

Alcune interessanti novità per Dark Souls: Remastered

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di **Dark Souls** di prossima uscita su **Nintendo Switch, PC, e PS4**.

Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei [video](#) che mostrano la nuova versione per **PS4 pro**, paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

IGN ha creato [una lista](#) con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a **Dark Souls III**. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.
- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i **phantom**.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.

Dark Souls e la cultura del contesto

Se avete giocato almeno una volta a **Dark Souls**, fiore all'occhiello della nipponica **From Software**, sarete sicuramente scesi a patti (come del resto accade con le **Fazioni** all'interno del gioco) con la sua controversa e dibattuta "non narrazione" o **lore** (della quale trovate una disamina [in questo corposo speciale](#)) che di fatto costituisce una grossa fetta di quella fortuna che lo ha reso capostipite di un vero e proprio sottogenere di giochi di ruolo, quello dei **soulslike**.

Oltre che a reinterpretare la difficoltà dei tempi passati con un gameplay tanto punitivo quanto gratificante, **Dark Souls** fa della libera interpretazione il più grande punto di forza, perché è proprio attraverso le speculazioni che la community arricchisce l'esperienza di gioco, donandogli una linfa vitale che si rinnova a ogni discussione.

È però il gioco stesso a richiedere **cooperazione** da parte del suo interlocutore (inteso come "giocatore") e su questa impernia il suo significato più profondo. Tutto ciò, in maniera consapevole o meno, può essere relazionato alla cultura d'origine dell'opera ed è quello su cui ci concentreremo qui di seguito.



Analizzandone il linguaggio, possiamo considerare quella nipponica come una **High Context Culture** (HCC), ovvero quel tipo di cultura basata più sul senso complessivo di una frase che sul significato della singola parola che la compone. Nella lingua giapponese non esiste differenziazione tra maschile e femminile, singolare e plurale; inoltre, i verbi sono coniugati in maniera uguale per tutte le persone ed esistono soltanto due tempi verbali: il **“passato”** e il **“non passato”**, il quale racchiude in sé presente e futuro. Tutto ciò evidenzia come il sistema linguistico valorizzi il contesto come chiave di lettura per la comprensione. Tornando a *Dark Souls*, riuscite a immaginare quanto la lingua di partenza possa creare un allontanamento dalla nostra attuale capacità di interpretazione? Se avete provato un forte senso di alienazione giocando, sì; e se ne siete stati affascinati al punto da sentire il bisogno fisiologico di approfondire, be', gioite, siete i giocatori perfetti per *Dark Souls*.

L'appartenenza a una HCC coinvolge in maniera incisiva, oltre che la lingua, anche la sfera personale, influenzando le tradizioni, il linguaggio non verbale e la stessa percezione del tempo. Generalmente, infatti, gli occidentali tendono a vedere il tempo proiettato verso il futuro, in maniera lineare, mentre nella cultura orientale la **ciclicità** sta alla base di tutto. Chiusa una stagione se ne aprirà una nuova, come in cerchio, esattamente come avviene per le varie ere che compongono la (apparentemente) distorta linea temporale dei vari *Souls*.

Tornando al linguaggio in relazione alla HCC, i gesti rappresentano, nel gioco di **Miyazaki**, l'unico strumento di comunicazione tra i giocatori, che interfacciandosi sono riusciti in senso lato a coniare parole nuove e locuzioni, riutilizzate usualmente all'interno della community («**Loda il Sole**» vi dice qualcosa?); inoltre, si è venuta a creare una forma autentica di **galateo** (inchinarsi dinnanzi a un nuovo giocatore, soprattutto se ostile, rappresenta sempre il primo passo per ottenere un “leale scambio di opinioni”). Tutto ciò rispecchia in pieno l'idea di tradizione di origine, pur rappresentando di fatto un'innovazione all'interno del mondo del gaming.



Ma Dark Souls è unico nel suo genere?

Solo in parte, perché sono tantissimi i giochi che richiedono una cooperazione simile da parte dell'interlocutore-giocatore. Basti pensare ai giochi del **Team Ico**, come **The Last Guardian** e **Shadow Of The Colossus** (tornato da poco sugli scaffali in veste rimodernata) o più semplicemente all'idraulico più famoso di tutti i tempi: **Super Mario**.

Quindi tutti i giochi provenienti da una HCC necessitano di interpretazione?

Come in ogni opera (dal cinema alla musica), pensare al contesto sociopolitico e culturale di partenza aiuta a comprendere più a fondo i significati più o meno espliciti, ma la risposta, anche in questo caso, è un parzialissimo **"no"**. Le eccezioni sono tante in numero proporzionale a quanti sono i giochi appartenenti alla regola. La saga di **Resident Evil**, ad esempio, meriterebbe un'analisi approfondita, ma in linea di massima riesce bene nell'intento di raccontarsi, probabilmente perché nel tempo ha subito una più profonda influenza da parte del mondo occidentale.



Viviamo in un melting pot di culture, e in questa sede è impossibile non citare giochi non narrati e ad alto contesto di provenienza europea, come lo struggente quanto nostrano [Last Day of June](#), sviluppato da **Ovosonico**; *Inside* dei danesi **Playdead** (dei quali si potrebbe citare anche *Limbo*); infine anche *Little Nightmares* degli svedesi **Tarsier Studios**, come gli stessi *Souls* distribuiti da **Bandai Namco**.

Va da sé che questa è solo la punta dell'iceberg: a ragion veduta si potrebbero analizzare miriadi di realtà differenti, soprattutto in un momento così florido per il mercato degli indie game, che spesso fanno del linguaggio visivo una forma d'arte. Puntualizzato che questo articolo voleva soltanto fornire degli spunti di riflessione, rimaniamo al vostro fianco in attesa dell'uscita di *Dark Souls Remastered*, il 25 maggio su PC, Playstation 4, Xbox One e Switch.

Gaetano Cappello

Carmen Santaniello

[Uno streamer ha completato la serie di Dark Souls senza subire alcun danno](#)

Nel 2016, lo streamer [The Happy Hob](#) ha iniziato la prima "No Hit Run" al mondo di tutta la serie *Dark Souls*, ovvero, completare l'intera serie senza subire neanche un danno dai vari nemici presenti nel gioco. Un'impresa che lasciò il creatore della serie, **Hidetaka Miyazaki**, completamente incredulo.

Per compiere una tale impresa, lo **streamer**, ha impiegato ben 12 mesi, completando **Dark Souls 1, 2 e 3** in sequenza senza mai essere colpito. Per essere più chiari, se fosse stato colpito una sola volta da qualsiasi nemico, lo streamer avrebbe dovuto ricominciare tutto dall'inizio. Purtroppo, successe proprio questo durante il suo primo tentativo: infatti, **The Happy Hob**, come si può immaginare, ne uscì completamente devastato, scoppiando quasi a piangere.

Dopo tanti sforzi però, ieri **The Happy Hob** ha completato questa titanica impresa, concludendo con un urlo di gloria, un urlo di un uomo che con dedizione e un pizzico di follia è riuscito a entrare di diritto nella storia dei *Souls*.

[Annunciata la Remastered di Dark Souls](#)

A un anno di distanza dall'uscita di Switch, Nintendo ha pubblicato sul proprio sito l'ultimo [Nintendo Direct Mini](#) dove, fra i vari titoli annunciati per il 2018, è stata annunciata la **Dark Souls Remastered**.

