

Just Cause 4 - Un calcio alla Ragione per far Spazio all'impossibile

Il mondo dell'intrattenimento è ormai suddiviso in così tante categorie che non basterebbe questa recensione per elencarle tutte. Se il mondo del cinema pullula di film che riescono a intrattenere e divertire senza pretese particolari, il campo videoludico - paradossalmente - soffre la mancanza di titoli di questo tipo e, eccezion fatta per gli sportivi, se ne trovano meno di quanti dovrebbero forse essercene: il "divertiti e basta" a volte viene accantonato in favore di una ricercatezza narrativa che però risulta, la maggior parte delle volte, difficile da gestire, andando quindi verso una direzione molto lontana rispetto quella prevista dagli autori. Ben vengano dunque i titoli à la **Michael Bay** di cui la serie **Just Cause** è fiero portavoce. Perché avere una trama e una caratterizzazione degna di nota quando si possono usare liberamente dei razzi per far volare una mucca nell'iperspazio? **Just Cause 4** porta tutti i principi della saga su nuovi livelli, in un un mondo di gioco cui ignoranza fa rima con benessere psicofisico.

Per noi italiani, poi, questo titolo ha anche un sapore particolare: **Francesco Antolini**, game director di **Avalanche Studios**, dimostra come un designer nostrano, immerso in un contesto che funziona, può far grandi cose.

Stessa storia, stesso posto, stesso bang



L'intera **Isola di Solis** può essere considerata il nostro hub, nel quale si svolgono vicende vicine al lungometraggio con protagonista **Gerard Butler** - tra l'altro perfetto come protagonista per un eventuale adattamento cinematografico della saga Avalanche - **Geostorm**: per **Rico Rodriguez** è tempo di capire chi è, esplorando il proprio passato, alla ricerca di risposte ad ataviche domande.

Peccato che la **Mano Nera**, nome altisonante per la classica organizzazione malvagia di turno, metta i bastoni tra le ruote insieme a tornado e tempeste di vario tipo. Tutto ruota infatti sul controllo del clima, vista come arma vera e propria, che diventa mezzo e oggetto di sequenze davvero spettacolari capaci di far dimenticare la piattezza di una trama che fatica a decollare è che diventa - come ovvio in questi casi - un pretesto per permettere ai giocatori, attraverso Rico, di sbizzarrirsi nel favoloso parco divertimenti di nome "Just Cause Land". Inutile dunque soffermarci su caratterizzazione di personaggi e qualità dello script: tutto è funzionale, come un film di Michael Bay ben riuscito - so che è difficile immaginarlo, ma fate uno sforzo.

Spara che ti passa



Just Cause 4 non è che l'ennesima evoluzione di un gameplay riuscito sotto diversi aspetti, aperto alle più diverse fantasie dei videogiocatori. Tutto rimane sostanzialmente invariato, con Rico capace di effettuare qualunque tipo d'azione à la **Steven Seagal** che vi venga in mente: paracadutarsi sparando all'impazzata? Si può; lanciarsi da 10000 metri in picchiata verso il vostro obiettivo, aprendo la tuta alare all'ultimo secondo mentre lanciate una granata a un serbatoio di carburante sfruttando la spinta ascensionale dell'esplosione per riprendere quota? Anche. Utilizzare un pallone aerostatico su una mucca per poi farla precipitare sui vostri nemici? Ma ovviamente sì.

Paragonato ad alcune produzioni attuali come [Red Dead Redemption 2](#), *Just Cause 4* è una soddisfacente sveltina: semplice, diretto e perfetto per tutte le occasioni. Le novità introdotte nel nostro arsenale prevedono **Sollevatore** (mutuato direttamente da **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**), **Riavvolgitore** e **Booster**. Questi potenziamenti per il nostro rampino aumentano a dismisura la libertà d'approccio permessa al giocatore, trasformando tutto in un'orgia di "roba" senza precedenti: se come già citato, il primo produce palloni aerostatici per sollevare qualsiasi cosa, il riavvolgitore consente di attrarre qualsiasi oggetto verso un altro, con il booster,

fiore all'occhiello del titolo, a far da lanciatore universale e che **Elon Musk** approverebbe seduta stante. Questi dispositivi possono essere utilizzati in contemporanea, con tre diversi gradi di potenza: senza giri di parole, se confrontato al titolo Avalanche, **Sharknado** è un film di **Sorrentino**.

