

Red Dead Redemption II

Ci sono pochi titoli in grado di generare hype quanto le produzioni di **Rockstar Games** e **Red Dead Redemption II** ne è la prova lampante. Oltre a essere stato premiato unanimemente dalla critica mondiale, il gioco ha venduto circa **17 milioni di copie** nei primi otto giorni, una cifra pazzesca non soltanto per il mondo dei videogiochi ma dell'intrattenimento in generale.

In questa recensione cercheremo di analizzare il gioco a freddo, dopo l'ondata iniziale di hype che ha colpito anche noi, elencando sia gli innegabili numerosi pregi e anche qualche difetto.

Nel gioco, ambientato nel 1899, impersoniamo **Arthur Morgan**, un fuorilegge facente parte della banda di **Dutch Van Der Linde**, che vede tra le sue file una vecchia conoscenza: **John Marston**, protagonista del primo capitolo (come avrete capito dalle date e i personaggi, questo è un prequel di **Red Dead Redemption**).

Il gioco inizia con la banda di Dutch in fuga da una rapina non riuscita alla banca della città di **Blackwater**, i fuorilegge sono costretti a scappare sulle montagne innevate, alcuni membri della banda sono dispersi e altri sono morti durante la fuga; la situazione è abbastanza tragica e noi, nei panni di **Arthur**, dobbiamo aiutare i superstiti a cercare un rifugio, per poi poter andare a cercare i dispersi.

Sin dalle prime ore di gioco, si nota l'alto livello narrativo e la bravura dei doppiatori (il gioco è doppiato soltanto in lingua inglese), i quali riescono a dare ai personaggi una credibilità raramente vista in un videogioco. Proseguendo con la storia, si abbandoneranno le montagne innevate per raggiungere un accampamento vicino la piccola città di Valentine e, da qui in poi, inizierà il vero viaggio, dove avremo la piena libertà di esplorare la mappa e dedicarci a tutte le attività secondarie.

Il comparto narrativo è qualcosa che mai si era visto in un titolo **Rockstar**: la storia riesce a essere avvincente nonostante la sua lunghezza e con alcuni momenti riflessivi, necessari a farci calare nei panni del protagonista e farci empatizzare con gli altri componenti della banda. Non mancheranno infatti "festicciole" nell'accampamento - di solito dopo un colpo ben riuscito - in cui potremo sederci insieme ai compagni e bere una birra, oppure cantare insieme agli altri, giocare a poker e tantissimo altro.

Durante questi momenti, scopriremo dei risvolti dei nostri alleati che altrimenti non verremo mai a sapere durante la storia principale e il gioco è pieno di queste chicche, dove elencarle tutte risulta praticamente impossibile, sottolineando l'immenso lavoro del team di sviluppo. Alcuni giocatori probabilmente non riusciranno mai a vedere buona parte dei contenuti, rimanendo comunque soddisfatti da qualcosa che raramente si è visto in un videogame.

Andando avanti con il gioco ci saranno una moltitudine di avvenimenti, sia comici, che emozionanti, e momenti duri come un pugno allo stomaco, il tutto accompagnato da una colonna sonora indimenticabile composta da **Bill Elm** e **Woody Jackson** con brani azzeccatissimi, che ben si sposano con l'ambientazione di tipo western; inoltre, durante la storia, potremo ascoltare anche delle musiche originali, come l'indimenticabile **That's the way it is** di **Daniel Lanois**.

Red Dead Redemption II non è soltanto un gioco incredibile dal punto di vista tecnico: il mondo di gioco è realizzato con una cura maniacale, ogni cosa rappresentata su schermo è ricca di dettagli

che possono sfuggire anche dopo diverse ore di gioco; ad esempio, nei saloon il nostro protagonista può sgranocchiare delle noccioline prendendole da un piatto e, ogni volta che ne prende una, esse diminuiscono fino a quando il piatto non diventa vuoto. C'è un'infinità di esempi simili e sicuramente, ce ne sono tanti altri da scoprire per chi scrive.

Oltre a tutte queste minuzie, Rockstar ci delizia con dei personaggi principali (alcuni personaggi secondari non raggiungono purtroppo lo stesso livello) modellati alla perfezione, con animazioni facciali tra le migliori in un gioco open world, paesaggi idilliaci abitati da una fauna ricchissima e realizzata con cura e luoghi abitati che vanno da piccoli villaggi sporchi con case di legno a città lussureggianti come Saint Denis, in cui tra le altre cose, è possibile assistere a spettacoli teatrali sempre diversi con attori, ballerine di Can-Can, prestigiatori e via dicendo.

