

# [Annunciata la data di uscita di Red Dead Redemption 2](#)

Tramite [un comunicato ufficiale](#) sul proprio sito, **Rockstar Games** ha reso nota la data di uscita dell'attesissimo **Red Dead Redemption 2**, fissata per il **26 ottobre 2018**, smentendo così i [precedenti leak](#), che lo davano in uscita per l'8 giugno.

Riportiamo il comunicato:

«Cari fans,

**Siamo felici di annunciare che Red Dead Redemption 2 uscirà il 26 ottobre 2018. Ci scusiamo per tutti quelli che sono rimasti delusi dal ritardo. Anche se speravamo di fare uscire prima il gioco, abbiamo bisogno di un po' di tempo per migliorarlo.**

**Vi ringraziamo sinceramente per la vostra pazienza e speriamo che quando comprenderete il gioco concorderete che ne sarà valsa la pena di aspettare. Nel frattempo guardate questi nuovi screenshot del gioco. Non vediamo l'ora di condividere con voi più informazioni nelle prossime settimane.»**

---

## [Until Dawn: Rush of Blood](#)

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con **Until Dawn: Rush of Blood** come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

### **Uno sguardo al passato**

Se [Until Dawn](#) ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, **Rush of Blood** punta in tutt'altra direzione.

**Rush of Blood**, spin-off di [Until Dawn](#), deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

# Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

**Rush of Blood** riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco.

Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curato, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

## The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del

realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che , permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo ( auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



## Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

---

## [Annunciati i titoli PS PLUS di febbraio 2018](#)

Il 2018 sembra iniziare bene per gli abbonati al PS+, dopo il mese di gennaio che ha offerto due giochi molto validi: *Deus Ex: Mankind Divided* e *Batman: The Telltale Series*. Il mese di febbraio permetterà, agli utenti PS Plus, di giocare a *Knack*, di cui abbiamo recensito il [secondo capitolo](#) e [RiME](#), rilasciato proprio l'anno scorso.

Ecco l'elenco completo:

- **Knack** (PS4)
- **RiME** (PS4)
- **StarBlood Arena** (PS VR)
- **Spelunker HD** (PS3)
- **Mugen Souls Z** (PS3)
- **Exiles End** (PS Vita)
- **Grand Kingdom** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 febbraio 2018**.

---

## [L'industria dei videogiochi ha generato un ricavo di 108,4 miliardi di dollari nel 2017](#)

Un nuovo rapporto indica che l'intrattenimento videoludico ha generato entrate superiori a **100 miliardi** di dollari lo scorso anno. Il rapporto annuale di **SuperData** del 2017 mostra, infatti, che i videogiochi per dispositivi mobili detengono ancora la fetta di mercato più ampia, generando 59,2 miliardi di dollari, seguiti da quelli PC (33 miliardi) e console (8,3 miliardi), mentre gli e-sports hanno generato 756 milioni. Nel frattempo, il settore dedicato a **VR** e **AR**, sono arrivati a generare 4 miliardi di introiti. Stando a questi dati, l'industria videoludica ha registrato un fatturato di 108,4 miliardi di dollari nell'arco dello scorso anno.

Sorprendentemente, nel campo PC e nel settore dei dispositivi mobili, si ha un riscontro più che positivo dai titoli **free-to-play**, riuscendo a generare 82 miliardi di dollari, ricavati da almeno 2,5 miliardi di giocatori, ovvero una persona su tre della popolazione mondiale. I ricavi dal settore mobile segnano un incremento di 14 miliardi di dollari rispetto al 2016, grazie anche a titoli asiatici come **Arena of Valor** di Tencent e **Fantasy Westward Journey** di NetEase, citati, in aggiunta, come contributori della crescita con il 31% del mercato. L'Asia rimane il polo centrale del mercato mobile, generando 36 miliardi di utili nel 2017, un aumento di ben 10 miliardi rispetto al 2016, ma si prevede che raggiungerà i 38,4 miliardi entro la fine di quest'anno. Al contrario, Nord America e Europa hanno generato rispettivamente 9,1 e 5,9 miliardi nel 2017. Tuttavia, i mercati occidentali rimangono di gran lunga la forza dominante nell'ambito console, con l'intero Nord America che sborsa 4,2 miliardi in giochi per piattaforme casalinghe, mentre in Europa sono 3,1 miliardi di dollari. Tutto questo mentre il continente asiatico si limita ai "soli" 200 milioni di dollari. Ci si

aspetta comunque che il valore di queste cifre salirà nel corso di quest'anno.

