

[Life is Strange 2: tutti i dettagli](#)

Non è semplice sviluppare un gioco che possa legare emotivamente giocatore e protagonista, ma **Dontnod** ce l'ha fatta. Con *Life is Strange* ha creato un mondo del tutto nuovo, con personaggi comuni sotto alcuni punti di vista, ma unici nel complesso.

Già dal primo episodio, pubblicato il 30 gennaio 2015, **la critica** e soprattutto **i giocatori**, di tutte le età, hanno elogiato il titolo, tanto da permettere a **Square Enix** di pubblicare altri due giochi: ***Life is Strange: Before The Storm*** e, un solo episodio di ***The Awesome Adventures of Captain Spirit***, un assaggio di quel ci aspetterà in ***Life is Strange 2***. Proprio quest'ultimo è stato il protagonista di un trailer e un video gameplay pubblicato prima dell'apertura al pubblico di una delle fiere più importanti d'Europa: la **Gamescom** di Colonia.

Dontnod ha, sin dal primo capitolo della saga, creato e sviluppato dei personaggi semplici, con vite comuni, dei soggetti mai stereotipati, in modo che ogni giocatore, indipendentemente dall'età, possa immergersi, possa identificarsi in uno dei personaggi. **I problemi che affliggono i protagonisti sono di vita quotidiana nell'adolescenza**: amori non corrisposti, litigi e incomprensioni con i genitori, amicizie che finiscono e altre che cominciano, bullismo, droga e molto altro. Dontnod, con Chloe e Max è riuscita a fare tutto ciò: due ragazzine che si affacciano al mondo "adulto", due semplici adolescenti, che con la loro naturalezza hanno stregato milioni di giocatori. Questa volta, però, i protagonisti saranno due ragazzi e la storia sarà ambientata non più ad Arcadia Bay, ma a Seattle.

D'ora in poi ci saranno possibili spoiler su tutti i capitoli di *Life is Strange*, quindi se non li aveste ancora giocati vi invitiamo a non proseguire.



Three Years Later

Life is Strange 2 ambienta la propria storia dopo appena tre anni dai fatti accaduti ad Arcadia Bay, - guarda caso è proprio tre anni fa che uscì il primo capitolo - all'incirca tra ottobre e novembre 2016 o 2017, Max e Chloe non sono più le protagoniste lasciando il posto a due ragazzi: **Sean** e **Daniel Diaz**.

Sean (il fratello maggiore) tornato a casa da scuola, comincia a prepararsi a dovere per una festa che si terrà la sera stessa, a cui parteciperà anche la ragazza per cui ha una cotta. Sean, eccitato per il party non vuole farsi trovare impreparato se la situazione dovesse diventare più "intima", decide quindi di recuperare gli occorrenti per passare una serata indimenticabile: bibite alcoliche, snack, patatine e ovviamente dei preservativi.

Proprio in questa sequenza di gameplay si può notare che non è cambiato molto da quello già visto in *Captain Spirit*. **Gli oggetti con cui interagire sono parecchi** e ognuno racconterà, proprio come nella demo sopracitata, il passato di ogni componente della famiglia, composta dal padre **Esteban**, il fratello minore **Daniel**, che ha nove anni e **Sean**, che ne ha 16; la madre non è presente, non si sa ancora bene il perché, ma si nomina durante il video gameplay.

Un'altra funzione presente nella demo sono anche i **dialoghi off-screen o a tempo**, che ci permetteranno di rispondere o meno a una domanda, ma qualsiasi sia la scelta avrà delle conseguenze, anche non rispondere.



Mentre Sean è alle prese con una videochiamata su Skype con la sua migliore amica **Lyla**, per organizzarsi al meglio in vista della serata, sente il fratello minore che sta avendo uno scontro verbale con un ragazzo molto più grande di lui. Subito Sean va a calmare la situazione, ma succede tutto il contrario: **i due cominciano a picchiarsi**, fino a che il ragazzo cade a terra e sbatte contro un sasso, cominciando ad avere problemi respiratori. Proprio in quell'istante una volante della polizia stava passando di lì, vede il corpo ricoperto di sangue finto, che il fratello minore gli aveva spruzzato addosso per sbaglio, il poliziotto, sceso dall'auto e confuso dalla situazione estrae l'arma e

la punta sui due ragazzini. **Il padre Esteban**, uscito a vedere cosa stava succedendo, **fa andare nel panico l'agente che spara un colpo, ferendo mortalmente il padre** dei due fratelli. Sean, adirato e allo stesso tempo con la mente offuscata dalla tanta confusione comincia a gridare, emettendo un'onda d'urto che scaraventa il poliziotto e la sua vettura dall'altra parte della strada e distrugge quasi del tutto una parte di vicinato. Qui inizia l'avventura dei due fratelli, che devono fuggire dalla polizia e ritornare nella loro terra Natale: il **Messico**.

Questo incipit è molto forte, soprattutto per il periodo storico che stiamo vivendo (il caso di Trump e il Messico è un esempio). Una famiglia di diversa etnia, che è alle prese con il razzismo e i pregiudizi della società contemporanea. **Un tema che non si distacca da quelli trattati nei precedenti capitoli**, sono sempre attuali, ma mai stereotipati e soprattutto sono situazioni in cui molti potranno immedesimarsi.



