

[Wolfenstein II: Le Gesta del Capitano Wilkins \(DLC\) - Un'Aggiunta al Tofu](#)

Siamo giunti alla conclusione delle *Cronache della Libertà*, serie di DLC rilasciati per [Wolfenstein II: The New Colossus](#). *Le Gesta del Capitano Wilkins* è il terzo e ultimo DLC di questa trilogia, atta a espandere l'universo narrativo principale, ma riuscendo malamente nell'intento. Tutti i capitoli con i loro rispettivi personaggi sono risultati scialbi, senza novità di rilievo e fondamentalmente una grande occasione sprecata. Anche la storia dedicata a Wilkins non è da meno purtroppo, registrandosi forse come il capitolo meno riuscito, il che la dice lunga.

Tutto già visto

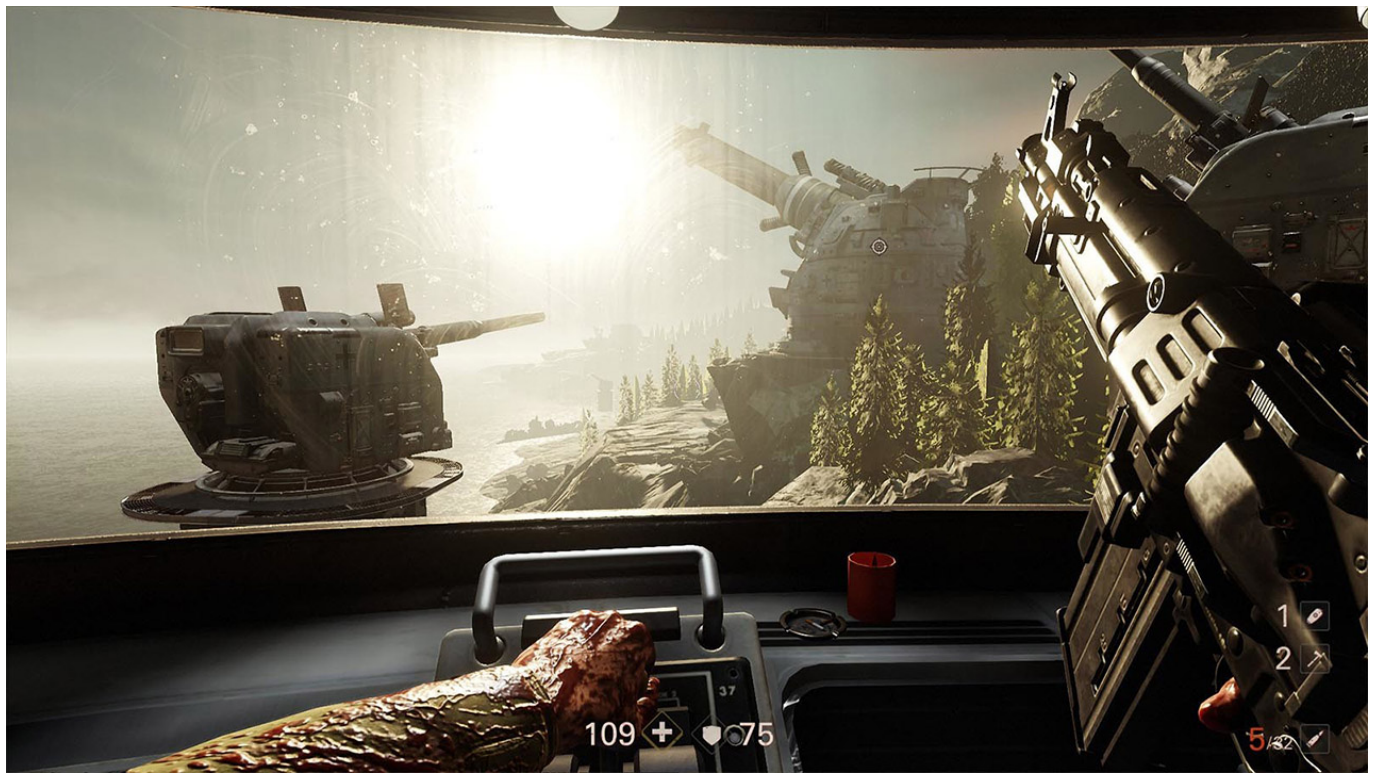
Dopo il [quarterback Joseph Stallion](#) e l'ex [OSS Jessica Valiant](#) tocca a **Gerald Wilkins** completare il ciclo narrativo. Soldato dell'esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale, il Capitano Wilkins non si è mai arreso, nonostante la sonora sconfitta a base di testate nucleari nelle principali città americane, compresa New York. Per niente intimorito, li lancerà alla ricerca dell'arma definitiva nazista, il **Cannone del Sole**, con base operativa in Alaska. Se il pretesto di utilizzare un'arma leggendaria di cui i progetti sono probabilmente esistiti può risultare quantomeno interessante, è il solito sviluppo narrativo che non convince. Le ormai classiche cutscene discretamente animate narrano una storia già sentita, con colpi di scena in grado di far rimpiangere le glorie di *Beautiful* e che, ovviamente, non lasciano il segno. Tutto scorre liscio senza particolari sussulti, fino al climax finale che dà la mazzata a un DLC di poca utilità.



Tutto già giocato

Se il **Pistolero Joe** aveva a disposizione l'**Ariete** e **Morte Silenziosa** il **Costruttore**, al **Capitano** non poteva che toccare il terzo dispositivo: un set di **trampoli** in grado di far raggiungere al protagonista luoghi collocati a una certa altezza ma anche di calpestare i nemici. Dal suo utilizzo ne deriva un **level design costruito ad hoc**, ma meno aperto di quanto ci si aspetti. Fin troppe volte il Capitano si dimentica di averli addosso e di utilizzarli, salvo quelle poche sezioni in cui saremo costretti a raggiungere il prossimo livello della mappa. Tolto questo piccolo espediente, il gameplay rimane il solito senza novità di alcun tipo: anche qui nessun nuovo nemico, nessuna arma inedita e nessuna nuova abilità. Stiamo sempre parlando di meccaniche di alto livello, ma riprese direttamente dal titolo originale.

Qui l'azione, rispetto all'episodio precedente, ritorna a essere più frenetica e la possibilità di avere una **salute del 200%** (salvo ritornare pian piano al classico 100 una volta colpiti) permette una migliore gestione delle orde di nazisti in arrivo. Oltre a questo c'è davvero poco da segnalare, cosa che rafforza l'idea di un DLC che si limita a svolgere il solo "compitino".



In conclusione,

Le Gesta del Capitano Wilkins segna la triste fine di una trilogia partita male e finita peggio. Tralasciando un ***gunplay*** che è sempre il fiore all'occhiello della produzione, c'è davvero poco di cui essere soddisfatti da questo episodio, come dalle intere ***Cronache della Libertà***, davvero deludenti sotto tutti i punti di vista. L'unica nota positiva da trarre da questa esperienza è ragionare sull'acquisto del ***season pass*** prima ancora che il contenuto sia stato rivelato, una mossa veramente azzardata per chi abbia dato fiducia a questa trilogia nella speranza che questa fosse all'altezza del titolo principale.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.