Dark Souls arriverà anche per **PC, PS4, e Xbox** e uscirà il **25 maggio 2018**. Un cambiamento di cui siamo certi è che il multiplayer sarà espanso per supportare **sei giocatori simultanei**, il che ha senso se l'obiettivo è quello di far funzionare il sistema di alleanze dei *Dark Souls* un po' più agevolmente. Le principali migliorie saranno svariati SFX, basati su quelli di *Dark Souls 3*, e il comparto luci rinnovato.

Una fonte abbastanza attendibile, come riporta anche [Kotaku Uk](#), conferma anche che **Bandai Namco** ha tutta l'intenzione di portare l'intera trilogia su Switch.

[Top 7: I peggiori porting della storia](#)

Probabilmente diamo fin troppo per scontato, a volte, che un titolo che funziona perfettamente su una macchina debba avere gli stessi risultati su un'altra. Purtroppo molte volte non è così: i **porting**, spesso appaltati a terzi, risultano in vari casi mal gestiti, indispettendo l'utenza. Vediamo insieme i 7 peggiori risultati.

#7 Bayonetta (PS3)

Bayonetta fu un fulmine a ciel sereno, approdando su **Xbox 360**, in tutta la sua micidiale bellezza. Ma quando fu il turno della console **Sony**, le cose non andarono nel verso giusto: risoluzione non

all'altezza della controparte Microsoft e problemi di frame rate impallidivano se confrontati con tempi di caricamento su PS3 così tanto lunghi che sarebbe stato possibile giocare un altro gioco al suo interno.

Il *porting*, affidato a **Nex Entertainment**, famosi per aver realizzato **Resident Evil: Code Veronica**, fu una scelta azzardata, e il risultato ha semplicemente confermato le aspettative.



#6 GTA IV (PC)

Ci sono videogiochi che ancora oggi faticano a dare il loro massimo. **GTA IV** è arrivato nel 2008 con tantissimi problemi, a cominciare da requisiti di sistema fin troppo elevati, *glitch* di varia natura, eccessivi problemi di frame rate, caricamenti biblici tanto altro.



#5 Rime (Switch)

Un pessimo *porting* fresco fresco per la neonata **Nintendo Switch**. Tutti pregustavamo l'uscita di un titolo che ben si sposava allo stile della "Grande N" ma, evidentemente, l'abbiamo dato un po' troppo per scontato. I problemi sono tanti, a cominciare da eccessivi cali di frame rate, bug e compenetrazioni, comandi che rispondono a targhe alterne e via dicendo. Probabilmente una delle più grosse delusioni del 2017.



#4 Dark Souls (PC)

From Software non è rinomata per la qualità dei suoi *porting* su personal computer e tutto ebbe inizio dal primo capitolo della celebre saga di **Miyazaki: Dark Souls**. Il titolo si presentò con una risoluzione bloccata a 720p e devastanti problemi di frame rate, risolti da una singola persona con una patch amatoriale di qualche Mb. Ancora oggi la software house, non sembra aver imparato la lezione.



#3 Resident EVIL 4 (PC)

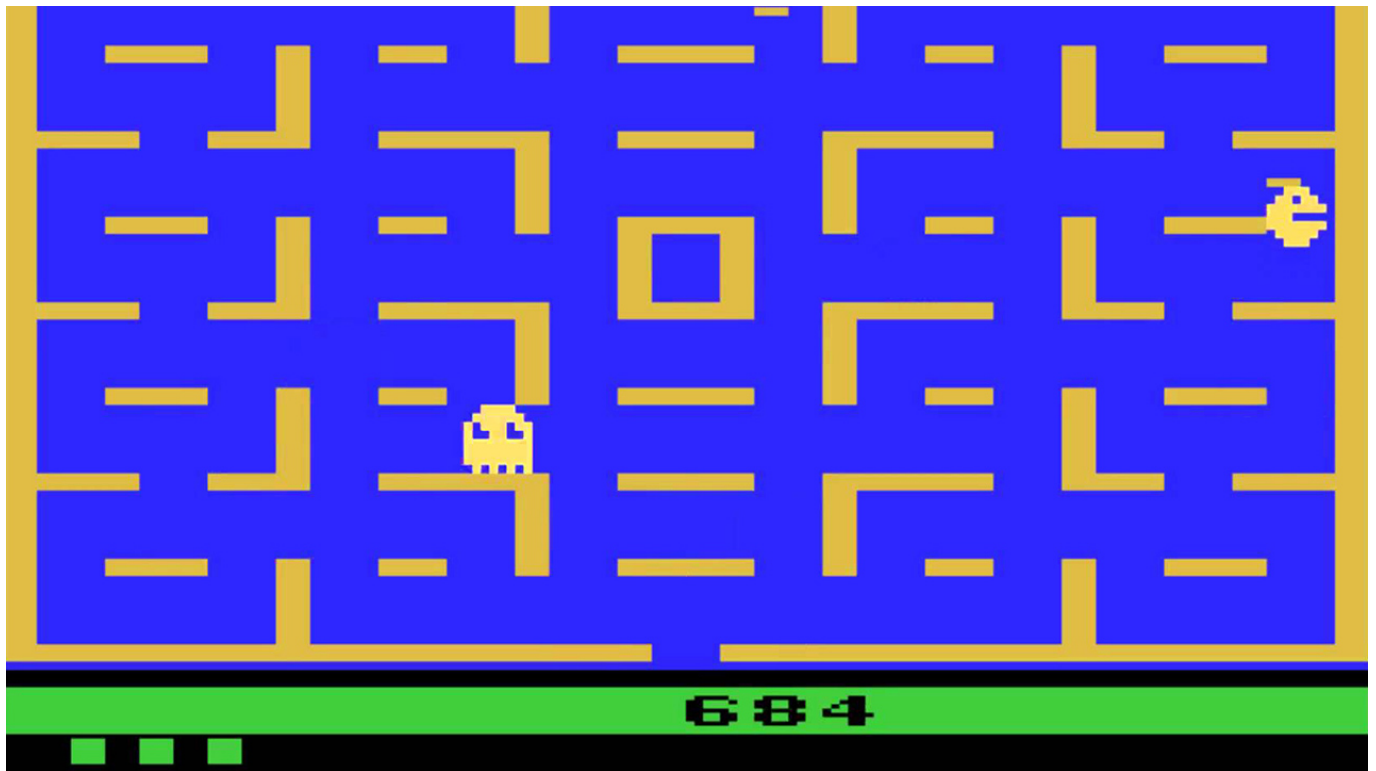
I giapponesi e i PC sono probabilmente la coppia peggio assortita al mondo. Un'altra vittima è stato il povero **Resident EVIL 4**, afflitto dai peggiori problemi del mondo, a partire dal rendering, e la fantasiosa gestione delle luci e delle ombre. Inoltre, mancava anche il supporto al mouse... questo sconosciuto. Proprio questo faceva *pendant* con controlli inutilmente complicati e alla quale **SourceNext**, che si occupa del *porting*, non seppe porre rimedio.



#2 Pac-Man (Atari 2600)

Stiamo probabilmente parlando di uno dei videogiochi più importanti della storia, famoso in tutto il globo e pietra miliare delle sale giochi, a partire dagli anni '80. Immaginate quindi l'euforia della popolazione alla notizia che questo titolo sarebbe stato giocabile comodamente a casa, grazie ad **Atari**.