Lo stesso Life is Strange, ma diverso

Life is Strange 2 non cambia radicalmente il gameplay o il tipo di narrazione, ma lo modella alla situazione, senza bistrattarlo. I dialoghi sono molto semplici, ma profondi, pieni di significato, lo stesso si può dire per le OST utilizzate; infatti *LiS 2* avrà, sia brani composti da **Jonathan Morali**, conosciuto per il precedente capitolo, sia brani indie, che daranno più enfasi alle sessioni di gioco. Una delle nuove **feature** viste durante questo gameplay è la possibilità, probabilmente del tutto randomica, che **Sean** riesca a canticchiare una canzone che passa alla radio o nel suo mp3, una caratteristica davvero apprezzata, donando al gioco un ché di verosimile.

Se Max riusciva a manipolare il tempo, anche in *Life is Strange 2* ci sarà un **superpotere**: quello della **telecinesi**. A possederlo è Sean, il protagonista di quest'avventura, potere che ha sfruttato quando hanno sparato al padre e, per chi abbia giocato *Le Fantastiche Avventure di Captain Spirit*, anche per salvare Chris dalla caduta.

La telecinesi potrebbe servire ai due per procurarsi cibo o per salvarsi da situazioni difficili, ma è un potere che bisognerà utilizzare con moderazione, «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità».

Il nostro compito principale, infatti, è **quello di proteggere ed educare il nostro fratellino**, quindi ogni scelta cambierà il corso della storia, ma anche i sentimenti o le decisioni degli altri personaggi.

Dontnod ha sicuramente fatto un ottimo lavoro con il primo capitolo e anche questo sembra molto promettente, già solo dai pochi minuti di gameplay. Per saperne di più dovremo aspettare il prossimo **27 settembre**, giorno in cui uscirà il primo episodio dei cinque previsti, per PS4, Xbox One e PC.

[Le fantastiche avventure di Captain Spirit](#)

Sono passati oltre 3 anni dal debutto del primo episodio di *Life is Strange*, una delle migliori avventure grafiche degli ultimi tempi, un titolo che ha regalato a milioni di giocatori moltissime emozioni. Dopo la pubblicazione del prequel *Before The Storm*, sviluppato da **Deck Nine Games**, i ragazzi di **Dontnod Entertainment** si preparano adesso a un terzo titolo, quel *Life is Strange 2* che sarà rilasciato il prossimo **27 settembre**. Per ingannare l'attesa, il team francese ha voluto rilasciare una demo gratuita (che è però in realtà un'esperienza autoconclusiva) ambientata all'interno dell'universo di *Life is Strange 2: The Awesome Adventure of Captain Spirit*.

Annunciata durante l'annuale conferenza E3 di Microsoft, quest'avventura vede protagonista un giovanissimo "supereroe", **Chris Eriksen**, che munito di coraggio e tanta fantasia, cerca di sconfiggere il male e liberare il mondo.



Questa volta **i ragazzi di Dontnod hanno voluto distaccarsi da uno scenario surreale**, pieno di pericoli, poteri sovranaturali, amicizie e amori, **concentrandosi su quella che è pura vita**

quotidiana, cambiando completamente tipologia di personaggio: se in *Life is Strange* le protagoniste erano **Chloe** e **Maxine**, due adolescenti a volte consapevoli, a volte meno, di tutte le avversità e dei pericoli che la vita riserva a una certa epoca dell'esistenza, in questa nuova avventura il protagonista sarà un ragazzino intento a divertirsi e ancora lontano dai problemi dell'adolescenza

Chris ha nove anni, e ha il dono (più comune in quell'età aurea che da adulti) di una sconfinata fantasia, probabilmente ereditata dalla madre Emily, nota fumettista scomparsa all'età di 28 anni a causa di un incidente stradale. Fantasia che gli permette di trasformarsi in supereroe, il cui compito è quello di salvare il mondo dall'attacco di **Mantroid** (il suo acerrimo nemico) e dei suoi scagnozzi.

Il luogo in cui è ambientata la vicenda è la casa a **Beaver Creek**, una cittadina dell'**Oregon**, in cui Chris abita con **il padre, Charles**, il quale, dopo la scomparsa della moglie, cade in depressione, **trovando conforto nell'alcol, nel quale sfoga le proprie terribili frustrazioni**; situazione che lo ha portato a perdere il lavoro di insegnante e, di conseguenza a doversi trasferire con il figlio in quella che è la loro attuale casa, lontano da parenti e amici. **Gli eccessi nel bere, come si può intuire dall'inizio della nostra avventura, portano a Charles attacchi d'ira di cui è vittima il figlio**, non solo verbalmente, ma anche fisicamente. Non stupisce che la fantasia, come nei migliori cliché letterari, sia in questo caso un rifugio necessario.

La malinconica avventura ha inizio in un sabato mattina di dicembre; Chris, pronto per le vacanze natalizie, si sveglia e subito comincia a giocare con i suoi giocattoli, immaginando di essere giunto in un nuovo e sperduto pianeta: è qui che comincia a farla da padrone l'immaginario. L'eroica giornata prosegue con la creazione e la personalizzazione del suo costume da supereroe, si potrà scegliere se indossare un elmetto o una maschera, se avere un'armatura pesante o una tuta leggera e se colorarla o meno.

