

# 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**.

---

## Knack 2

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con **Knack 2** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

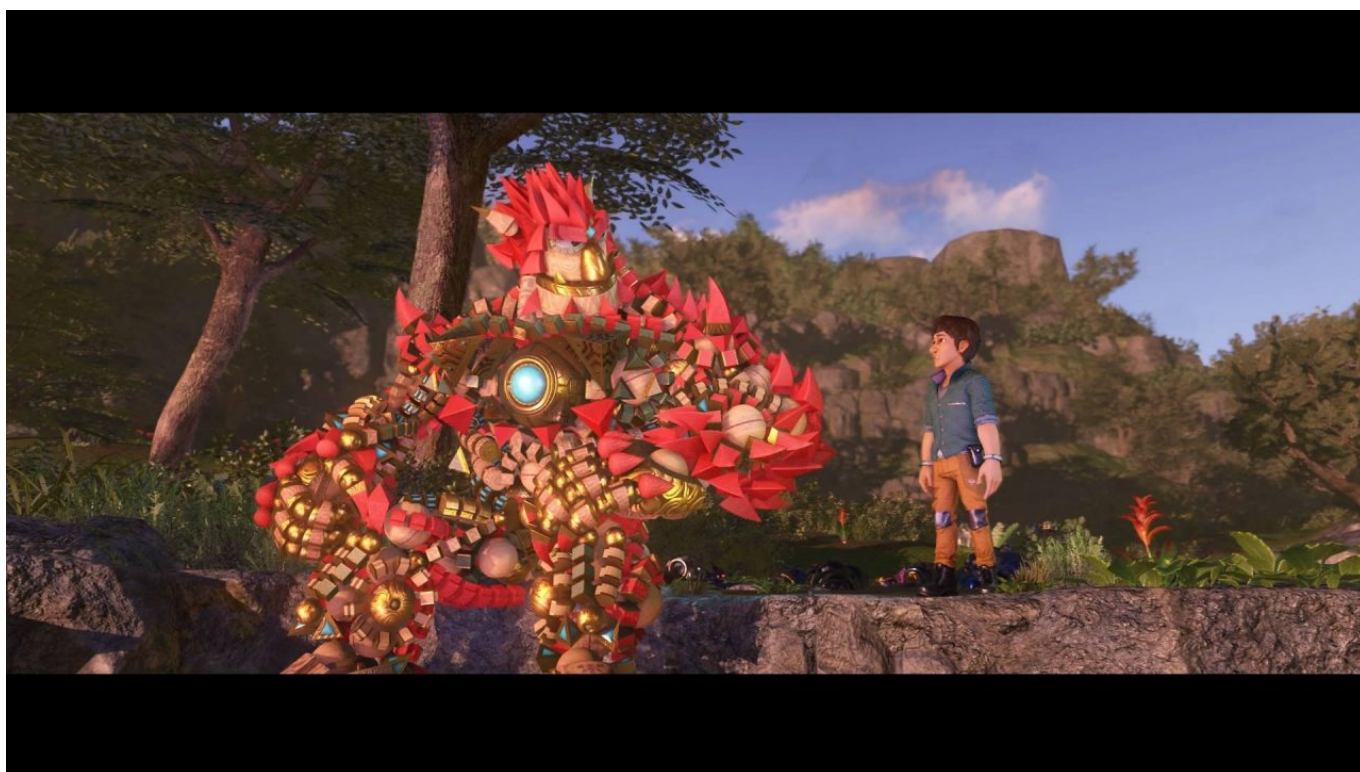
## **Storie di Goblin e antiche reliquie**

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglia, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

## Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come **Horizon: Zero Dawn** o **Uncharted 4**, **Knack 2** offre una grafica di tutto rispetto: l'environment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo *Knack 2* risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.



## Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai combattimenti.

Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosso**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.

Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.

Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliono trovare per ottenere i relativi potenziamenti.



## Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le [150.000 unità vendute](#). Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo **Knack 2** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

*(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)*

---

## [Vari titoli in cantiere per Japan Studio](#)

**Japan Studio** è uno degli studi sussidiari più prolifici di Sony Computer Entertainment, capace di sviluppare giochi del calibro di **Bloodborne**, **Gravity Rush Remastered**, **The Tomorrow Children**, **The Last Guardian**, **Gravity Rush 2** e titoli di prossima uscita come **Everybody's Golf** and **Knack 2**. Durante [un'intervista a IGN USA](#), il vicepresidente **Allan Becker** ha dichiarato che lo studio intende mantenere la prolificità degli ultimi anni e che ha in sviluppo diversi nuovi titoli:



**«Credo che Japan Studio possa avvalersi di molta gente talentuosa, ma per qualche ragione credo che siamo rimasti indietro sul piano della tecnologia, già dai tempi di PS2 e PS3. Japan Studio non stava producendo così tanti titoli al tempo. Con PS4 stiamo davvero cominciando a costruire quella tecnologia di cui siamo stati sprovvisti.**

**Non vorrei sbilanciarmi troppo ma con il lavoro Gravity Rush 2 e The Last Guardian credo che Japan Studio abbia raggiunto questa grande pietra miliare, e adesso ci sentiamo liberi di provare qualcosa di nuovo. Siamo verso il completamento di Knack 2 e il team interno sarà più libero di lavorare su nuovi titoli.»**

Uno di questi è di certo il remake di **Shadow of the Colossus**, mentre i restanti sono divisi tra nuove IP e sequel di franchise già esistenti, come ha spiegato nella stessa intervista anche il presidente di **SCE Worldwide Studios, Shuhei Yoshida**.