Sei settimane. È bastato così poco tempo per rendere **Pac-Man** semplicemente un'altra cosa con cambiamenti grafici e di gameplay di certo peso come i fantasmi, presenti soltanto uno alla volta.



#1 Metal Gear Solid 2: Son of Liberty (PC)

Un'accozzaglia di scelte sbagliate e un inno alla negligenza. **MGS 2** lo conosciamo un po' tutti e c'è il serio rischio che si cada nella retorica. Fortunatamente in pochi l'hanno giocato su PC, assistendo a bug di un certo livello, da sembrare arte contemporanea fino alla ciliegina sulla torta: in **Metal Gear Solid 2** era presente un livello particolare, con sezioni sensibili alla pressione e ben gestite dal **Dualshock PlayStation 2**. Immaginate la situazione con una tastiera... ingiocabile. Il tutto per un peso complessivo di ben 7GB, in un mondo dove la normalità era di circa 1,5.

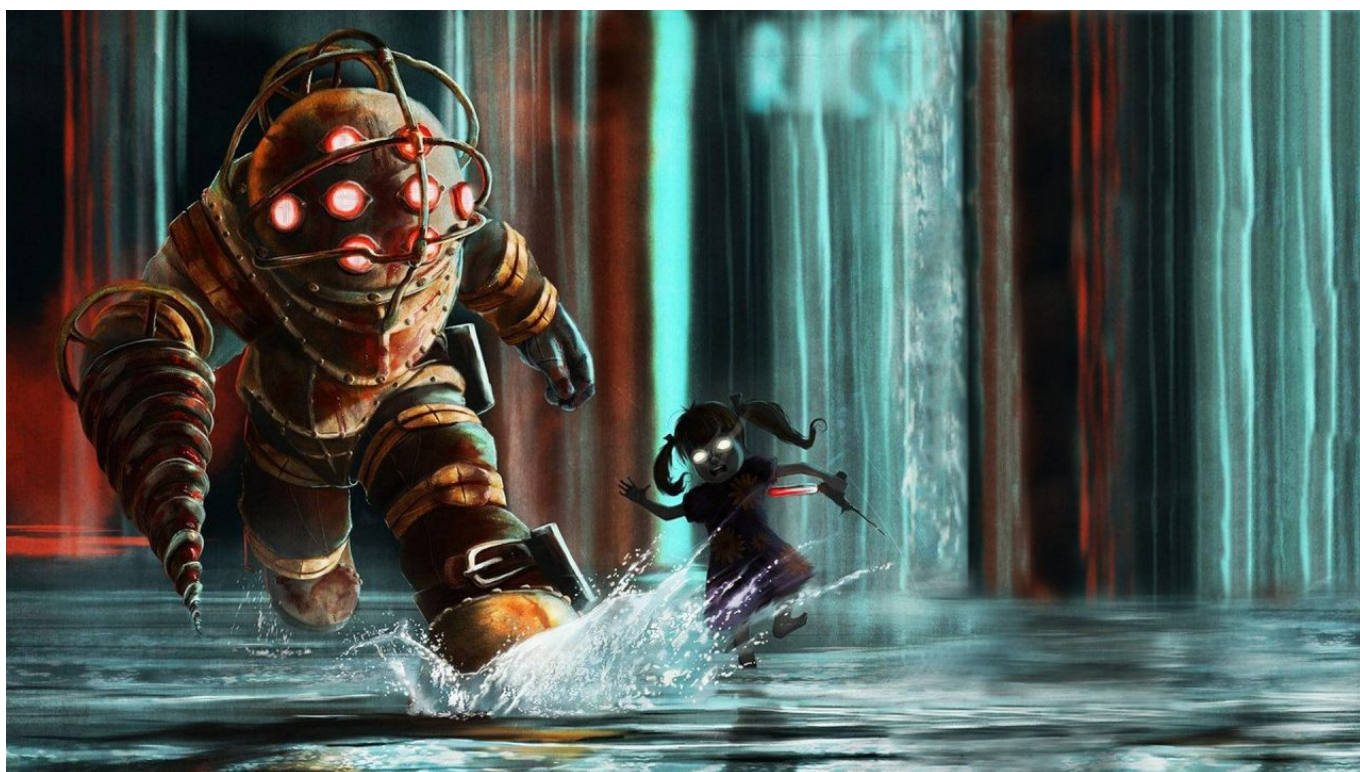


5 videogame dalla Lore originale imprescindibile

La scrittura nei videogame si fa un elemento sempre più importante e questo non riguarda solo i singoli titoli ma anche intere saghe, dietro le quali si è creato un intero universo comunemente inteso come "Lore". Le Lore elaborate appositamente per determinati videogiochi non sono poche, e qui ne abbiamo raccolte 5 che non dovrete davvero perdere.



La prima da ricordare è una serie fantasy dai contorni classici ma affatto banale, ***The Elder Scrolls***: ambientata nel vasto continente di **Tamriel**, la saga di **Bethesda** prende elementi del mondo pre-medievale, con vari riferimenti all'Impero romano, e li mischia con una forte dose di fantasy che, fra creature fantastiche, magie e quest da portare a termine, rendono i vari titoli della saga i capitoli un grande romanzo fantastico degno della letteratura di genere.



Di diversa ambientazione è una delle lore più acclamate di sempre, quella di **BioShock**, nella quale il creatore, **Ken Levine**, è riuscito a mettere al servizio di un first-person shooter una grande storia distopica che mischia i principi di **Ayn Rand** alla cupezza machiavellica di **George Orwell**, creando personaggi di altissimo spessore che in ogni capitolo mostrano i loro caratteri marcati e sfaccettati, un aspetto che innestato in un mondo di gioco che offre una storia ben curata e una scrittura sapiente e attenta, ha reso questa saga un vero e proprio capolavoro narrativo.



Una serie che ha unito giocatori di entrambi i sessi e di ogni età più di ogni altra è probabilmente quella di **Mass Effect**, nella quale **Bioware** ha avuto il merito di compenetrare perfettamente la lore al gameplay, rendendo la scrittura fondamentale per la comprensione di quel che accade nei singoli titoli e creando una storia fantascientifica solidissima e che mischia azione, relazioni personali e intrighi in un videogame che ha la dignità di un grande romanzo di sci-fi.



Uno degli universi più belli e più vasti mai creati nella storia dei videogame è certamente quello di **Warcraft**, con storie in continua evoluzione che vedono un lavoro di scrittura combinato tra i creativi della Blizzard e i vari autori esterni che hanno collaborato a formare il “canone attuale”, il quale consta di un gran numero di romanzi, fumetti e racconti che hanno reso le storie ambientate nella “Grande Oscurità” un affresco fantasy fra i più apprezzati della nostra epoca.



Ma una delle più straordinarie lore in assoluto è certamente quella di **Dark Souls**. L'universo creato da Hidetaka Miyazaki è fortemente influenzato dal gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* e dalle suggestioni di Kentaro Miura e presenta una storia dall'intricata simbologia, che ha come costante il tema dei cicli e che ha unito una lore complessa, d'ambientazione fantasy medievale, in un gameplay che risulta a oggi uno dei più complessi e controversi del panorama videoludico.

