questo lascia presupporre come anche Microsoft stia sondando il terreno, in preparazione della sua nuova console.

Il futuro degli altri



Alle 22:00 del 9 Giugno, Microsoft sarà chiamata a rispondere sul campo alla proposta allettante di Google e alle caratteristiche estreme di Sony. È chiaro come la divisione gaming del colosso di Bill Gates abbia imparato dai propri errori, puntando su una maggiore attenzione alla comunicazione e sui feedback della community. Proprio per questo la nuova **Scarlett** (nome ancora in codice della nuova console) è un passo cruciale per il futuro del mercato, facendo saggiare probabilmente le caratteristiche del **Project xCloud**, definito come il "Netflix dei videogame". Della nuova console si sa poco o nulla: è ovvio che sarà estremamente performante ma non è quello che interessa. Quello che conta adesso è la visione del futuro e l'approccio che Microsoft (come Sony del resto) avrà in questi mesi. Da giugno in poi, infatti, contando che Stadia uscirà a fine anno, potremmo avere un nuovo catalogo di scelta che non si baserà più sulle caratteristiche tecniche o sui titoli esclusivi ma sul tipo e sulla convenienza del servizio offerto. Questo apre un ventaglio immenso di possibilità, fatta di eventuali abbonamenti e fruibilità su diversi dispositivi. A questo proposito **Apple** non è rimasta a guardare: **Apple Arcade** non è ancora stato accostato allo streaming, certo, ma la presenza di un abbonamento per poter usufruire di titoli esclusivi è quasi certo. Questo aprirebbe il mercato a una concorrenza spietata e, nonostante l'approccio sembra essere ben diverso rispetto a Google, la casa di Cupertino sembra voler entrare a gamba tesa, sfruttando nomi altisonanti come **Devolver Digital**, **Sega** e **Konami**, facendosi via via strada nell'intricato mondo del gaming.

Nintendo rimane per ora in disparte: se è vero che in Giappone è possibile giocare a [Resident Evil VII](#) e [Assassin's Creed: Odyssey](#) in streaming su Switch, non si hanno ulteriori notizie sulle prossime mosse del colosso di Kyoto. Il suo approccio è cambiato radicalmente dopo la mala sorte toccata a Game Cube, cercando via traverse (per lo più di successo) per conquistare il pubblico. Ma adesso il mercato sta cambiando nuovamente e i giocatori, come si evince, sembrano attirati dal nuovo Eden offerto dalle nuove tecnologie.

L'avvento di Google Stadia dunque, sembra aver messo tutti sull'attenti, e fare un passo falso adesso decreterebbe un avvio difficoltoso e un gap difficilmente colmabile negli anni a venire. Microsoft, Sony, Apple e Nintendo, sono pronte a darsi battaglia portando la loro visione del futuro in un mercato che aveva disperatamente bisogno di una reale novità. La novità è arrivata, e non vediamo l'ora di entrare in un mondo che fino a pochi mesi fa sembrava fantascienza.

[Link sarà giocabile in Halo Infinite](#)

La partnership tra **Microsoft** e **Nintendo** sembra consolidarsi sempre di più. Sappiamo già come i due colossi dell'entertainment abbiano stretto accordi per portare un'apposita app di **Xbox Gamepass** su **Switch** e di come i lavori su **Project X Cloud** della casa di Redmond permetteranno alla console giapponese di usufruire di titoli attualmente inaccessibili. Dopo l'arrivo di **Cuphead** (18 Aprile), Nintendo potrebbe vantare altre esclusive Microsoft nel suo pacchetto ma, un accordo, vale in entrambi i sensi.

Microsoft ha annunciato a tal proposito, che uno dei personaggi più iconici della storia arriverà come personaggio giocabile sul prossimo capitolo di **Halo: Link**, infatti, vanterà un gameplay appositamente studiato per far fronte all'alta tecnologia e armi da fuoco presenti nel titolo **343 Industries**, anche se ancora mancano numerosi dettagli.

Attendiamo dunque con ansia l'**E3 di Giugno**, sperando di vedere qualche gameplay.