Tra i titoli più di maggior successo troviamo sicuramente **PlayerUnknown's Battlegrounds**, generando 712 milioni soltanto nei suoi primi otto mesi post lancio, quasi il doppio dei 382 milioni derivanti da **Overwatch**, il secondo titolo di maggior successo. Nonostante abbia quattro anni, **Grand Theft Auto V** è stato il gioco più redditizio del 2017, generando 521 milioni, 9 milioni in più rispetto al secondo classificato **Call of Duty WW2**. Tuttavia, sono ben tre i titoli della serie **COD** nella Top 10 dei giochi più venduti nel 2017, con entrate combinate tra **WW2**, **Black Ops III** e **Infinite Warfare** che ammontano a 951 milioni.

Avendo realizzato 756 milioni di dollari nel 2017, SuperData prevede che gli **e-sport diventeranno un business da 1 miliardo di dollari** nel corso del 2018, con un seguito attuale di 258 milioni di spettatori. Quando si tratta di contenuti videoludici, **Twitch** rappresenta oltre la metà di tutti i ricavi con 1,7 miliardi di dollari, pari al 54% del totale. **YouTube** è al secondo posto con il 22% ed entrate di 690 milioni, nonostante detenga il doppio del pubblico di Twitch.

---

## [Un nuovo trailer ci mostra la bellezza di Shadow of the Colossus](#)

**Sony Interactive Entertainment Japan and Asia** ha rilasciato oggi un nuovo trailer dell'imminente remake di **Shadow of the colossus**.

Il trailer mostra diverse battaglie contro i Colossi che dobbiamo affrontare nel gioco, mostrandoci quanto i miglioramenti del team **Bluepoint Games** abbiano trasformato un titolo del 2005 per **Playstation 2** in un gioco che potrebbe rivaleggiare tranquillamente con i titoli nativi per **Playstation 4**.

I colleghi di **Dualshockers**, che hanno provato il gioco alla **Paris Games Week**, sono sbalorditi nel vedere come il gioco sia cambiato radicalmente; il trailer, a detta loro, non gli restituisce giustizia e l'unico modo per godere della bellezza di questo titolo è vederlo con i propri occhi e su un grande schermo.

Detto ciò non ci resta che guardare il trailer qua sotto e vedere con i nostri occhi questo spettacolare trailer di **Shadow of the Colossus**!

---

## [LEGO Ninjago - The Movie](#)

Ricordo di aver avuto circa 7 o 8 anni quando, per un compleanno, ricevetti la mia prima scatola di LEGO. Un ricordo incancellabile, come fosse ieri, "Il castello di Robin Hood", con tanto di Little John, lo sceriffo di Nottingham, le guardie reali, archi, frecce e picche.

Sono trascorsi circa 27 anni e il brand **LEGO** continua inarrestabile la sua cavalcata come leader nel settore ludico (nella sua accezione più vasta), senza alcun rivale a tenergli testa. Da anni ormai l'azienda danese si è lanciata anche in altri settori, come quello cinematografico, portando nelle grandi sale film come *The LEGO Movie* nel 2014 e successivamente *The LEGO Batman Movie* e *The LEGO Ninjago Movie*, entrambi nel 2017; e un altro settore certamente di rilievo è quello videoludico, nel quale si affacciarono nell'ormai lontano 1997 con il titolo *LEGO Island*, a cui poi seguirono decine e decine di videogiochi per diverse piattaforme. Oggi i titoli **LEGO** trovano la loro dimensione in uno stile che ormai è diventato una vera e propria "firma", composto da visuale dall'alto mobile, **modalità co-op** e tanto, tanto divertimento.

Dopo una lunga sessione di gioco, ho finalmente la possibilità di poter scrivere riguardo il penultimo divertentissimo capitolo sfornato dal **Traveller's Team** in collaborazione con **TT Games**, *LEGO Ninjago - the Movie*, uscito il 12 Ottobre 2017 per le piattaforme Switch, PS4 e Xbox One.