Nei cicli di Dark Souls

Ci sono dei videogiochi che hanno fatto della narrativa il loro punto di forza, facendo breccia nel cuore degli appassionati e diventando dei veri e propri cult. Titoli come **BioShock**, **Metal Gear**, **Mass Effect**, hanno tenuto milioni di videogiocatori incollati allo schermo, incantati dalla caratterizzazione dei personaggi e dalla trama che, piano piano, si dipanava facendosi strada verso un finale da ricordare.

In questo marasma di titoli, la serie **Souls** si è ritagliata uno spazio nel cuore di chi li ha giocati, vissuti e soprattutto, sudati.

Cominciamo questo viaggio attraverso i cicli e le terre di **Lordran**, **Drangleic** e **Lothric** cercando di mettere assieme tutti i pezzi del puzzle che, con l'avvento dell'ultimo DLC **The Ringed City**, pare aver trovato una sua conclusione.

Seguiranno **grossi spoiler**, al fine di trovare un senso compiuto delle vicende narrate.

Gli inizi

La serie **Souls** venne alla luce dal genio di **Hidetaka Miyazaki** che, dopo aver lavorato intensamente alla serie **Armored Core**, decise che i tempi erano maturi per lavorare al suo progetto più ambizioso, un RPG dalle tinte fantasy che avrebbe sfruttato appieno le potenzialità di **PlayStation 3**. Non era la prima volta che **From Software**, società di cui Miyazaki è presidente, si cimentava in questa categoria di videogiochi: proprio nel lontano 1994, sempre su PlayStation, venne pubblicato **King's Field**, antesignano dei **Souls**, che ebbe un discreto successo e diversi seguiti. A contraddistinguerlo prima di tutto, oltre al lato artistico, era soprattutto la difficoltà che rendeva questo RPG una vera e propria sfida per i videogiocatori. Proprio questa esperienza pose le basi per quello che sarebbe diventato la punta di diamante di Miyazaki e che, di lì a poco, gli diede la fama come uno dei migliori **Game Author** degli ultimi decenni: **Demon's Souls**.

Tra le ispirazioni più o meno visibili nei suoi lavori troviamo soprattutto le influenze di **Berserk**, celebre manga, ancora in corso, di **Kentaro Miura** e dell'architettura sia occidentale che asiatica, tanto che la celebre **Cattedrale di Anor Londo**, presente in **Dark Souls**, trae ispirazione proprio dal Duomo di Milano.

Demon's Souls

Siamo nel 2009 e finalmente viene pubblicato, come esclusiva PlayStation 3, **Demon's Souls**. Il titolo ebbe subito un notevole successo sia di critica che di pubblico, vincendo numerosi premi, nonostante tecnicamente non eccelso e presentando caratteristiche non idonee a un pubblico generalista come il tipo di narrazione e la difficoltà. Proprio quest'ultima fu alla base di numerose critiche, presa come una scelta puramente pubblicitaria ma, proprio Miyazaki stesso, la giustificò come parte fondamentale e integrata all'interno della **lore**, con l'intento di dare uno scopo, un senso

di realizzazione capace di spingere i giocatori ad elaborare nuovi modi per affrontare il mondo di gioco. Quest'ultimo caratterizza maggiormente **Demon's Souls**: Tutto ciò che vediamo su schermo è pura narrativa così come i nemici, gli attacchi, gli oggetti e soprattutto i boss, ostacoli quasi insormontabili e che rendono questo titolo uno dei più appaganti sulla console Sony.

Ma le ambizioni di Hidetaka sono ancora più grandi e nonostante il successo di *Demon* si rimise subito a lavoro per portare a più persone possibile la sua idea, nella saga che lo consacrerà definitivamente: **Dark Souls**.



Le ere di Dark Souls

Nel 2011 su **PlayStation 3** e **Xbox 360** e nel 2012 anche su **PC**, arriva il successore spirituale di **Demon's Souls: Dark Souls**.

I lavori per questo titolo furono spediti, partendo dall'ottima base del predecessore, in cui tutto fu potenziato dal punto di vista tecnico-artistico e soprattutto nel gameplay con molte novità che vedremo in seguito.

Tutto ha inizio in una landa desolata, grigia, perennemente immobile fino a quando, dal nulla, comparve una fiamma, la **Fiamma Primordiale**. Con l'avvento di essa e del fuoco si avviò una lunga serie di distinzioni fino ad allora sconosciute come la percezione di caldo e freddo, vita e morte, luce e oscurità. Assieme a questa fiamma apparirono i **Lord** e quattro di essi trovarono qualcosa di potente, talmente tanto da renderli divini: le **Anime**. Ma esse non erano tutte uguali: uno dei Lord, il **Nano furtivo**, ne trovò una ricca di oscurità e con essa decise di generare l'umanità.

Una grande guerra era alle porte e gli altri Lord, **Nito**, la **Strega di Izalith** e soprattutto **Gwyn**, convinti di essere diventati invincibili, decisero di porre fine al regno dei **Draghi** che fino a quel momento avevano dominato queste terre incontrastati, di pietra, immortali e privi di un'anima, ma fu proprio uno di loro, **Seath il Senzascaglie** che, invidioso dei suoi simili, rivelò ai lord l'unico modo per sconfiggerli: il **fulmine**. Grazie a questo tradimento cominciò una nuova era, l'**Era del fuoco**, un'era prospera che però, prima o poi, doveva finire. Si scoprì che poco alla volta la fiamma andava affievolendosi e Lord Gwyn, divenuto ormai Re, decise di sacrificarsi vincolando la Sacra Fiamma,

alimentandola e prolungandone così la vita. Fu allora che Lord Gwyn divenne il primo **Lord of Cinder**.

Ma mille anni dopo, il momento in cui entriamo in scena, la fiamma rischia di spegnersi di nuovo e servirà qualcun altro per alimentarla, definitivamente. La leggenda narra che un giorno, un non-morto abbandonerà il castello ove rinchiuso e si recherà a **Lordran**, per succedere a Gwyn e salvare così la Prima Fiamma.

Il lungo e tortuoso viaggio partirà dal suono delle **campane del risveglio**, dopo aver sconfitto i primi due boss e aver fatto la conoscenza di quel **Solaire** divenuto ormai un *must* per tutti i seguaci dei Dark Souls. Dal suono delle campane si risveglia uno dei **serpenti primordiali**, abitatori dell'Abisso dove furono creati i primi uomini, con il nome di **Frampt** che, avvalendosi di quella leggenda, ci spingerà verso **Anor Londo**, la città degli dèi dove avremo a che fare con una delle boss fight che hanno segnato un'epoca: il cannibale **Smaug** e l'**ammazzadraghi Ornstein**. La loro sconfitta ci permetterà di vedere per la prima volta una dei tre figli di Gwyn, **Gwynevere** che, donandoci (finalmente) la capacità di teletrasportarci tra le varie zone della mappa, ci fornisce indicazioni su come accedere alla **Fornace della Prima Fiamma**: uccidere i Lord e privarli della loro anima. Questo ci porterà a sconfiggere Nito, il primo dei morti, la Strega di Izalith che, provando a salvare la fiamma creò la stirpe dei demoni e sicuramente peggior boss fight del gioco e del traditore Seath il senza scaglie e creatore della stregoneria.