La vita del giovane supereroe, però, non è tutta rose e fiori, infatti **la tragica e prematura scomparsa della madre del piccolo ha segnato profondamente** sia il padre, che ha cominciato a bere, sia **Chris che cerca di rifugiarsi in un mondo fittizio, in cui la fantasia si fonde con la realtà.**



Durante la breve, ma intensa esperienza di gioco impersoneremo Chris e con lui ci immergeremo in un mondo fantastico, messo in pericolo dall'invasione di **Mantroid** e dei suoi tirapiedi che solo **Captain Spirit**, grazie ai suoi alleati, potrà fermare.

Il gameplay non è cambiato granché rispetto ai due precedenti capitoli, ma sono state aggiunte alcune feature che si potrebbero facilmente ritrovare anche nel prossimo *Life is Strange 2*, come dei **dialoghi off-screen**, che ci permetteranno di rispondere a personaggi che si trovano altrove e alcune opzioni speciali che **utilizzeranno il potere di Captain Spirit**, come quello di accendere lo scaldabagno, che nella trasfigurazione immaginifica di Chris diventa il malvagio **Scaldamagno**, un grande mostro composto da fumo che si trova in un buio sgabuzzino, o di allenarsi tirando palle di neve contro le lattine di birra; quasi ogni azione del ragazzino può trasformarsi in un arduo compito da supereroe, anche mettere nella stufa la legna e farla bruciare, rendendo questo breve titolo un grande inno al potere della fantasia.

Per completare tutte le missioni si dovranno esplorare l'intero appartamento, il giardino e la casa sull'albero; **qualsiasi oggetto** con cui interagiremo racconta una storia, che sia un documento, una fotografia, una vignetta o un semplice articolo di giornale, tutto **può servirci per scavare nel passato dei genitori di Chris**, trovando documenti inerenti alla morte di Emily, al suo caso, ancora poco chiaro, e alla vita privata di Charles.

Questo ci porterà ad approfondire diversi aspetti della vicenda, facendo sì che l'intera avventura duri **quasi più di due ore**.

Come in ogni *Life is Strange* non potevano non mancare i **dialoghi a scelta multipla**; ogni opzione avrà delle conseguenze che si ripercuoteranno all'interno della vita dei due.

Il motore grafico utilizzato è cambiato, dall'**Unreal Engine 3** si è passati definitivamente al **4**, scelta appropriata in ragione del fatto che il nuovo *Life is Strange* uscirà solo per le nuove generazioni di console; il nuovo engine non ha comportato grandi cambiamenti nello stile dei personaggi e nei colori utilizzati, ma ha migliorato le texture e altri piccoli particolari. **L'ambiente esterno utilizza colori abbastanza freddi e parecchio accesi**, scelta azzeccata anche per via della stagione invernale e della neve, **l'interno sembra molto più accogliente grazie all'uso di colori e tonalità più scure**. Mentre il character design è uguale a quello che *Life is Strange* ci ha fatto conoscere e a cui ci siamo affezionati: **lineamenti molto delicati, visi poco dettagliati e espressioni facciali naturali**.

Lo stesso può dirsi per il **comparto sonoro**: *The Awesome Adventure of Captain Spirit* ha una soundtrack sospesa tra indie rock e cantautorato, regalando un'atmosfera carica di **tristezza, malinconia e solitudine**. In aiuto arriva anche il **doppiaggio**, davvero ben curato, con pochi dialoghi, ma dal significato profondo, ricchi di sentimenti, molte volte carichi di frustrazione e rassegnazione. **A marcare i sentimenti del padre non sono solo i dialoghi, ma anche i testi di documenti che si trovano in casa**, lettere e didascalie di fotografie che sono mezzi che riescono a delineare la fatica del padre di crescere un figlio da solo, la paura di poterlo perdere a causa dei servizi sociali e la malinconia di non avere più vicino la donna della propria vita. Tutti questi sentimenti sono racchiusi in brevi documenti, che però hanno un grande significato emotivo.

The Awesome Adventures of Captain Spirit è una breve avventura grafica, intrisa di ricordi e ferite che non si rimargineranno facilmente, piena di misteri da scoprire e sentimenti che i ragazzi di Dontnod hanno imparato a utilizzare sapientemente nelle loro avventure.

Un titolo, una demo, che ha l'intento, non solo di regalare un assaggio di quello che sarà *Life is Strange 2* e di mostrare quasi due ore di gameplay agli appassionati della serie, ma soprattutto avvicinare e catturare l'attenzione di chi non conosce ancora il magnifico mondo che i Dontnod e Square Enix hanno creato.

Life is Strange: Before The Storm - Episodio Bonus: Addio - See You Space Max

Nel mondo degli Indie, *Life is Strange* si è già conquistato un posto tra i cult dell'ultimo decennio, riuscendo a tessere una perfetta trama che lega i vari personaggi, prima ancora di essere un **teen sci-fi** ben strutturato. Il lavoro di **Deck Nine** è riuscito a interfacciarsi perfettamente ai giocatori, con storie e personaggi credibili e capace di rispondere al pensiero che almeno una volta nella nostra vita abbia fatto, ovvero cambiare una nostra scelta passata qualora ne avessimo la possibilità. Tolta la componente sovranaturale e persino la protagonista Max, il prequel **Before the Storm** è riuscito a innalzare ulteriormente il valore del lavoro del team, dimostrando che il titolo può autosostenersi grazie alla sceneggiatura e la messa in scena.