I centri abitati sono ricchi di personaggi che svolgono svariate attività a seconda dell'orario, come i negozianti che chiudono di notte per poi riaprire la mattina seguente; inoltre si ricordano di noi e del nostro comportamento nei loro confronti, relazionandosi con il nostro alter ego in maniera positiva, aggressiva o timorosa a seconda della situazione.



Il gioco offre tantissime cose da fare, contornato da un ottimo gameplay, anche se non perfetto da questo punto di vista. Infatti può capitare spesso di commettere dei crimini senza volerlo a causa dei controlli, visto che con lo stesso tasto si possono aprire delle porte ma anche aggredire altri personaggi: capita infatti, che dietro una porta passi qualcuno e premendo lo stesso tasto due volte lo attaccheremo subito dopo aver aperto la porta, commettendo immediatamente un crimine, venendo così ricercati dalle forze dell'ordine, che ci arresteranno o inizieranno a spararci se non ci arrenderemo. Quando siamo in un centro abitato si deve fare anche attenzione a non urtare le persone mentre siamo a cavallo: basta anche sfiorarle per commettere un crimine e questi, sono solo due esempi, ma possono capitare tante altre situazioni simili in cui bisogna abituarsi ai comandi.

Per quanto riguarda il *gunplay*, i giocatori abituati a TPS come **Tomb Raider** o **Uncharted** noteranno una certa lentezza nelle animazioni, le quali per rendere realistico il gioco, rallentano i movimenti del nostro protagonista, che ogni volta che deve sparare ad esempio, perderà del tempo per ricaricare l'arma. Inoltre la gestione delle coperture non è all'altezza dei due titoli

sopra citati e tutto ciò, potrebbe far storcere il naso ai giocatori abituati a un'azione più frenetica. Come nel titolo precedente è qui presente il **Dead Eye**, ovvero un *bullet time* in cui potremo uccidere chiunque si trovi davanti, dandoci il tempo di mirare ai punti vitali mentre i nemici saranno quasi paralizzati, rappresentando l'unico "potere sovrumano" del nostro protagonista insieme all'**Occhio dell'Aquila**, palesemente "preso in prestito" da **Assassin's Creed**, in cui possiamo analizzare il paesaggio che ci circonda per trovare punti di interesse o seguire tracce esattamente come nel titolo **Ubisoft**.

A parte i difetti citati in precedenza, il titolo eccelle in quasi tutto il resto: le missioni sono davvero tante e ben strutturate, comprese le secondarie che non hanno nulla da invidiare alle missioni principali; anzi sono in grado di approfondire il background del nostro personaggio valorizzando il suo cammino di redenzione. Ogni missione ha una storia ben scritta e non capita mai di affrontarne due simili tra loro.

Oltre a queste possiamo dedicarci a una moltitudine di attività secondarie: possiamo andare a caccia, a pesca, organizzare rapine a banche o diligenze, giocare a poker, a domino o domare cavalli per poi utilizzarli o venderli. C'è così tanto da fare che la longevità raggiunge vette di tutto rispetto e se aggiungiamo la modalità online, compresa nel prezzo, siamo sicuri che si parlerà ancora di questo gioco nei prossimi anni, alla stregua di *GTA V*.



Il titolo **Rockstar Games** rappresenta con molta probabilità quanto di meglio possa offrirci l'attuale generazione videoludica. Contando anche i difetti citati in fase di recensione, non può che essere premiato a pieni voti, i quali non vogliono indicare la perfezione assoluta, ma la qualità generale dell'opera, una spanna sopra il resto delle produzioni odierne, nella sua totalità.

Non possiamo che consigliare a tutti i possessori delle console targate **Sony** e **Microsoft** l'acquisto, i quali rimarranno soddisfatti da questa lunghissima avventura ricca di momenti memorabili che difficilmente verranno cancellati negli anni a venire.