Alla loro sconfitta la Fornace si aprirà davanti a noi e sarà proprio Lord Gwyn, divenuto ormai un non-morto, ad aspettarci. A questo punto abbiamo una scelta, se vincolare il fuoco e sacrificarci come fece il Lord oppure, mettere fine al ciclo, lasciare che la Fiamma si spenga una volta per tutte e cominciare così una nuova era: l'era dell'oscurità.



Ma perché questa scelta? In *Dark Souls* non è tutto ciò che sembra, infatti, c'è molto di oscuro nella storia degli ultimi mille anni. Frampt non sarà l'unico serpente primordiale che incontreremo. **Kaathe** ci narrerà un punto di vista diverso, di come in realtà la tanto acclamata leggenda non sia altro che un espediente per indottrinare i non-morti e far continuare a prosperare l'era degli dèi. Proprio uno dei figli di Gwyn, **Gwendolyn - La Luna Oscura**, creò questa storia al fine di salvare Lordran, Anor Londo e il resto delle terre nate in quest'era. Perfino la radiosità di Anor Londo è tutta finzione, dando modo ai prescelti di pensare di essere arrivati nella casa degli dèi e che questa casa

sia ancora prospera, il tutto raffigurato dall'illusione raggianti di Gwynevere al nostro primo incontro. Questo rovescio della medaglia ci fa capire che non esiste nessun prescelto e starà a noi decidere non solo il futuro di Lordran ma soprattutto il nostro.

Con l'espansione **Artorias of the Abyss** si è aggiunto un ulteriore tassello alla storia. Mentre Lord Gwyn si arrendeva al suo destino varcando la Fornace della Prima Fiamma, il mondo stava per essere inghiottito dall'**Abisso**. Solo uno dei suoi quattro cavalieri tentò di fare qualcosa, **Artorias**, che però nel tentativo di fermarne l'avanzata rimase corrotto e solo noi, dopo un'estenuante boss fight, daremo la pace alla sua anima tumultua. Ma sarà **Manus**, il Padre dell'Abisso, il protagonista di questo DLC. Colui è il creatore della razza umana ed un tempo anche lui lo fu, il primo, che dopo aver perso i suoi cari, ricordati attraverso un ciondolo a lui sottratto, si abbandonò all'oscurità, cambiando per sempre. Alla sua sconfitta avremo una grande aggiunta alla trama di Dark Souls ed è per questo che Artorias of the Abyss è il più apprezzato tra i DLC usciti per questa saga. Da segnalare anche il **Mondo Dipinto di Ariamis** dove avremo a che fare con la figlia illegittima di Gwynevere e Seath il Senzascaglie, **Priscilla**, nascosta dal Drago alla vista di Lord Gwyn proprio all'interno del quadro. Ci servirà in seguito.

Dark Souls porta avanti quanto visto in *Demon's Souls*: una narrativa soprattutto visiva, capace di coinvolgere chi sa ascoltare e quindi non per tutti. Ogni statua, ogni oggetto con descrizione unica, l'anima dei boss, insomma, tutto ciò che appare su schermo, ci narrerà la storia, contornati con alcuni dialoghi che ci aiuteranno a capire cosa stiamo facendo e soprattutto cosa dovremo fare. Nei *Souls* sono i dettagli a fare la differenza, a cominciare dall'editor del personaggio che oltre a scegliere le caratteristiche fisiche ci permette di scegliere la classe che influenzerà in modo sostanziale il nostro stile di combattimento. Quest'ultimo, ulteriormente raffinato, prevede una maggiore difficoltà rispetto al predecessore: trappole, imboscate, nemici, tutta l'enorme mappa aperta procura nel giocatore l'ansia e la paura di veder comparire a tutto schermo la famosa scritta "**sei morto**" e dover ricominciare tutto da capo. Sarà fondamentale migliorarsi e migliorare il proprio equipaggiamento spendendo le anime accumulate faticosamente o prendendo oggetti dai nemici sconfitti. Un ulteriore passo avanti è stato fatto dal comparto Online che permette non solo di sfidarsi ma anche di affrontare il gioco in cooperativa e rende *Dark Souls* un vero e proprio **hub** per i videogiocatori più smaliziati e in cerca di sfide.

Se, come detto, dal punto di vista tecnico non fa gridare al miracolo, è la direzione artistica il vero fiore all'occhiello del titolo **From Software**. Nella vastità di Lordran troveremo terre completamente diverse l'une dalle altre, caratterizzate non solo da una particolare luce ma anche dai nemici e dalla loro tipologia d'attacchi. Ogni elemento ci parla, realizzato minuziosamente nei dettagli accompagnato poi da un **comparto sonoro** di buona fattura ma che vede nelle musiche, soprattutto nelle sfide contro i boss, il loro apice di epicità.



Hidetaka Miyazaki è anche un bontempone: nella descrizione degli oggetti da scegliere prima di cominciare l'avventura è presente un pendente, senza una reale utilità. Proprio egli stesso affermò che quel pendente serviva per scovare un muro illusorio ma senza dire dove... Fatto stà che migliaia di giocatori, accompagnati da questo pendente, colpirono ogni muro con la loro arma finché Hidetaka confessò che si trattava soltanto di uno scherzo. Ma le ire dei giocatori scaturite da questa affermazione non impedirono comunque a *Dark Souls* di vincere diversi premi tra cui **Miglior GDR dell'anno ai VGA** (Video Game Awards) e **miglior trailer dell'anno** da parte di *Game Trailers*. Da questo successo partiranno i lavori per il secondo capitolo ma come vedremo, non tutto è andato per il verso giusto.

Dark Souls II

Sempre ai VGA, ma l'anno dopo, viene presentato al pubblico *Dark Souls II* preparando il pubblico alla clamorosa notizia che il produttore dei *Souls*, Hidetaka Miyazaki, non sarebbe più stato coinvolto direttamente nel progetto. A sostituirlo, per scelta di Namco Bandai, saranno **Tomohiro Shibuya** e **Yui Tanimura** che sfrutteranno l'opportunità per portare tantissime novità, non solo dal punto di vista del giocato ma soprattutto di narrativa con una storia del tutto nuova e che in molti casi va in contrasto con la lore del predecessore. Ma andiamo con ordine.

Innumerevoli cicli dopo gli eventi narrati in *Dark Souls* le vicende si svilupperanno per vie di **Drangleic** governata da **Re Vendrick** insieme a suo fratello **Aldia** dopo una moltitudine di vittorie sui campi di battaglia. Dopo la nostra comparsa nel mondo di gioco ci troveremo davanti a tre delle ultime **Guardiane del Fuoco**, ovvero coloro che aiutano il non morto a compiere il suo destino tranne qui, dove verremo sbeffeggiati senza rispetto alcuno. A guidarci sarà l'**Araldo dello smeraldo**, un tentativo di Vendrick e Aldia di ricreare qualcosa che potesse essere collegato ai vecchi falò e alle *estus*, ma questo fu uno dei tanti esperimenti fatti dai due. Il ciclo di *Dark Souls II* è l'unico a non aver avuto un Lord of Cinder in quanto Vendrick decise, invece di vincolare o spegnere la fiamma, di spezzare in qualche modo questo ciclo di maledizione. Sono stati fatti diversi tentativi

fino quando il Re e il fratello decisero di intraprendere strade diverse: lo studio delle Anime e degli antichi Lord da parte di Vendrick e lo studio e il ricreare la Prima Fiamma da parte di Aldia.