In esclusiva per i possessori della **Deluxe Edition** dell'ultima fatica di Deck Nine, arriva questo episodio bonus denominato **Addio**, il cui tutto sarà incentrato sull'**ultimo saluto tra Maxine e Chloe**, prima del ricongiungimento nella saga originale. Questo ulteriore prequel è un capitolo particolare ma nonostante ciò, riesce ad aggiungere un bellissimo pezzo del puzzle al già stimato *Life is Strange*.

The Maxine show

Addio è un episodio interamente incentrato sul legame fraterno tra **Max e Chloe**, prima che tutto venga sconvolto dagli eventi che noi giocatori conosciamo ma che è meglio non divulgare per evitare spoiler. Il giorno peggiore della vita di Chloe viene vissuto dal punto di vista di Max, in un **percorso abbastanza guidato** rispetto ai precedenti capitoli ma non per questo banale: il valore dei rapporti è e resterà una componente fondamentale delle vicende e, nonostante sia un episodio della durata di circa un'ora e mezza riesce a suscitare fortissime emozioni - a volte contrastanti - in eventi di cui comunque siamo a conoscenza. Si viene a creare così una netta distinzione tra "raccontato" e "vissuto", una differenza presente costantemente nelle nostre vite ma a cui non facciamo caso, ed è proprio questa la forza di *Life is Strange*: un punto di vista esterno rispetto a episodi di vita che la maggior parte di noi ha vissuto, riesce a far riflettere sulle nostre scelte, desideri e conseguenze. Un'opera formativa che, sfruttando storie che a un primo sguardo possono risultare banali, permette una crescita personale che ben poche opere videoludiche e non riescono a ottenere. La differenza è data dal come si racconta una storia, non dalla storia stessa.

Ma veniamo al punto focale delle vicende. L'intero episodio è ambientato a casa Price, nell'ultima manciata di ore prima del punto di non ritorno. Il pretesto della "pulizia generale" della stanza di Chloe, ci permette di fare una gita tra i ricordi e aggiungere elementi narrativi precisi che impreziosiscono la caratterizzazione dei personaggi: l'ammissione alla **Blackwell** da parte di Chloe e i suoi altissimi voti a scuola, la spensieratezza fanciullesca e i tratti distintivi della prima Maxine, insicurezza e amore per la sua seconda famiglia. Fa un certo effetto vedere il duo prima dei profondi cambiamenti che stanno per arrivare, soprattutto in Chloe, solare, giocosa e con l'ottimismo in poppa.

Una volta trovato un vecchio album di disegni, partirà una caccia al tesoro che sarà ben più di un semplice gioco tra due amiche.



Un tesoro per tutti

Questo episodio è un'immensa allegoria: Max e Chloe stanno per dirsi addio ma c'è ancora il tempo di fare un viaggio, approfittando di un gioco iniziato ben cinque anni prima. L'intera **caccia al tesoro** che ne seguirà non è altro che un pretesto per porre una **prima pietra sulle proprie convinzioni personali**, in una realtà velocemente mutevole come quella dell'adolescenza. Sul piano del gameplay non si presentano grosse "fatiche", tutto risulta scorrevole, il focus del gioco si sposta sui pensieri di Maxine e sulle sue titubanze; il tesoro dunque, una volta trovato, avrà tanti significati per il duo, e servirà da perno della discussione principale che si apprestano ad affrontare.

Questa giornata passata assieme a Chloe, come detto, è molto importante: per la prima volta - approfittando delle informazioni già acquisite nella pentalogia originale - possiamo assistere alle prime "rottture" nella vita della Price, che per sua sfortuna avvengono quasi tutte nello stesso momento. Se fino a oggi abbiamo solo potuto immaginare e speculare riguardo le ragioni della sua indole e delle sue azioni e reazioni, vivere questi momenti fa nuova luce sulla sua caratterizzazione, completando il quadro sulla sua psiche. Come ci ha abituati Deck Nine, in *Life is Strange*, abbiamo a che fare con personaggi plausibili e reali, con problemi e pensieri che hanno il tratto della quotidianità. Questo "tornare indietro" nella vita di qualcuno è ben più di un semplice flashback: in questo capitolo bonus possiamo sentire il peso non solo delle nostre azioni ma anche quelle degli altri personaggi, rendendo tutto tangibile e drammaticamente vero.

Unendo tutte le tessere del puzzle, dunque, avremo una visione più chiara delle due opere principali precedenti e questo, senza dubbio, spinge a rigiocare entrambi, magari riscoprendo il valore di piccoli gesti a cui, forse, non abbiamo dato il giusto peso.



In conclusione

Questo episodio conferma la qualità e soprattutto la passione che **Deck Nine** ha mostra nell'intero progetto di *Life is Strange*. Anche se le vicende raccontate in **Addio** erano già di nostra conoscenza, lo spaccato della vita di Max e Chloe prima degli eventi tragici, fa una bella luce sul loro passato: vedere Chloe leggiadra e sorridente è un momento unico, lieto ma, al contempo, un po' triste quando pensiamo a lei come co-protagonista nell'originale *Life is Strange*. **Addio** è dunque un bel regalo per tutti i fan e chiude il cerchio su un lavoro che aspetta la sua prosecuzione con l'attesissimo secondo capitolo.