[Sekiro: Shadows Die Twice - La Strana Cultura del Masochismo](#)

Sono passati ormai poco più di dieci anni da quando **Hidetaka Miyazaki** ha definito un nuovo genere con **Demons' Souls**, esclusiva PlayStation 3 che ha riscritto il concetto di sfida per i videogiocatori, con il protagonista (il giocatore stesso), immerso in un mondo a lui quasi sconosciuto, scoprendo il proprio destino tra mille difficoltà e ostacoli quasi insormontabili. Questo setting diede modo all'autore di portare avanti il proprio progetto con la trilogia di **Dark Souls** prima e **Bloodborne** poi.

Sekiro: Shadows Die Twice è però tutt'altro: l'iniziale strana partnership con **Activision** ha creato un prodotto sicuramente più accessibile ma anche dannatamente malvagio, in grado di far selezione già a partire dalle prime ore di gioco. Ma una volta superati tutti gli ostacoli, **Sekiro** è senza dubbio una delle migliori produzioni del 2019.

Dark Souls... in Giappone



Il **Giappone** dell'epoca **Sengoku** non è nuovo per le trasposizioni videoludiche (vedi *Nioh*), ma quando c'è lo zampino di **From Software**, tutto prende un'altra piega. Ogni elemento risulta nuovo, grazie alla solita spruzzata di **dark fantasy** che in questo caso rende la terra natia dell'autore un luogo magico e terrificante al tempo stesso. Anche all'interno di *Sekiro: Shadows Die Twice* ritroviamo gli elementi classici della poetica di Miyazaki: tra sangue, draghi, predestinazione ci si sente a casa anche se, la narrativa è decisamente più diretta. In questa produzione infatti, prendiamo le vesti di un personaggio con un proprio background narrativo e una sua caratterizzazione, uno **shinobi** caduto in disgrazia e che si troverà invischiato in situazioni ben più grandi di lui. Tutto viene raccontato attraverso cutscene, attraverso classici dialoghi con NPC (dotati di elementari animazioni labiali), level design e ovviamente attraverso le descrizioni degli oggetti, meno criptiche rispetto ai *souls* e in grado di arricchire una storia che si presenta ben più complessa di quanto sembri. Il mondo mostrato da From Software è dunque pieno di sfaccettature, ricco di NPC e di scelte più o meno velate che porteranno (dopo circa una quarantina di ore) a uno dei **quattro finali disponibili**.

Miyazaki dunque riesce a portare avanti il proprio pensiero riuscendo a portare anche in questo frangente un puzzle di storie, sentimenti e pericoli... più di quanto pensiate.