L'Araldo, alias **Chanalotte**, ci guida per un motivo: trovare un nuovo monarca in grado di vincolare la fiamma. Questo potrà avvenire solo trovando quattro grandi Anime, le più potenti di Drangleic e incontrare Re Vendrick ma, quando lo faremo, sarà ormai un non-morto vuoto, privo di senso, lontano ricordo di glorie passate. La maledizione della non-morte subita da Vendrick ha un nome, **Nashandra**, che, ottenuta la grazia del Re e presa in sposa, lo convincerà ad iniziare una guerra contro i **Giganti** per il controllo della reliquia più importante: il **Trono del Desiderio**. Si scoprirà che Nashandra non è altro che una delle reincarnazioni dell'anima oscura, vera e propria figlia di Manus che, con l'inganno, voleva portare a spegnimento la Fiamma e cominciare così un regno dove l'Abisso potesse regnare. Saputo dell'inganno, Vendrick, lasciò il regno portando con se l'unica chiave in grado di far accedere al Trono sperando che un giorno Chanalotte, potesse incontrare il vero monarca che spezzasse il ciclo di maledizione. E proprio quando sconfiggiamo Nashandra il Trono del Desiderio si aprirà dinanzi a noi capendo che esso non è altro che la Fornace della Prima Fiamma e che per vincolare il fuoco dovremmo diventare un Lord of Cinder.

In *Dark Souls II*, notiamo che ad ogni ciclo le Anime non mutano, cambiano forma magari ma l'essenza della loro natura rimane. Ad ogni ciclo le scelte sono sempre le stesse a segnalare quasi l'ineluttabilità del destino e che in fondo si prolunga di poco solo quello che sarà inevitabile. In tutti i *Souls* è l'unica volta in cui il personaggio che controlliamo arriva ad un tale livello di importanza, un **Lord of Cinder**, e l'unico veramente in grado di spezzare la maledizione della non morte definitivamente ma, tagli dell'ultimo minuto hanno fatto in modo di mitigare queste speculazioni togliendo addirittura un elemento distintivo dal Trono del Desiderio, la **Fiamma**, capace di farci capire cosa stava effettivamente per accadere. Ed è solo uno dei tanti tagli, cambiamenti di descrizione e incongruenze che hanno portato un po' di confusione non solo tra i semplici appassionati ma anche tra i più ardenti speculatori dei titoli From Software. Difficoltà produttive e mancanza di una direzione precisa han fatto sì che *Dark Souls II* sia il titolo meno avvincente della saga dove in quasi tutta la terra di Drangleic si sente la mancanza del genio produttivo di Miyazaki. Se da un punto di vista narrativo si è fatto un passo indietro, abbandonando malamente la lore del primo capitolo, sul fronte del **gameplay** si è fatto altrettanto, facendo sì che il **moveset** di ogni arma

sia dipendente dalla sua categoria e non dall'arma in sé. Niente moveset unici e quindi appiattimento generale che mina pesantemente quel senso di magia ed eccitazione nello scovare una nuova arma e vederne i suoi effetti. Altro punto dolente sono poi le Boss Fight molto simili tra loro e che non lasciano tanto alla strategia. Insomma, i passi indietro sono evidenti ma dal punto di vista tecnico-artistico si è fatto il contrario. Tecnicamente abbiamo un deciso **boost** per quanto concerne texture, luci, modellazione contornate da una direzione artistica sempre di ottima fattura. Questo grazie anche all'impiego del nuovo motore grafico che ha permesso una gestione migliore della fisica e delle animazioni oltre all'introduzione di nuove feature come le dual, nuovo inventario e una nuova intelligenza artificiale dei nemici. Inoltre cambiamento sostanziale avviene nel loro **respawn** al falò con un limite massimo di dodici. Raggiunto questo numero, il nemico di turno non apparirà più sulla mappa eliminando così la possibilità di **farmare** anime. Viene inoltre portata un'ottima innovazione da questo punto di vista al **new game+**, dove vengono aggiunti più e nuovi nemici oltre a un maggiore impiego di invasori da altri mondi, e soprattutto nuovi oggetti altrimenti inaccessibili.



La storia di *Dark Souls II* si amplia con una trilogia di DLC denominati ***Crown of the Sunken King***, ***Crown of the Old Iron King*** e ***Crown of the Ivory King***, fino alla riedizione ***Scholar of the first sin*** che prevede tutti i DLC usciti e un miglioramento sostanziale di tutti gli aspetti del gioco come nuovi nemici, nuovi eventi narrativi e miglioramenti al gameplay.

È sicuramente il titolo più controverso e questo porterà Miyazaki a riprendere le redini del progetto e creare il miglior capitolo della saga: ***Dark Souls III***.

Dark Souls III

Siamo nel 2016 e finalmente esce *Dark Souls III* ed è quasi tutto ciò che ci aspettavamo e volevamo. Dopo un altro successo, ***Bloodborne***, tutti erano in trepidante attesa.

La **Prima Fiamma** è stata vincolata innumerevoli volte, troppe, ed ormai sta per estinguersi definitivamente. La fine del mondo è vicina e tutti i regni di tutte le ere convergono verso l'ultimo di essi, **Lothric**, dove ormai la distorsione spazio-temporale è evidente. Solo le anime dei precedenti Lord of Cinder può ravvivare la fiamma e dare luogo così a nuovi cicli di vita: i **Guardiani**

dell'Abisso, Yorm il Gigante, Aldrich il divoratore degli dei, il Re Lothric e Ludleth che troviamo già all'**Altare del Vincolo**, hub delle nostre avventure. Noi siamo una fiamma sopita, qualcosa di così scarso potere che non può interagire in nessun modo con la fiamma. Sarà la nostra Guardiana del Fuoco a fare da tramite.

Durante il nostro viaggio scopriremo che *Dark Souls III* riprende a piene mani la lore per primo capitolo mettendo un punto sulle molte speculazioni fatte sino a quel momento. Le vicende del regno di Lothric si basano su una codardia, sulla non voglia del principe primo genito, cresciuto soltanto per adempiere al suo destino, di vincolare la fiamma. Il Principe restò inamovibile sulla sua posizione nemmeno dopo l'incontro con gli altri Lord che cercarono di convincerlo ma invano. Il principe, probabilmente plagiato dal suo mentore, uno dei due Saggi di Cristallo, decise che era meglio per tutti che la fiamma si spegnesse per sempre e accettare così inevitabile. I Lord tornarono al luogo di appartenenza, tranne uno, Aldrich. Egli, diacono delle profondità, è forse il Lord più interessante in quanto la sua brama di potere lo spinse a praticare cannibalismo e a divorare gli dei rimasti ad Anor Londo. Ed è proprio subito dopo aver divorato Gwendolin che lo incontreremo per la prima volta, con il potere della luna oscura al suo servizio. Questa è solo una delle tante storie riguardanti i vari Lord, ognuno con le proprie motivazioni e desideri.



Visto che loro sono ormai disinteressati dal ravvivare la Fiamma, spetterà a noi, costringerli a farlo eventualmente sotto forma di tizzoni atti ad alimentare il fuoco.