## Ti faccio a pezzi

I pezzi, sono proprio quelli che sin dall'inizio diventano quasi un'ossessione! Ci si ritroverà a girovagare per la vasta **Ninjago City** alla ricerca di qualsiasi cosa si possa frantumare in tanti piccolissimi pezzettini, e non solo per il gusto di farlo - o meglio, anche - dato che ogni oggetto distrutto ci darà anche dei **coin** (di diversi colori in base al loro valore) visualizzabili anche sulla mappa e che, oltre a far salire il nostro livello di ninja sbloccando gradualmente diverse abilità, ci daranno la possibilità di ricostruire gli edifici e i servizi distrutti dal malvagio **Lord Garmadon**. Anche i nemici che incontreremo lungo tutto il nostro percorso, una volta bastonati per benino con le nostre combo devastanti, ci daranno in premio tanti bei coin.



## Chi è Lord Garmadon?

Il nostro villain viene disegnato con un mix perfetto di goffaggine e cattiveria, in pieno stile da film d'animazione per ragazzi. Tutto ha inizio con uno degli attacchi di **Garmadon** all'ennesimo tentativo di conquista di **NinjaGO City**, tentativo che fallirà miseramente grazie ai Ninja addestrati dal **maestro Wu**, i quali, una volta in sella ai loro robot da combattimento, annienteranno la minaccia tempestivamente. Da qui in poi Garmadon si rivelerà un continuo tormento per i nostri eroi: infatti ce lo vedremo spuntare in ogni nuova area scoperta, con nuove armi di distruzione e più incacchiato di prima. Durante il nostro viaggio potremo avere il controllo di diversi eroi (**Kai, Cole, Zane, Nya e Jay**) ognuno dei quali possiede delle caratteristiche di base uniche, che serviranno principalmente per interagire con degli oggetti scenici e per sbloccare l'accesso ad alcune aree segrete della mappa (serrature, montacarichi, saracinesche etc). Ciò che accomuna tutti gli eroi è invece **l'albero delle abilità**, che prevede bonus generici attivi e/o passivi che si attiveranno per tutti gli eroi a nostra disposizione.