Weregame

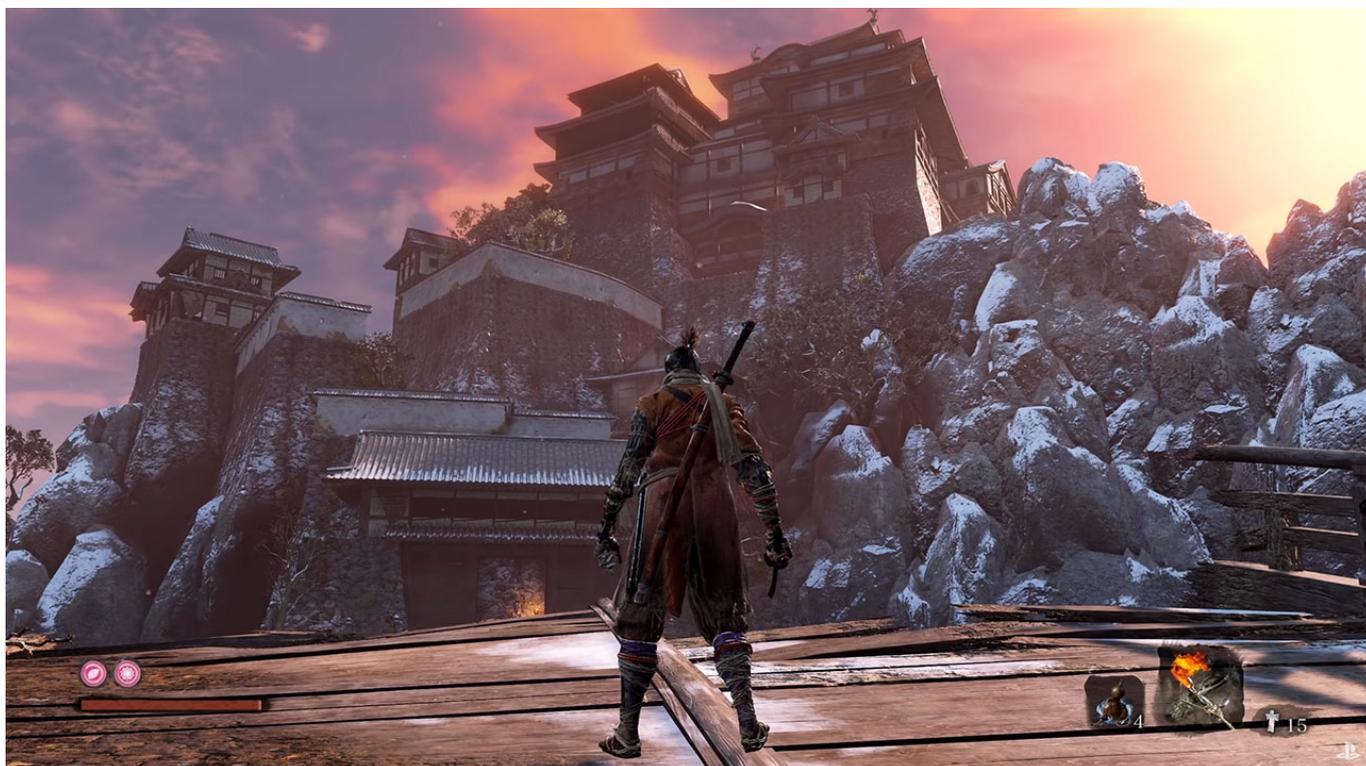


Iniziamo col dire che proviamo pietà per tutti coloro che si avvicinano a un titolo **From Software** per la prima volta, partendo proprio da questo. Al contrario delle precedenti opere infatti, in cui sin da subito venivano messe le cose in chiaro, qui le cose sono un po' diverse. Si è discusso tanto della partnership con **Activision** e per chi ha dimestichezza con le idee di Miyazaki, si riesce a capire benissimo chi abbia influenzato cosa. Ad esempio, sin dai primi momenti, tutto viene spiegato in maniera molto chiara, fornendo indicazioni utili sulla trama e sugli scopi da perseguire. Vi è persino una sezione allenamento dedicata, sfruttando un malcapitato non-morto che per sua volontà, verrà violentato dai colpi della **Sabimaru**, la Katana del nostro Sekiro. L'impressione è che l'ultima produzione "From" sia in qualche modo rivolta a un pubblico ben più vasto del solito, cercando di venir incontro anche ai "casual gamer" che non vogliono star ore a rimuginare su una singola frase presente in una descrizione di un oggetto. E così, invogliati a proseguire, quasi accompagnati per mano, ci accingiamo a entrare nel magico Giappone dell'Era Sengoku sino a quando, quella stessa mano, ce la si ritrova in faccia con maestosa e violenta potenza.

Tagliamo subito la testa al "Toro Infuocato": *Sekiro: Shadows Die Twice* non è un gioco per tutti. Anche chi si è diletto con i vari *souls* o *Bloodborne* si troverà di fronte a una cattiveria e malvagità senza precedenti, in cui ogni singolo errore può essere fatale.