Dopo la loro dipartita assorbiremo il loro potere attraverso la guardiana del fuoco e solo in questo momento saremo in grado di vincolare il fuoco. Veniamo trasportati all'altare della Prima Fiamma e sarà qui che tutte le speculazioni fatte prenderanno forma: il tempo è distorto e tutti regni ormai sono prossimi a convergere in un unico punto. Resta soltanto una cosa da fare adesso ma, mentre ci accingiamo all'ultimo falò notiamo una figura che si rivela essere **l'unione delle anime di tutti i Lord of Cinder precedenti**. Dopo una dura battaglia possiamo quindi decidere il destino di tutti i cicli: vincolare il fuoco nuovamente, soffocarlo definitivamente oppure, seguendo la quest di **Yuria** della chiesa nera di **Londor**, divenire signore dei vacui assorbendo il potere della fiamma.

Dark souls III colmerà diversi quesiti lasciati irrisolti e delle chicche collegate direttamente alla lore di Lordran. Una su tutte è la boss fight sulla **Vetta dell'Arcidrago** dove sfideremo un certo **Re Senza Nome**. La battaglia sarà tosta ma alla sua sconfitta, attraverso una sola riga di testo veniamo

a sapere che egli non è altro che il figlio primo genito di Gwyn, alla quale tolse il nome e ogni possibilità di ricordarlo per la sua alleanza con i draghi. Oltre a questa sono innumerevoli le storie da prendere in considerazione, come quella su **Oceiros, Sullyvan** e tanti altri. Ma non finisce qui. Successivamente arrivano per completare l'arco narrativo due DLC: **Ashes of Ariandel** e **The Ringed City**. Sono due contenuti collegati tra loro ma sarà quest'ultimo a cercare di chiudere il cerchio su quanto visto finora anche se, non riuscendoci appieno. Il dipinto di Ariandel è un mondo a se stante, che vive parallelamente a quello di Lothric e probabilmente in stretta correlazione, se non lo stesso dipinto, con quello di Ariamis presente nel primo capitolo. Ariandel si presenta corrotta e putrida a partire dalle sue fondamenta e mentre molti auspicano un fine che implichi anche una liberazione c'è chi, come **Sorella Friede**, sorella di Yuria di Londor, protegge questo mondo da chi cerca di distruggerlo/ purificarlo con la fiamma. Dopo una dura battaglia con ella e suo padre Ariandel però il mondo dipinto è ancora lì. Sarà una bambina, forse erede di Priscilla, che completerà l'opera con il proprio dipinto, ma solo avendo tutti i colori a disposizione. Manca proprio il nero che **Gael**, suo zio e colui che ci ha condotti lì, a cercarlo nella Città ad Anelli. Prima di arrivare alla città ci troveremo davanti il Cumulo di Rifiuti, un luogo che ci fa capire che siamo davvero alla fine dei tempi, molto in là nel futuro rispetto agli eventi originali e qui troveremo non solo frammenti di Lothric ma frammenti di tutte le ere passate come Drangleic e Lordran. Veniamo a conoscenza di **Filianore** che veglia sulla città in un profondo sonno, proteggendola con un incantesimo dal passare del tempo. Ella non può essere disturbata per decreto reale. Proprio il potere reale di Gwyn esce fuori con prepotenza per le vie della città. Egli la costruì per confinare gli antesignani degli esseri umani, una sorta di prigionia dorata, ma che all'occorrenza poteva essere utilizzata come mezzo per temporanee alleanze. Si scopre ad esempio che proprio gli umani affiancarono Gwyn durante la guerra contro i Draghi. Giunti da Filianore, probabilmente un'altra figlia di Gwyn di cui non si conosceva l'esistenza, tocchiamo il guscio che ha tra le mani. Il guscio va in frantumi e l'incantesimo che proteggeva la città ad anelli si spezza. Improvvisamente veniamo catapultati ben aldilà dell'età del fuoco, dove tutto è in rovina e coperto di cenere. Proprio in questa valle desolata affronteremo Gael, ormai corrotto dall'Anima Oscura, recuperata divorando i Re della Città ad Anelli e pigmento richiesto dalla pittrice di Ariandel. Gael vorrà anche la nostra parte di Anima lanciandosi come una furia verso di noi in una coreografica boss fight ma sarà il suo sangue rappreso a diventare il pigmento tanto desiderato dalla pittrice. Con esso creerà un nuovo mondo oscuro, freddo e familiare, il tutto mentre Ariandel comincia a bruciare.



Molti di noi si aspettavano una degna conclusione della trilogia, qualcosa che mettesse dei punti alle tante storie aperte e mai concluse. Invece Miyazaki ha deciso di mettere ancora carne al fuoco, producendo figure di cui non vi era notizia alcuna e lasciando un po' di delusione e amarezza allo spuntare dei titoli di coda. In quest'ultimo terzo capitolo si fa sentire molto l'esperienza maturata con **Bloodborne** su PS4. Il salto generazionale ha portato in dote un veste grafica migliorata sotto tutti i punti di vista rendendo *Dark Souls III* anche il titolo più bello da vedere. Il gameplay raggiunge il picco qualitativo con migliori animazioni, più fluide e soprattutto con una migliore risposta ai comandi. Ritornano i moveset speciali per ogni arma ed entra in scena una terza barra oltre alla stamina e alla fondamentale barra vita: la barra azione. Con essa è possibile effettuare colpi speciali con arma, scudo o arco equipaggiato oppure per stregonerie, piromanzie e miracoli. Menzione d'onore per le musiche, davvero epiche soprattutto durante le Boss Fight, vero fiore all'occhiello del titolo From.

Il futuro

Dopo una fake news che ci raccontava di come Miyazaki e il mangaka di *Berserk*, Miura, avrebbero collaborato per realizzare un nuovo titolo, i progetti futuri restano molto vaghi. Si è sempre parlato di un futuro capitolo di **Dark Souls**, il quarto, ma il presidente From Software non si è mai sbottonato da questo punto di vista affermando soltanto che sta lavorando a diverse idee, probabilmente **Bloodborne 2** del quale non si ha per ora notizia. Noi aspetteremo con ansia novità e nel frattempo, con nostalgia, riprenderemo con mano i suoi capolavori che non stancano mai di emozionarci, come se rivivessimo ogni giorno il primo bacio. Grazie Hidetaka e alla prossima.



[La nuova mod di Dark Souls 'Rekindled Edition' rende il gioco irriconoscibile](#)

Dark Souls ha preso piede nel lontano 2011, ma gli utenti non smettono di creare nuove mod per rendere il gioco più divertente e ancor più interessante di quanto non lo sia già. Qualche esempio di mod più popolari sono: *Randomizer mod*, *Enemy Placement*, *Shovel Souls*, and *Boss Rush mode*, per nominarne alcune. Mod che permettono di stravolgere e cambiare totalmente il gioco.

Ma un recente lavoro "Work-in-progress", e quindi in continuo aggiornamento, appartiene a un utente di nome **LordofSandvich**, che sta creando una mod chiamata '**Rekindled Edition**', che cambia più di 350 aspetti del gioco base.

La mod include 8 nuove classi e comprende delle modifiche riguardanti centinaia di armi, armature, consumabili, incantesimi, anelli, nemici e molto altro. Lo sviluppatore di questa mod pensava inoltre alla possibilità di creare nuovi moveset per rendere il gioco più ampio dal punto di vista del combattimento.

La lista completa delle modifiche che applica questa mod al gioco base si trova nel sito ufficiale Nexus della mod in questione.