[Life is Strange: Before The Storm - Episodio 3: L'Inferno è Vuoto - Si Ride, Si Scherza ma alla Fine si Piange](#)

Purtroppo tutto ha una fine, soprattutto i viaggi che vorremmo durassero per sempre, come quelli vissuti assieme a **Max**, **Chloe** e **Rachel**. Siamo giunti dunque alla conclusione di questa trilogia prequel, in cui è centrale il rapporto tra la fedele amica di Max Caulfield e la quasi mitologica Rachel Amber. I primi due episodi hanno sviscerato la relazione tra le due, ma soprattutto hanno dato vita a

una Rachel davvero carismatica, forse la vera protagonista di questa storia. Chi ha giocato il primo **Life is Strange** sapeva benissimo come sarebbe andata a finire, e proprio questo portava a una domanda anche nelle recensioni precedenti: può avere senso raccontare qualcosa che di cui si conosce già il finale?

The Chloe and Rachel show

L'Inferno è vuoto è il terzo episodio di **Before the Storm** ed è quello sicuramente più adrenalinico. Abbiamo imparato a conoscere il passato di **Chloe Price** e i suoi perché, ad amare un personaggio come **Rachel Amber**, ma anche il contorno presente ad **Arcadia Bay**. Tutti i nodi devono venire al pettine, ma **Deck Nine** è riuscita a sorprendere, incentrando l'intero episodio su una sola parola: **fiducia**.

Tutte le scelte fatte in precedenza avranno delle ripercussioni, anche se alcune di esse restituiscono la sensazione di esser fin troppo guidate, per cozzare il meno possibile con l'inizio del primo *Life is Strange*. Anche se i finali disponibili sono **tre**, infatti, questi differiscono solo per qualche dettaglio, ma risultano comunque tutti ben riusciti. Partendo proprio dal **finale**, possiamo trovare la scelta azzeccata di chiudere il tutto in **dolcezza**, con qualche vena malinconica, anche se la mazzata è proprio dietro l'angolo. La gestione del finale è proprio la ciliegina sulla torta, una "torta" i cui strati stanno nelle dinamiche instauratesi tra i personaggi, fra i quali spiccano ovviamente Chloe e Rachel, ma dove trovano spazio anche elementi tangenti alla narrazione principale.

Uno degli elementi più riusciti è senza dubbio la **congiunzione di esperienze del giocatore e del personaggio**: a un certo punto della storia, quello che accadrà alla protagonista sarà direttamente riferito a noi stessi e al nostro approccio alla narrazione. Questo è possibile grazie a un'eccellente scrittura dei personaggi, in grado di apparire reali nonostante le scelte artistiche e alcune pecche tecniche. Ma, come per *Life is Strange*, *Before the Storm* è la perfetta amalgama di esperienze ed emozioni scaturite da avvenimenti così lontani eppure così familiari; Chloe, Rachel, Max, sono solo alter ego ("unisex") delle nostre decisioni, scaturite da esperienze personali e uniche.



Casa Arcadia

Ma torniamo al punto focale, quella fiducia che ha anche un'altra faccia, ovvero quella del **dubbio**. Chloe e Rachel (sempre associata al **fuoco**) sono ormai intime, e l'avvenimento che ha scosso il finale de **Il Mondo Nuovo** viene sviscerato per tutto l'arco narrativo di questo conclusivo episodio, anche se alcuni elementi non convincono a pieno - ma ne riparlamo dopo.

A differenza di quanto visto finora, sarà il silenzio o il suono della voce a traghettarci verso la conclusione, una scelta sapiente nonostante l'intero titolo si fregi di una bellissima **colonna sonora**. Ma non basta avere musiche d'eccezione, bisogna saperle usare, e Deck Nine ci riesce, azzeccando il momento esatto in cui l'uso di una nota o melodia può fare la differenza. La **regia** tocca il picco in una scena onirica che, ruotando ancora sul concetto di fiducia, riesce a dare quella sferzata decisiva alla crescita caratteriale di Chloe e a gettare le basi del personaggio conosciuto una volta presi i panni di Max nel primo titolo. Ma, come detto, qualcosa torna meno: alcune decisioni sembrano fin troppo forzate, e anche la caratterizzazione degli interpreti pare virare bruscamente in modo da incastrarsi perfettamente in un puzzle più grande.

Nella vita si sceglie una sola volta e *Before the Storm* riesce a veicolare questo messaggio meglio del suo predecessore, visto che qui le nostre azioni non possono essere cancellate con un'imposizione della mano.

L'inferno è vuoto non sarà comunque l'ultimo episodio: a breve uscirà un episodio bonus denominato **Addio**, incentrato su Chloe e Max. Questa aggiunta sarà l'ultimo saluto prima di lanciarci nel tanto atteso seguito di *Life is Strange*.



In conclusione

Può avere senso, dunque, raccontare qualcosa di cui si conosce già il finale? La risposta è **assolutamente sì**. *Before the Storm* riesce a entrare con prepotenza nel nostro immaginario, diventando parte essenziale del progetto *Life is Strange*. C'erano tantissimi modi di rovinare il tutto, il rischio di ottenere un prodotto senza né capo né coda, o piatto, era dietro l'angolo, ma fortunatamente tutto è andato per il verso giusto. *Before the Storm* ci ha regalato una Rachel Amber migliore di quanto potessimo immaginare, così ben studiata che perfino il solo entrare nella sua stanzetta suscita una certa emozione: una ragazza all'apparenza perfetta ma con un inferno dentro, tenuto a bada soltanto da Chloe. Solo adesso riusciamo a dare una forma e un significato più profondo all'urlo di dolore della ragazza dai capelli azzurri in *LIS* alla rivelazione della perdita della sua amata, e questo è uno dei tanti meriti di questo prequel.