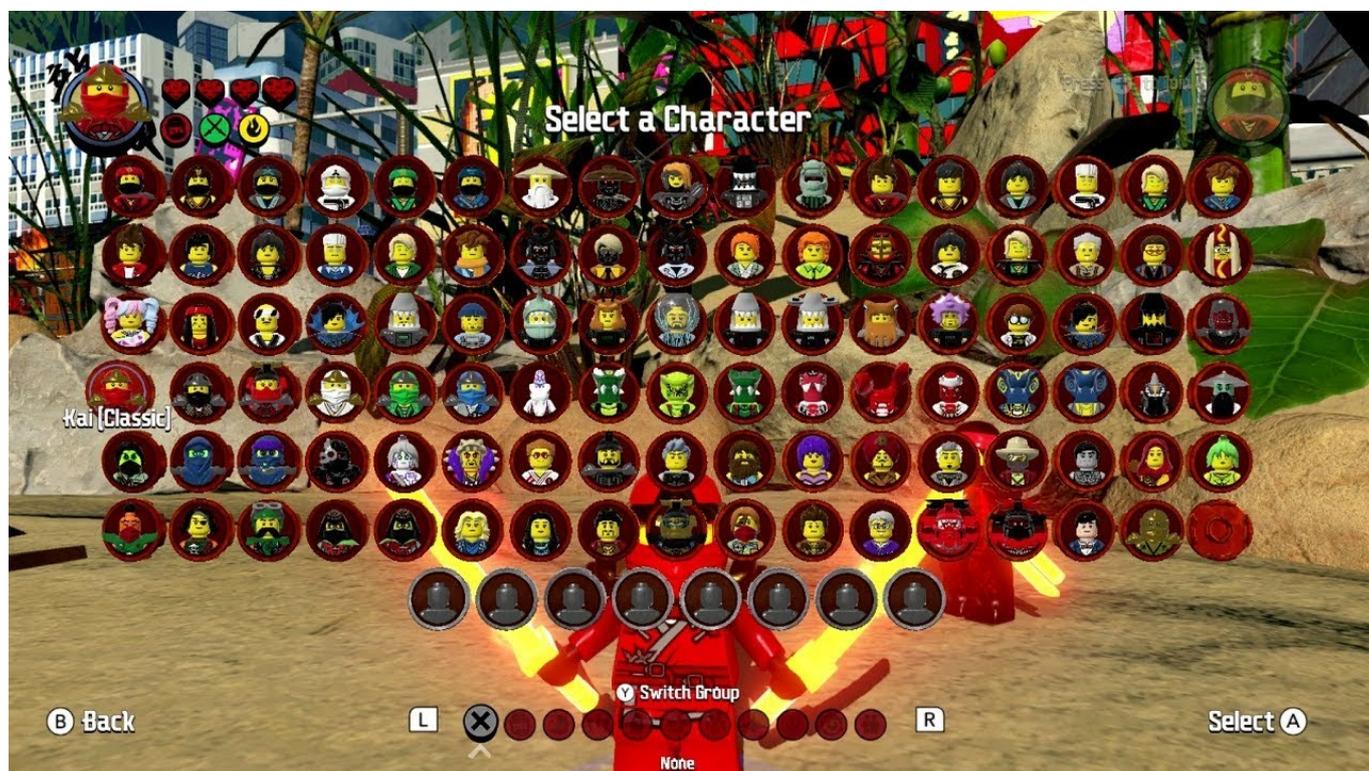


## I Collezionabili: odi et amo

L'elemento più in voga nei giochi firmati **LEGO** è costituito dai cosiddetti "**collectibles**" ossia tutti gli oggetti collezionabili presenti in gioco, in aree più o meno segrete e difficili da raggiungere. Questi maledetti oggetti sono stati la maggior perdita di tempo durante la mia esperienza di gioco, infatti... non ho ancora finito di collezionarli! Inoltre, la cosa peggiore per un giocatore che come me soffre della **sindrome da accumulatore seriale**, è che una volta terminato ogni livello si avrà la possibilità di girare liberamente nell'area appena liberata per poter scoprirne tutti i segreti oppure

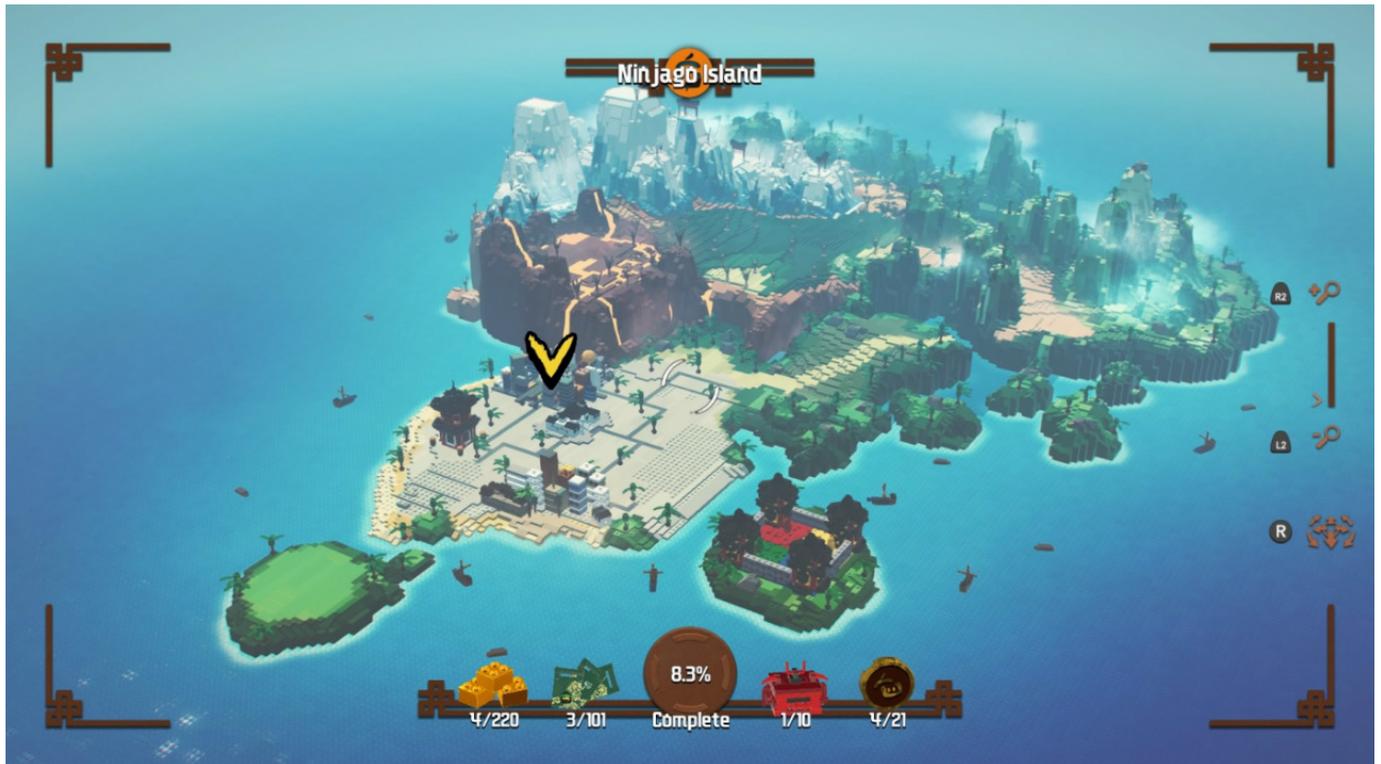
ritornare in una qualsiasi delle aree già visitate di **NinjaGo Island**! Ma non è una cosa bellissima?