Sekiro è qualcosa di completamente diverso, a cominciare dallo stile di combattimento, votato più all'azione offensiva che all'attesa, sfruttando le tante novità offerte dal titolo From Software. **Niente stamina** prima di tutto e questa è una mancanza a cui bisogna abituarsi in fretta: il poter attaccare, schivare o correre senza sosta è qualcosa di nuovo in questi frangenti e, se all'inizio questa libertà può dare alla testa, ci si accorge immediatamente di come un approccio sbagliato porti a un solo e singolo esito: **morte**. Ogni errore costa caro e riconoscere al più presto le movenze del nemico è assolutamente fondamentale. Il combattimento è dunque una danza, fatta passi leggeri, salti leggiadri e deviazioni effettuate al millisecondo. È questo il segreto di *Sekiro*, in cui è possibile anche parare i colpi avversari, ma a vostro rischio e pericolo: anche se invisibile, nelle serie precedenti, vi era una sorta di contatore di "equilibrio" che una volta sceso a zero, dopo aver ricevuto numerosi colpi, si entrava in una fase di stordimento che rendeva inevitabile qualsiasi colpo critico. Questo concetto, qui, viene estremizzato, portando addirittura a vista suddetta barra, denominata della **Postura**. Ogni colpo la danneggia e più si è feriti più lentamente si ricaricherà. Per

evitare di rimanere brutalmente uccisi o facilitare l'eliminazione del nemico, sarà necessario imparare la **deviazione** (una sorta di *parry*), che infligge danni alla postura altrui riducendone i nostri. Bisogna tenere alta la soglia d'attenzione di ogni singolo movimento avversario, studiarlo e trovare soluzioni ma fortunatamente, abbiamo a disposizione alcuni strumenti in grado di aiutarci, utilizzabili attraverso la cosiddetta **Protesi Shinobi**, un arto meccanico in grado di ospitare diversi dispositivi - curioso come nel giro di pochi giorni abbiamo avuto come protagonisti due personaggi (Nero e Sekiro) con medesime caratteristiche -.



Ogni **attrezzo shinobi**, da una potente ascia a uno scudo in grado di respingere i proiettili avversari, **possiede un proprio albero dei potenziamenti** e altrettante caratteristiche; ognuno di essi può essere ovviamente adeguato o meno per il nemico che stiamo affrontando ma fortunatamente intercambiabili in tempo reale (per un massimo di tre strumenti) oppure sostituiti attraverso il menu (il gioco va in pausa). L'utilizzo di questi strumenti amplia a dismisura il gameplay, sopperendo in qualche modo alla mancanza di altre armi da utilizzare, avendo come sola e unica arma principale la **Sabimaru**. Tralasciando alcuni elementi tradizionali come fiaschette curative e oggetti di potenziamento, *Sekiro* è nuovo anche dal punto di vista dei movimenti, contando su una mobilità senza precedenti, sfruttando un level design che fa della **verticalità** il suo marchio di fabbrica. Il **rampino** del braccio protesico è vitale non solo per l'esplorazione ma anche per tendere agguati o fuggire come un lampo; da notare come per scelta precisa di From Software è possibile appigliarsi solo in punti strategici, decisi a priori. Questo limita sì la libertà concessa al giocatore ma ha altresì permesso uno studio più attento della posizione di nemici e del protagonista all'interno del contesto, presentando le soluzioni migliori al videogiocatore.

Essendo uno shinobi, lo **stealth** entra prepotentemente all'interno del design del gioco; del resto *Sekiro* è in qualche modo una reminiscenza di un nuovo **Tenchu**. Abbiamo a disposizione un comando dedicato alla "postura stealth", elementi ambientali da sfruttare e ovviamente le alture per monitorare le zone. Queste sezioni funzionano abbastanza bene in generale, permettendo di liberare potenzialmente una zona senza essere visto oppure origliare, carpando informazioni utili per il prosieguo. Il problema deriva però da un'intelligenza artificiale che di certo non aiuta, con personaggi in grado di non accorgersi di una violenta morte a pochi passi ma di allarmarsi in gruppo a centinaia di metri di distanza. Tutto risulta purtroppo **mal calibrato e soprattutto poco approfondito**, nonostante lo sblocco di abilità a essa dedicate. Proprio queste abilità, unite a quelle

offensive e speciali sono il modo con cui il nostro personaggio può evolvere e migliorare, unito alla possibilità di aumentare vitalità, postura e forza d'attacco solo ed esclusivamente attraverso l'ottenimento di oggetti chiave.