[Life is Strange: Before The Storm - Episodio 2: Il Mondo Nuovo - ...Ma non Diverso](#)

Siamo già arrivati al secondo episodio di *Before the Storm*, prequel del tanto acclamato *Life is Strange*. *Il Mondo Nuovo* si discosta un po' da quanto siamo stati abituati a vedere, con una narrazione più ragionata, ma anche con qualche scelta non proprio azzeccata. Manca solo un capitolo alla conclusione e la domanda che comincia a sorgere è: le scelte intraprese, come

influenzeranno una storia che ha già un finale?

The Rachel show

Le vicende, come di consueto, cominciano da dove si era concluso il precedente capitolo, **Svegliati**: le conseguenze di quanto avvenuto si fanno sentire e già da subito potremo cambiare le sorti della narrazione. **Rachel** e **Chloe** ormai sono legate e il destino dell'una influenzerà, in qualche modo, quello dell'altra. Proprio in questo capitolo lo sviluppo del loro rapporto sarà una chiave fondamentale, in una **Arcadia Bay** all'ombra di un devastante incendio e ignara di quanto stia per accadere.

Proprio il **fuoco** è un elemento centrale: non è solo riferito alla devastazione fisica dei boschi della cittadina, ma ha un ruolo simbolico, riferito, forse, alla stessa natura di Rachel Amber. Come abbiamo visto, lei è l'incarnazione della perfezione, la ragazza modello della porta accanto ma, appena scalfito la superficie, è semplicemente qualcuno che fatica ad accettare quanto le accade attorno, soprattutto in famiglia, cercando di scappare con la sua nuova ancora di salvezza, Chloe. La caratterizzazione della Amber raggiunge nuovi, alti, livelli, aggiungendo altre caratteristiche alla sua personalità, assolutamente complessa e capace di instillare dubbi sulla sua lealtà. Come al solito, prima della storia ci sono i personaggi e *Life is Strange*, proprio con Rachel, è in grado di raccontarcela in modo sontuosa, facendo provare empatia (magari con qualche escamotage narrativo), ma anche dispiacere per chi conosce bene il suo destino.

Ricordiamo però che la protagonista è Chloe e, uno dei problemi, che forse nemmeno gli sviluppatori si aspettavano, e che viene completamente sovrastata dalla co-protagonista. Sia ben chiaro, Chloe Price è un bel personaggio e funziona benissimo all'interno del contesto di prequel ma non riesce mai a raggiungere le vette carismatiche della Amber, tanto che, alle volte, alla sua comparsa in scena, si tiri un sospiro di sollievo.

Chloe si trova in una sorta di limbo, non capisce più qual è il suo posto nel mondo e soprattutto la definizione del rapporto con Rachel Amber, di cui comunque, possiamo decidere le sorti. In questo capitolo, verremo a scoprire alcuni dettagli su di lei, il come sono iniziati alcuni casini nella quale è entrata ma, nonostante ciò, rimaniamo ancora in attesa di un paio di eventi cardine che palesano la vera natura de **Il Mondo Nuovo**: un capitolo di transizione, tra lo scoppiettante inizio e probabilmente, devastante emotivamente, finale.



Casa Amber

Un altro elemento distintivo di questo capitolo è la conoscenza della **famiglia Amber** e dei suoi segreti. Evitando di fare spoiler, un evento che sembrava del tutto innocuo nel capitolo d'esordio, pare essere divenuto perno di tutte le vicende con, proprio sul finale, una rivelazione stile **L'Impero Colpisce Ancora**. A dir la verità, tutto ciò, ha lasciato un po' l'amaro in bocca in quanto, facendo un minimo d'attenzione, questa verità si poteva tranquillamente intuire.

Le scelte importanti ci sono, alcune anche di un certo peso morale, in grado di farci stare inermi per qualche istante, prima di prendere la decisione. Ma anche qui, cominciano a sorgere piccoli dubbi: per quanto *Before the Storm*, fino a ora, sia un prequel assolutamente riuscito, non si può fare a meno di notare come le vicende, in ogni caso, abbiano già un epilogo. Le decisioni intraprese poi, come si legano al contesto dell'originale *Life is Strange*? Sarà probabilmente **L'Inferno è Vuoto**, terzo e ultimo capitolo, a rispondere a questa domanda.

Come capitolo di transizione, comunque, da segnalare qualche "riempimento" di troppo in cui saremo costretti ad esempio a recuperare pezzi per la nuova vettura di Chloe ma senza alcuna finalità narrativa. Ma possiede anche momenti memorabili, uno su tutti la recita teatrale e ciò che succede dopo, con una regia in grado di esaltare tutte le emozioni provate ed espresse dai personaggi.

Per le considerazioni tecniche del titolo rimando direttamente alla recensione di [Svegliati](#), ma da notare sicuramente è una **maggiore ottimizzazione**, regalando un frame rate molto più stabile e senza cali di sorta. La **componente audio** ritorna con prepotenza, con brani memorabili e al momento giusto, con un doppiaggio ormai su livelli cinematografici.