Le varie personalizzazioni dei gadget vengono sbloccate attraverso decine di missioni secondarie abbastanza ripetitive, sparse per la vasta isola di Solis, che spazia tra villaggi, città ultra moderne e immense distese di natura incontaminata, dalle calde spiagge alle vette innevate, che purtroppo non portano ad alcuna variazione in termini di gameplay, ma una varietà d'ambienti invidiabile. Se tutto vi sembra "rose e fiori", correggiamo subito il tiro: il problema principale di *Just Cause 4* è infatti la reale **mancanza di progressione** in quanto tutto ciò che possiamo fare sul finire del gioco è possibile già sin dalle prime battute. Se non fosse per una manciata di quest principali dalle quali bisogna obbligatoriamente "passare", nulla ci vieterebbe di andare al quartier generale nemico per farlo saltare in aria senza troppe domande; se poi aggiungiamo che attraverso mirate missioni secondarie potremmo avere a disposizione quasi sin da subito carri armati, elicotteri armati di tutto punto e F-22 come se non ci fosse un domani, capite bene che l'equilibrio di gioco non è dei migliori, volendo essere diplomatici. Il "carico da novanta" arriva però quando da uno dei menu presenti, possiamo scegliere quale equipaggiamento possiamo farci recapitare, grazie allo sblocco di piloti, che lanceranno da aerei cargo qualunque cosa di cui abbiamo bisogno e che, al 95%, coincide con la lista di poco sopra.

Dunque cosa abbiamo? Un gioco in cui ci si diverte tanto ma che alla lunga, in mancanza di una reale sfida, tende spegnersi come un fiammifero in una bufera di neve.

Com'è? Simpatico



Dal punto di vista puramente **tecnico**, a un primo colpo d'occhio *Just Cause 4* si presenta

abbastanza bene, con scorci mozzafiato, quasi da cartolina. Purtroppo però lo sguardo sullo schermo si posa molto più che il tempo di una fugace occhiata e basta poco per accorgersi che qualcosa non quadra, come un'ottimizzazione tutt'altro che perfetta ma soprattutto l'utilizzo di texture, shader e filtri che suonano forse un po' superati. Fortunatamente - e a ben donde - l'**effettistica** svolge un egregio lavoro e tra esplosioni, fulmini e tempeste ci si sente tra tanti green screen cinematografici. Ovviamente, ma in certi casi si può anche chiudere un occhio, sono presenti alcuni problemi legati alla fisica, come oggetti che passano tra pavimento e la Luna in un istante, senza apparente motivo e compenetrazioni tra le più suggestive mai viste. Ma in un titolo come questo, dove anche i fili d'erba possono saltare in aria, è un miracolo che tutto funzioni senza particolari incidenti di percorso. Se il comparto tecnico non brilla dunque per qualità, al contrario l'audio mostra i muscoli, con un **ottimo doppiaggio italiano** capace di comprendere la natura scanzonata del titolo ma che a volte fa a pugni con una scarsa sincronia col labiale. Effettistica molto nella norma (un peccato) ma musiche in grado di spaziare tra diversi generi, decisamente orecchiabili.

In conclusione

Just Cause 4 è forse l'ultimo della saga ad avere queste caratteristiche: benché diverta, intrattenga, permettendoci di utilizzare un'arma per richiamare fulmini dal cielo - roba che **Gael** in **Dark Souls III** levate proprio - a conti fatti rappresenta un "more of the same" dei lavori Avalanche Studios. Ma Francesco Antolini può andarne fiero, diventando (si spera) un apripista per molti talenti italiani presenti sul territorio, quelli che il nostro Bel Paese spreca, e che speriamo trovino la voce che meritano.