Infine arriviamo all'elemento più controverso, il **concetto di morte** che per From Software è molto caro. Resuscitare, oltre che elemento narrativo, è qualcosa che bisogna imparare a sfruttare a livello strategico. In certi frangenti la morte può salvarvi la vita ma bisogna fare tremenda attenzione. Una morte sfrutta un nodo speciale che può essere ricaricato attraverso il riposo agli **Altari dello Scultore** (Falò) o attraverso i colpi critici inferti ai nemici. **Ritornare in vita ha delle conseguenze**, non solo su Sekiro (percentuale di monete ed esperienza persa per sempre), ma anche sul mondo di gioco che in qualche modo può ricordare la **Tendenza** dei mondi di *Demon's Souls*.

Sekiro: Shadows Die Twice è dunque un titolo completo sotto tutti i punti di vista, nonostante sia lontano dalla varietà dei **souls**. Ma queste sue caratteristiche, in qualche modo, rendono l'esperienza di gioco comunque unica per ogni giocatore, che potrà comunque sfruttare ciò che ha imparato nel **new game +** o in qualche futura espansione che siamo sicuri, arriverà.

Kintsugi



From Software non ci ha abituato a titoli "spacca-mascella", cosa che si riconferma anche in questo frangente. Nonostante però non vanti qualità visive di altri titoli, in qualche modo, non se ne sente ne la mancanza, ne il bisogno. La capacità della casa di Tokyo di rendere memorabile qualunque anfratto degli ambienti di gioco e dei personaggi, nonostante texture, shader e luci poco a passo coi tempi, è sorprendente, con l'impressione abbastanza concreta che tutto sia costruito mettendo in cima alla lista la **direzione artistica** prima di qualunque altra cosa. Tutte le sezioni presenti hanno

una loro personalità, dai valichi innevati a lugubri villaggi, dove noi, assieme a Sekiro, possiamo immergerci alla stessa maniera con cui in *Dark/Demon's Souls* affrontavamo una nuova zona. Il level design, benché colleghi meno tutto l'ambiente di gioco, è come da tradizione su altissimi livelli, ricchi di scorciatoie, segreti, tutto studiato per essere affrontato nella migliore maniera possibile. Ma vi è un'altra tradizione, anche se di stampa negativa: i **difetti classici delle serie** precedenti permangono, come **compenetrazioni** letali e la gestione della **telecamera**, senza dubbio migliorata ma ancora non perfetta, rendendo alcuni scontri ancor più difficili di quanto siano.

Sul fronte audio, ritorna il **doppiaggio italiano**, che svolge un buon lavoro cercando di replicare in qualche modo la solennità di certi dialoghi e la psicologia di Sekiro, un uomo distrutto, che dopo aver perso qualunque stimolo, ritrova un proprio scopo. In qualche modo però, la **lingua originale** (giapponese) riesce a restituire qualcosa in più, probabilmente grazie al contesto generale e a doppiatori forse un po' più in parte. Menzionando il suono di deviazione della **Sabimaru** che presto diventerà iconico, le musiche svolgono un ruolo chiave, presenti anche come accompagnamento ambientale. Ovviamente è durante le boss fight che questa componente dà il meglio, comunicando sempre qualcosa su chi stiamo affrontando, tra musiche auliche, malinconiche ed evocative.

In conclusione

Sekiro: Shadows Die Twice è semplicemente il titolo più malvagio prodotto da From Software. Nonostante un'accessibilità facilitata, probabilmente su direttive **Activision**, *Sekiro* è qualcosa che raramente si vede all'interno del mercato videoludico, qualcosa che se ne infischia della massa e capace di far selezione già dalle prime ore. Ma se si è perseveranti, pazienti e abbastanza abili, vi ritroverete tra le mani una perla, un gioco maestoso sporcato soltanto dai difetti tipici delle produzioni From Software, alla quale probabilmente non vuole (o sa) porvi rimedio. Nonostante questo, *Sekiro: Shadows Die Twice* rimane senza dubbio nella top tre del 2019, nonostante l'anno, sia appena iniziato.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10