In conclusione

Il secondo episodio di *Life is Strange: Before the Storm*, paga leggermente il suo stare nel mezzo, ma riesce comunque a mettere tanta carne a fuoco, sviscerando sapientemente il legame instauratosi tra Rachel Amber e Chloe Price. Peccato solo per qualche momento di riempimento di troppo che, in ogni caso, non rovina eccessivamente l'esperienza di un secondo capitolo che va assolutamente giocato, in attesa dell'epilogo finale che tutti sappiamo, ma che tutti aspettiamo.

[Life is Strange: Before The Storm - Episodio 1: Svegliati - Una Parola è Troppa e due sono Poche](#)

Life is Strange è oggi conosciuta come una delle migliori avventure grafiche degli ultimi anni, avvalendosi di molti premi e sicuramente una delle migliori sorprese del 2015. Con uno stile peculiare e soprattutto una caratterizzazione di personaggi e ambienti di molto sopra la media, il titolo - o per meglio dire - la serie **Dontnod Entertainment** è riuscita a creare una storia tangente il *Teen drama* ma lontano dalle banalità che purtroppo siamo abituati a vedere ultimamente: tante, belle, storie personali, tanti intrecci e soprattutto messaggi di fondo che rimangono impressi, magari per alcuni scontati, ma narrati con una tale forza, che difficilmente potrete trovare lo stesso in opere

simili. In attesa della seconda stagione, prevista per il 2018, **Deck Nine Games** - sviluppatore in questa occasione - ci porta di nuovo ad **Arcadia Bay**, cittadina protagonista delle prime vicende, ma due anni prima. **Before the Storm** è infatti un prequel, dove approfondiremo la natura di **Chloe** ma soprattutto quella di **Rachel Amber**, perno del primo *Life is Strange*.

The Chloe show

Svegliati è il primo di tre capitoli che usciranno prossimamente. Sin da subito si può notare un cambio stilistico che incide soprattutto sui dialoghi, più incisivi, diretti e sicuramente più conformi alla ben più temeraria e ribelle **Chloe**, rispetto alla timida **Maxine** che abbiamo conosciuto in precedenza. Nonostante questo, e l'assenza soprattutto del riavvolgimento temporale, **Before the Storm** è un *Life is Strange* in tutto e per tutto, dove protagoniste diventano le storie, prima dei singoli personaggi. Proprio come la serie ci ha abituato, il tutto è un intreccio di parole, pensieri, ansie e paure di ragazzi e ragazze che sognano un futuro quanto più roseo a dispetto delle difficoltà. Molte delle domande fatte nell'opera originale troveranno subito risposta in questo primo episodio a cominciare da **Rachel Amber**, figura divenuta quasi mitologica nel corso dell'avventura. Grazie all'ottima scrittura sapevamo già molto, ma vederla e interagire con lei è tutt'altra cosa: una ragazza modello, bellissima, intelligente, affascinante, forse troppo bella per essere vera. Nelle circa tre ore della nostra vita passata insieme a lei notiamo però tutte le fragilità di una ragazza che si appresta a diventare donna, ignara del destino che l'attende. Ma è proprio il rapporto tra lei e Chloe il vero protagonista di questo prequel e che probabilmente verrà sviscerato più avanti: un rapporto basato su bisogni diversi ma reciproci, che comincia quasi per caso ma che segnerà profondamente la vita di entrambe. Chloe e Rachel risultano una coppia meglio assortita - e forse più bella da vedere - rispetto a Chloe e Max proprio perché, come vedremo meglio tra poco, è un rapporto più vero e scaturito da una sola e singola scelta. Decisioni che si scontreranno anche con vecchie conoscenze, più o meno simpatiche, per le vie di **Arcadia Bay**. Anche qui, personaggi che abbiamo imparato a conoscere mostreranno qualcosa di nuovo, arricchendo il puzzle della loro caratterizzazione. Anche l'aver tre capitoli a disposizione, rispetto ai cinque precedenti, aiuta a condensare le vicende eliminando il più possibile i cosiddetti tempi morti. Il risultato è che già a partire da **Svegliati** assistiamo a tante vicende diverse, tutte con il proprio peso e momenti che non annoiano.



Ne uccide più la lingua che la spada

Uno degli elementi distintivi di *Life is Strange*, nonché della tipologia di gioco in questione, è la serie di dialoghi a scelta multipla, che possono più o meno, influenzare la direzione che prenderanno alcune vicende.

Se però, nell'opera originale, potevamo contare quasi su un checkpoint volontario, sfruttando il potere di Max, qui le cose si fanno più complicate in quanto, come nella realtà, si sceglie una volta sola. Se siamo abituati a farlo con titoli **Bioware**, ad esempio, in un titolo come questo ogni decisione ha un reale peso specifico non solo in base al carattere del nostro interlocutore ma anche al contesto. Bisogna prestare attenzione a ciò che viene detto, a quando viene detto e soprattutto al "come". Ne consegue così un'attenzione per i dialoghi che raramente si vede in altre opere, con una scrittura sapiente e calibrata. Proprio riguardo l'attenzione al dialogo è riservata una **feature** particolare, novità introdotta con questo capitolo e - possiamo dirlo - peculiarità di Chole: alcuni dialoghi di un certo peso, che influenzano in maniera più determinante il corso della storia, diverranno delle vere e proprie **boss fight** in cui bisognerà prestare ancora maggiore attenzione alle parole pronunciate dal nostro rivale per ritorcerle contro.