Tra questi collezionabili troviamo: i mattoncini dorati da accumulare per avere accesso ad alcuni livelli del gioco, le buste di **LEGO NinjaGO**, che daranno nuovi personaggi o pezzi di nuovi costumi per la **personalizzazione dei nostri eroi** e, infine, i forzieri, dai quali ricaveremo parecchi coin-premio.



## Chi non gioca in compagnia...

Se i giochi della serie **LEGO** vi sono sembrati divertenti in single player, allora dovrete assolutamente provarli in modalità **multigiocatore**. Il **co-op** di questa serie di videogiochi ha sempre racchiuso in sé tutto quello che - a parer mio - **DEVE** essere un gioco **co-operativo**. Uno su tutti, tra gli aspetti vincenti, è il fatto di dover collaborare con l'altro giocatore per riuscire a completare i vari livelli. Senza considerare semplicemente quanto sia bello che ancora esistano giochi che prevedano questo genere di semplice e divertente interattività tra giocatori, un po' la stessa che abbiamo visto recentemente su [Knack 2](#).



## In conclusione

**LEGO Ninjabo - the Movie** è stato un titolo che ha offerto molto divertimento, qualche ora di spensierato "farming" selvaggio qua e là, distruggi a destra, smantella a sinistra, litiga con gli altri giocatori in **multiplayer**, tutto all'insegna del puro svago. Il gioco è gratificante anche sotto l'aspetto grafico, certo non sto qui a elogiare la qualità in quanto siamo abituati a ben altro, ma non è questa la chiave di lettura in questo caso. Le animazioni sono perfette, non ci sono sbavature e tutto fila liscio come l'olio sulla **PS4 Pro**. Insomma, se avete voglia di passare del tempo senza impegnarvi troppo e soprattutto giocando in compagnia, **LEGO Ninjabo - The Movie** è il gioco che fa per voi, non smentendo il trend positivo, in tal senso, dei precedenti titoli della serie **LEGO**.

---

# Annunciato uno speciale crossover tra Monster Hunter World e Street Fighter V

Nel corso di un evento, il produttore di **Monster Hunter World**, **Ryozo Tsujimoto** ha annunciato uno speciale crossover con un altro celebre franchise di **Capcom**, **Street Fighter V**. È stato rilasciato un trailer riguardante costumi di **Ryu** e **Sakura** che arriveranno su *Monster Hunter World*. Entrambi i costumi saranno sbloccabili tramite eventi in-game e coloro che possiedono *Street Fighter V* avranno accesso anticipato a questi eventi. I costumi sono monoblocco, quindi non possono essere mescolati con altri set, ma potranno essere indossati indipendentemente dal sesso.

Il secondo video è un incontro giocato utilizzando due dei nuovi costumi di *Monster Hunter World* che arriveranno su *Street Fighter V*: un'armatura per **Ken** e una per  **Ibuki**. La terza armatura non è stata presentata, ma sarà per **R. Mika**. I giocatori potranno guadagnare i costumi in gioco superando quattro sfide per ogni costume nella modalità **Extra Battle**.

*Monster Hunter World* è attualmente disponibile per **PS4** e **Xbox One** e sarà rilasciato per **PC** questo autunno.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGZGVBB3cyZ3lZbUUIM0ZyZWwIM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxsY3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSlJxbFJHRGhsRm8lM0ZyZWwIM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxsY3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

---

## Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**.

Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

---

## **Life is Strange: Before The Storm - Episodio 3: L'Inferno è Vuoto - Si Ride, Si Scherza ma alla Fine si Piange**

Purtroppo tutto ha una fine, soprattutto i viaggi che vorremmo durassero per sempre, come quelli vissuti assieme a **Max**, **Chloe** e **Rachel**. Siamo giunti dunque alla conclusione di questa trilogia prequel, in cui è centrale il rapporto tra la fedele amica di Max Caulfield e la quasi mitologica Rachel Amber. I primi due episodi hanno sviscerato la relazione tra le due, ma soprattutto hanno dato vita a una Rachel davvero carismatica, forse la vera protagonista di questa storia. Chi ha giocato il primo *Life is Strange* sapeva benissimo come sarebbe andata a finire, e proprio questo portava a una domanda anche nelle recensioni precedenti: può avere senso raccontare qualcosa che di cui si conosce già il finale?

### **The Chloe and Rachel show**

*L'Inferno è vuoto* è il terzo episodio di *Before the Storm* ed è quello sicuramente più adrenalinico. Abbiamo imparato a conoscere il passato di **Chloe Price** e i suoi perché, ad amare un personaggio come **Rachel Amber**, ma anche il contorno presente ad **Arcadia Bay**. Tutti i nodi devono venire al pettine, ma **Deck Nine** è riuscita a sorprendere, incentrando l'intero episodio su una sola parola: **fiducia**.

Tutte le scelte fatte in precedenza avranno delle ripercussioni, anche se alcune di esse restituiscono la sensazione di esser fin troppo guidate, per cozzare il meno possibile con l'inizio del primo *Life is Strange*. Anche se i finali disponibili sono **tre**, infatti, questi differiscono solo per qualche dettaglio, ma risultano comunque tutti ben riusciti. Partendo proprio dal **finale**, possiamo trovare la scelta azzeccata di chiudere il tutto in **dolcezza**, con qualche vena malinconica, anche se la mazzata è proprio dietro l'angolo. La gestione del finale è proprio la ciliegina sulla torta, una "torta" i cui strati stanno nelle dinamiche instauratesi tra i personaggi, fra i quali spiccano ovviamente Chloe e Rachel, ma dove trovano spazio anche elementi tangenti alla narrazione principale.

Uno degli elementi più riusciti è senza dubbio la **congiunzione di esperienze del giocatore e del personaggio**: a un certo punto della storia, quello che accadrà alla protagonista sarà direttamente riferito a noi stessi e al nostro approccio alla narrazione. Questo è possibile grazie a un'eccellente scrittura dei personaggi, in grado di apparire reali nonostante le scelte artistiche e alcune pecche tecniche. Ma, come per *Life is Strange, Before the Storm* è la perfetta amalgama di esperienze ed emozioni scaturite da avvenimenti così lontani eppure così familiari; Chloe, Rachel, Max, sono solo alter ego ("unisex") delle nostre decisioni, scaturite da esperienze personali e uniche.



## Casa Arcadia

Ma torniamo al punto focale, quella fiducia che ha anche un'altra faccia, ovvero quella del **dubbio**. Chloe e Rachel (sempre associata al **fuoco**) sono ormai intime, e l'avvenimento che ha scosso il finale de **Il Mondo Nuovo** viene sviscerato per tutto l'arco narrativo di questo conclusivo episodio, anche se alcuni elementi non convincono a pieno - ma ne riparliamo dopo.

A differenza di quanto visto finora, sarà il silenzio o il suono della voce a traghettarci verso la conclusione, una scelta sapiente nonostante l'intero titolo si fregi di una bellissima **colonna sonora**. Ma non basta avere musiche d'eccezione, bisogna saperle usare, e Deck Nine ci riesce, azzeccando il momento esatto in cui l'uso di una nota o melodia può fare la differenza. La **regia** tocca il picco in una scena onirica che, ruotando ancora sul concetto di fiducia, riesce a dare quella sferzata decisiva alla crescita caratteriale di Chloe e a gettare le basi del personaggio conosciuto una volta presi i panni di Max nel primo titolo. Ma, come detto, qualcosa torna meno: alcune decisioni sembrano fin troppo forzate, e anche la caratterizzazione degli interpreti pare virare bruscamente in modo da incastrarsi perfettamente in un puzzle più grande.