Steamworld Dig 2

Non esordirò con una triste battuta sulla miniera o sul duro lavoro, pur avendone a disposizione, ehm, una miniera. Piuttosto parlerò di oggetti di valore, preziosi, gioielli e questa vi prego concedetemela visto che mi viene servita su un piatto d'argento, o meglio d'oro. E di oro, topazi, rubini ma anche tanti altri minerali e ben più strambi è costellato il sottosuolo di **El Machino**, mondo di gioco disegnato a regola d'arte nel quale letteralmente sprofonderemo e dentro al quale trascorreremo le tante ore che ci porteranno a completare al 100% la nostra missione, ottenendo la tanto agognata **Prova di completamento**.

Fughiamo subito ogni dubbio: cosa è cambiato rispetto al primo capitolo? Tutto e niente: la base è la stessa ma *non* ci sono più le mappe generate proceduralmente e abbiamo di fronte una versione migliorata, sotto tutti gli aspetti, di *Steamworld Dig*. Scendiamo più a fondo e scopriamo perché (d'accordo, la smetto con le battute scontate).

Image & Form, team svedese tornato alla ribalta nel 2013 dapprima su **Nintendo 3DS** e in seguito su tutte le altre piattaforme, ci aveva già narrato le vicende del piccolo robot **Rusty**, in un videogame in stile **metroidvania** dall'ambientazione steampunk-western. Parliamoci chiaro: forse l'unico vero difetto - se così si può chiamare - di questo capitolo è proprio la mancanza di quel fattore originalità che scaturisce, come è naturale che sia, proprio dal fatto di essere il secondo - terzo se si considera lo spinoff *Steamworld Heist* - episodio di una saga. In tutto il resto invece il gioco è riuscito a migliorare la propria formula e sotto ogni punto di vista: questa volta guideremo **Doroty**, che alla ricerca di Rusty partirà per la sua piccola grande avventura in compagnia del suo fidato piccone per ripulire le miniere sotto la città di El Machino. Fra gioielli, denaro, manufatti, ingranaggi e congegni trovati sottoterra, ci ritroveremo incastrati in una bellissima meccanica di progressione che ci farà venir voglia di utilizzare tutti i nuovi strumenti e i potenziamenti ottenuti per raggiungere aree fino a poco tempo prima inaccessibili o per sconfiggere più facilmente i nemici. A ciò si aggiunge un sistema di *perk* che grazie agli ingranaggi - che si possono riassegnare in ogni momento ai vari slot - ci dà la possibilità di attivare ulteriori abilità relative all'equipaggiamento.

Dalla raffinatezza del game design alla cura di ogni particolare grafico e sonoro *Steamworld Dig 2* è l'esempio di come un team relativamente piccolo possa realizzare un lavoro ispirato e profondo, senza ripetersi e anzi migliorando notevolmente la propria IP. Ogni aspetto del gioco è perfettamente equilibrato, a partire dalle meccaniche vere e proprie per arrivare al livello di difficoltà, che ci dà la possibilità di aggiungere fino a tre handicap innalzando dunque il livello di sfida per i giocatori più esigenti e lo fa **in-game** con una soluzione alquanto bizzarra: grazie al ritrovamento di determinate aree segrete ci verranno consegnati alcuni particolari progetti che ci permetteranno appunto di aumentare la difficoltà mentre stiamo giocando, assegnando i soliti ingranaggi alla mod. Inoltre avremo a disposizione uno spazio limitato per trasportare in superficie le risorse che troveremo man mano e venderle in cambio di denaro con il quale poi acquistare i vari

potenziamenti. Grazie all'utilizzo dei tubi di trasporto, novità introdotta in questo capitolo, non dovremo affrontare viaggi troppo frustranti per risalire in superficie, a patto di trovarli prima di esaurire le nostre energie. Una particolare menzione va alle meccaniche di combattimento, anch'esse migliorate notevolmente, tanto che adesso risulta molto più divertente e appagante ingaggiare in lotta i tanti nemici presenti sulla mappa, ciascuno con le proprie peculiari abilità. Alla nostra morte perderemo gran parte di quello che fino ad allora abbiamo raccolto, ma potremo limitare i danni spendendo bene il nostro denaro e gli ingranaggi.

Su **Nintendo Switch** il gioco si comporta in maniera egregia, nessuna incertezza o calo di framerate, dettagli straordinari ed effetti visivi davvero molto curati. Sia sul dock che in modalità portatile è un titolo che sicuramente vale ciò che costa, considerato anche il fattore longevità, che si attesta intorno alle **15 ore di gioco** nella modalità normale e anche oltre se lo si vuole completare del tutto e con un grado di sfida più elevato.