Oltre alla scorpacciata di linee di testo, è presente l'ormai rodata esplorazione dell'ambiente, sempre in terza persona, che in questo frangente diviene ancor più importante: trovare oggetti, carpire frasi dette da terzi e, novità, vie alternative, diventano tutti elementi che influenzeranno le vicende. Quindi, non è importante soltanto cosa dite, ma anche cosa fate e come. Questo porta a una rigiocabilità infinita, cercando di studiare tutti gli intrecci possibili in un'Arcadia Bay mai così viva.

Come Maxine, anche Chloe possiede un suo diario e, ovviamente, l'immane cellulare: se sul diario troveremo tutti i suoi pensieri dedicati ai fatti accaduti e persone incontrate, gli sms del telefono saranno ulteriori linee di dialogo utili ad approfondire i rapporti tra i vari personaggi. Questi stessi messaggi, scambiati in maniera del tutto automatica, saranno influenzati nei toni dagli avvenimenti che abbiamo contribuito a influenzare.

Cambia anche la questione obiettivi: se per caso dimentichiamo cosa fare, basterà premere il grilletto destro del vostro joypad per trovare l'informazione scritta a penna, sulla mano di Chloe. Resta inspiegabile come una mancina riesca a scrivere sulla stessa mano che sta utilizzando, ma son dettagli di poco conto.



Dì che sei un artista

Life is Strange e, di conseguenza, *Before the Storm*, non verranno certo ricordati per un impianto tecnico d'eccellenza. Se sulla direzione artistica intrapresa da **Dontnod Entertainment**, e portata avanti da **Deck Nine Games** non c'è nulla da eccepire, è sulla **qualità visiva** che questo titolo mostra il fianco. Bellissimi dialoghi aiutano a focalizzarsi su ciò che si dice, questo è vero, ma fa storcere il naso pensare alle poco eleganti animazioni, facciali e non e a texture talvolta davvero pessime. Non stiamo certo parlando di un **tripla A**, sia ben chiaro, ma è impossibile non rimanere indifferenti di fronte ad alcune lacune tecniche che, un titolo del 2017, non dovrebbe avere. In ogni caso, anche se quasi impercettibile, troviamo un miglioramento di alcuni filtri, rispetto al titolo originale, tra cui un miglior **antialiasing** e **filtro anisotropico** oltre ad un leggero miglioramento di definizione generale. Ma è davvero troppo poco per portare questo titolo, almeno tecnicamente, su livelli decenti.

Ciò che manca visivamente, fortunatamente viene compensato a livello uditivo con **musiche** che spaziano tra diversi generi e sempre adatte al contesto. Come per *Life is Strange* con protagonista Max, la **colonna sonora** risulta naturale, ben amalgamata al contesto al punto da rendere immagini e musica una cosa sola. Se il resto degli effetti sonori possiamo classificarli come normali, menzione d'onore va ai doppiatori/doppiatrici che hanno fatto davvero un buon lavoro per un titolo assai complesso come questo. Nonostante il cambiamento di doppiatrice per Chloe, **Rhianna DeVries** riesce a regalarci la ragazza che abbiamo imparato ad amare, se non di più, riuscendo a

utilizzare la perfetta tonalità nelle situazioni in cui è richiesto. Anche Rachel Amber è resa molto bene, forse diversa da come l'avevamo immaginata, ma sempre intrigante e difficile da leggere. Ne risultano così personaggi reali, con una vita reale e soprattutto, reazioni audio-visive reali.



In conclusione

Il primo episodio del nuovo ***Life is Strange, Before the Storm***, riesce nell'intento di amalgamarsi perfettamente nella storyline di Arcadia Bay. Tutto risulta naturale e le vicende di Chloe Price e Rachel Amber vi terranno incollati allo schermo fino all'uscita del prossimo episodio. Proprio la caratterizzazione della Amber esce con prepotenza da *Before the Storm*, una ragazza fino a qualche settimana fa misteriosa ma che nonostante tutto continua ad esserlo, diventando un personaggio dalle mille sfaccettature, sola in un mondo dove è amata da tutti. A dispetto di un **comparto tecnico** antiquato ma di un comparto audio che fa la voce grossa, questo nuovo *Life is Strange* è un titolo da non farsi scappare se avete amato le vicende di Maxine Caulfield.

[Life Is Strange: Before The Storm è](#)

platinabile solo nella Deluxe Edition

È stata rilasciata ieri la [lista dei trofei](#) che si potranno sbloccare giocando a *Life Is Strange: Before The Storm*, ma gli utenti si sono subito accorti che per riuscire a ottenere il **trofeo platino** per PS4 (o il completamento al 100%, su Xbox One) bisogna giocare e completare un episodio bonus, giocabile solo da chi comprerà l'**edizione deluxe** del gioco, la quale comprende, oltre all'inedito quarto episodio, anche un set di vestiti per Chloe e la colonna sonora in digitale.

Square Enix si è subito scusata per l'inconveniente e ha dichiarato che sta lavorando per sistemare il tutto, rendendo disponibile a tutti l'ottenimento del trofeo platino.

Il primo dei 3 episodi di *Life Is Strange: Before The Storm* uscirà il **31 agosto** per PlayStation 4, Xbox One e PC.