Nella vita si sceglie una sola volta e *Before the Storm* riesce a veicolare questo messaggio meglio del suo predecessore, visto che qui le nostre azioni non possono essere cancellate con un'imposizione della mano.

*L'inferno è vuoto* non sarà comunque l'ultimo episodio: a breve uscirà un episodio bonus denominato **Addio**, incentrato su Chloe e Max. Questa aggiunta sarà l'ultimo saluto prima di lanciarci nel tanto atteso seguito di *Life is Strange*.



## In conclusione

Può avere senso, dunque, raccontare qualcosa di cui si conosce già il finale? La risposta è **assolutamente sì**. *Before the Storm* riesce a entrare con prepotenza nel nostro immaginario, diventando parte essenziale del progetto *Life is Strange*. C'erano tantissimi modi di rovinare il tutto, il rischio di ottenere un prodotto senza né capo né coda, o piatto, era dietro l'angolo, ma fortunatamente tutto è andato per il verso giusto. *Before the Storm* ci ha regalato una Rachel Amber migliore di quanto potessimo immaginare, così ben studiata che perfino il solo entrare nella sua stanzetta suscita una certa emozione: una ragazza all'apparenza perfetta ma con un inferno dentro, tenuto a bada soltanto da Chloe. Solo adesso riusciamo a dare una forma e un significato più profondo all'urlo di dolore della ragazza dai capelli azzurri in *LIS* alla rivelazione della perdita della sua amata, e questo è uno dei tanti meriti di questo prequel.

---

## [È ufficiale: God Of War uscirà ad Aprile](#)

L'annuncio è stato dato pochi minuti fa direttamente dal [PlayStation Blog](#), *God Of War* verrà rilasciato il **20 Aprile** e sarà disponibile in 3 diverse edizioni: **Digital Edition, Limited Edition e Collector's Edition**.

L'**edizione digitale** comprende, oltre ovviamente al gioco, **Death's Vow Armor Set**, un'armatura che aumenterà la forza di Kratos, lo scudo **Exile's Guardian**, un tema dinamico e il fumetto digitale

di Dark Horse numero 0, che inizia a svelare la storia di Kratos, prima dell'inizio della sua missione con Atreus. Inoltre, sia il fumetto digitale che il mini **artbook** saranno accompagnati da un esclusivo commento audio degli sviluppatori.



**La Limited Edition** conterrà lo SteelBook nero e argento effigiato del logo di Huldra Bros, una copia fisica dell'art book di Dark Horse e, come la Digital Edition il Death's Vow Armour Set, lo scudo Exile Guardian e un tema GoW per PS4.

PS4 Pro

# GOD OF WAR

LIMITED EDITION

PS4 Only On PlayStation

18

Santa Monica Studio

THE ART OF GOD OF WAR

**DIGITAL CONTENT**

- DEATH'S VOW ARMOUR SET
- EXILE'S GUARDIAN SHIELD
- DYNAMIC THEME

- STEELBOOK CASE INCLUDING "GOD OF WAR" PS4™ GAME
- DARK HORSE ARTBOOK

18 www.pegi.info

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "Gentle Giant" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

\*ARTWORK NOT FINAL AND SUBJECT TO CHANGE

Santa Monica Studio

La **Collector's Edition**, invece, conterrà una statuetta, alta circa 23 centimetri, realizzata a mano dal team PlayStation, in collaborazione con lo staff di **Gentle Giant**. La mappa di stoffa, le dettagliate statuine incise dei fratelli Huldra, e anche gli articoli digitali.

PS4 Pro

# GOD OF WAR

COLLECTOR'S EDITION

PS4 Only On PlayStation

18

Santa Monica Studio

**DIGITAL CONTENT**

- DEATH'S VOW ARMOUR SET
- EXILE'S GUARDIAN SHIELD
- DARK HORSE COMIC
- DARK HORSE ARTBOOK
- DYNAMIC THEME

- 8" KRATOS & ATREUS STATUE BY GENTLE GIANT
- 2" HULDRA BROTHERS CARVINGS
- STEELBOOK CASE INCLUDING "GOD OF WAR" PS4™ GAME
- EXCLUSIVE LITHOGRAPH
- CLOTH MAP

18 www.pegi.info

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "Gentle Giant" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

\*ARTWORK NOT FINAL AND SUBJECT TO CHANGE

Santa Monica Studio