Vi consigliamo, qualora vogliate scaricare la mod, di giocare esclusivamente offline, per evitare di ricevere un eventuale ban di gioco Online.

Per dare un'occhiata alla mod, andate pure qui: [Rekindled Edition](#)

Einar

Qualche settimana fa sullo store di **Steam**, si è aggiunto alla sezione **Free To Play**, un nuovo interessante gioco, che con un buon sviluppo e con il giusto tempo potrebbe anche risultare un titolo innovativo. **Einar** è una **beta** sviluppata e rilasciata da **DreamPunks**, sviluppatore **indie** dei Paesi Bassi, è un gioco **single-player** di genere **hack 'n' slash** basato sulla **mitologia norvegese**. Nel gioco il giocatore assume il ruolo del guerriero **Einar**, che sta cercando di uccidere gli abitanti di un villaggio di pescatori infetti da un meteorite misterioso schiantatosi nei paraggi. Nel gioco vi sono diverse armi di cui si è in possesso dall'inizio della beta come **l'arco, il martello e l'ascia con lo scudo** che ci serviranno a liberare il villaggio dai mostri, affrontando anche dei boss. Questa piccola beta è nata come **demo universitaria** e creata insieme a un team di 40 studenti universitari del **NHTV University of Applied Sciences di Breda** come esperimento per capire come vengono creati i giochi AAA. Come detto in precedenza, nel gioco assumiamo il ruolo di un guerriero **vichingo** di nome Einar che nella beta dovrà farsi strada da una spiaggia fin dentro al villaggio, per arrivare a una piccola arena dove finirà la beta del gioco. Sono disponibili solo 3 tipi di **mostri**, quelli "base", alcuni nemici da affrontare a distanza che ci lanceranno contro palle infuocate, e infine i boss, che incontreremo in sole due occasioni. La demo dimostra che usando un buon motore grafico, avendo un buon team e la voglia di creare qualcosa di buono e di nuovo è possibile creare un gioco che non sfiguri al confronto con i tripla A anche non avendo a disposizione un grosso budget.

Combattimento

Einar è un gioco d'azione dal sapore **soulslike**, con **roll, parate** e attacchi in pieno stile; se giocato con mouse e tastiera risulta molto **legnoso**, è consigliabile usare un pad. I **combattimenti** risultano ben fatti: vi sono solo 2 tipi di attacchi per ogni arma, **l'ascia con lo scudo** permette di dare dei colpi a ripetizione veloci e potenti e si può finire il gioco anche usando questo solo attacco; lo scudo dopo aver ricevuto un paio di colpi, si distrugge e bisognerà aspettare alcuni secondi perché si rigeneri. **Il martello** è l'arma pesante e viene usata o con il colpo normale o con il colpo caricato che, grazie alle rune, rende l'arma magica e capace di arrecare maggior danno; **l'arco** ha anch'esso il colpo normale e il colpo caricato e, come per il martello, anche qui le rune possono potenziare il colpo: l'utilizzo di quest'arma risulta buggato e non ben congegnato, non sempre i colpi possono andare a buon fine (e non sarà per forza colpa del giocatore).

Grafica e Sonoro

Il motore grafico del gioco viene gestito da **Unreal Engine 4**, le **texture sono ben curate**, dall'erba, agli alberi sino all'ambiente circostante, compresi i colori, gli effetti e i filtri; a

voler essere pignoli, un risultato non ottimale si è avuto nella cura dei capelli del personaggio, i quali risultano poco belli da vedere nonostante l'*antialiasing* accentuato, e anche in **alcune texture** che presentano risultati di **scarsa qualità** - le assi di legno risultano ad esempio sgranate e sfocate - ma non sono molte le sbavature di questo tipo. Il gioco non è esente da **bug e glitch**, notiamo vari **glitch grafici**, linee che sembrano artefatte, una fisica del gioco che a volte pare deliberata: un esempio su tutti, i mostri che, una volta morti, volano in aria non appena attacchiamo altri nemici vivi nei paraggi, senza alcuna giustificazione. Un altro piccolo problema - anche se qui non si può parlare propriamente di bug - riguarda ancora i mostri che quando sono in modalità "pacifica" - e quindi non ci vedono - laggano non poco nella camminata, finendo col "teletrasportarsi" di qualche passo. Sul **piano sonoro** invece è stato fatto un buon lavoro, ogni traccia audio è stata creata in collaborazione con Moana Production e il risultato pare appropriato all'ambiente di gioco.

Ottimizzazione

Sul piano dell'**ottimizzazione** è stato fatto un **lavoro notevole**, e il risultato non era scontato con un motore che, se non gode di un buon lavoro, risulta pesante e rischia di penalizzare il gameplay. Giocato al massimo delle prestazioni, con dettagli "Epic" da scegliere tra le impostazioni, in 1080p, si è avuta una media di 70/80 FPS con dei minimi di 50 FPS, parametri normali, considerando anche che il gioco pesa solo 1,15 GB e la zona giocabile è piccola, con pochi caricamenti da effettuare nonostante le texture siano ben fatte.

Doppiaggio e testo sono **solo in inglese**, l'unica voce che si sente è quella del personaggio che useremo, una voce molto corposa che rende l'idea di uomo forte e ricorda vagamente quella di Duke Nukem.

Conclusioni

Tirando le somme, la demo beta di *Einar* da ben sperare, e fa piacere un simile risultato - pur non esente da difetti - considerando che si partiva da un esperimento universitario. Il tempo di completamento è di quasi 1 ora e mezza, tempo che si allunga se si vogliono cercare gli Easter Egg di cui il gioco è pieno. Con del lavoro adeguato, si potrà avere un prodotto finale interessante e vario. *Einar* ricorda in qualche modo *Dark Souls* in versione nordica, e proprio l'ambientazione nelle terre norrene sarebbe una ventata di aria fresca in giochi di questo genere.

Aspettando la versione definitiva, *Einar* è consigliabile a chiunque voglia provare dei nuovi indie e cerchi un gioco d'azione divertente e dall'ambientazione non consueta.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB Gigabyte Mini ATX OC Version

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2x8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit

[Annunciata la Dark Souls - The Vinyl trilogy](#)

Bandai Namco Entertainment Europe ha appena annunciato *Dark Souls - The Vinyl Trilogy*, che sarà disponibile per l'acquisto sul negozio ufficiale **Bandai Namco** questo autunno, fornendo per la prima volta una collezione in vinile delle colonne sonore della nostra saga **dark fantasy** preferita.

Questa collezione limitata comprenderà nove vinili con annessa collector's box, con ben oltre cinque ore di musica. Composta da **Motoi Sakuraba** e **Yuka Kitamura**, l'OST riuscirà facilmente a farci immergere in quella cupa atmosfera facendoci rivivere le forti emozioni ormai timbrate a fuoco nella nostra memoria. Mi raccomando di annotarvelo, ci sono solo 2.000 copie disponibili, per cui tenetela d'occhio per quando l'ordine sarà accessibile.

Le colonne sonore complete e originali di ***Dark Souls***, ***Dark Souls II*** e ***Dark Souls III***, registrate con una qualità audio sorprendente, faranno vivere agli ascoltatori un'esperienza unica e immersiva capace di rievocare gli intensi combattimenti contro i boss e i migliori (e peggiori) momenti dei loro viaggi mortali.

<https://www.youtube.com/watch?v=n5lyGJ4NF1M>