Nota: nessuna mucca reale è stata lanciata nella stratosfera per la realizzazione di questa recensione.

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

[Dark Souls 3: The Ringed City](#)

Dark souls III giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non

ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

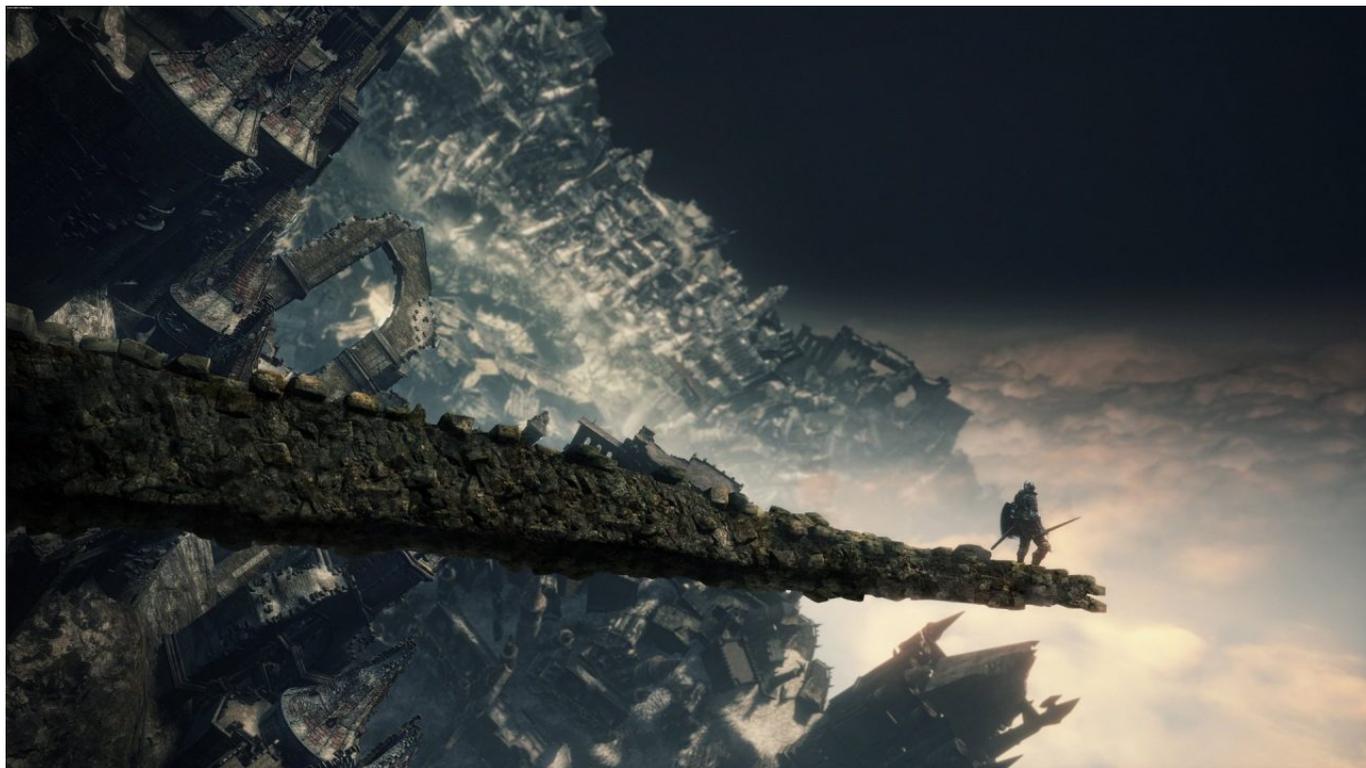
In questo **The Ringed City** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.



Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò - luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto - situato nella zona finale di **Dark souls III** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante - a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) - e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.



La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie, pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie *souls*, con *movesets* inediti e letali.



I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

Conclusioni

Tirando le somme, *The Ringed City* è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da *Ashes of Ariandel* ma lasciandone in sospeso altre.