

GameCompass Summerplay #8

È appena uscito «Life is Strange: Before The Storm»: quale miglior occasione per parlare del primo Life is Strange?

I nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto parleranno di varie curiosità riguardo Maxine e Chloe ma anche di avventure grafiche in generale, con uno speciale sulle avventure grafiche e una top 5 delle migliori fra quelle basate sul Butterfly Effect. Sempre su Teleacras, canale 88 del digitale terrestre.

Top 5: le migliori avventure basate sul Butterfly Effect

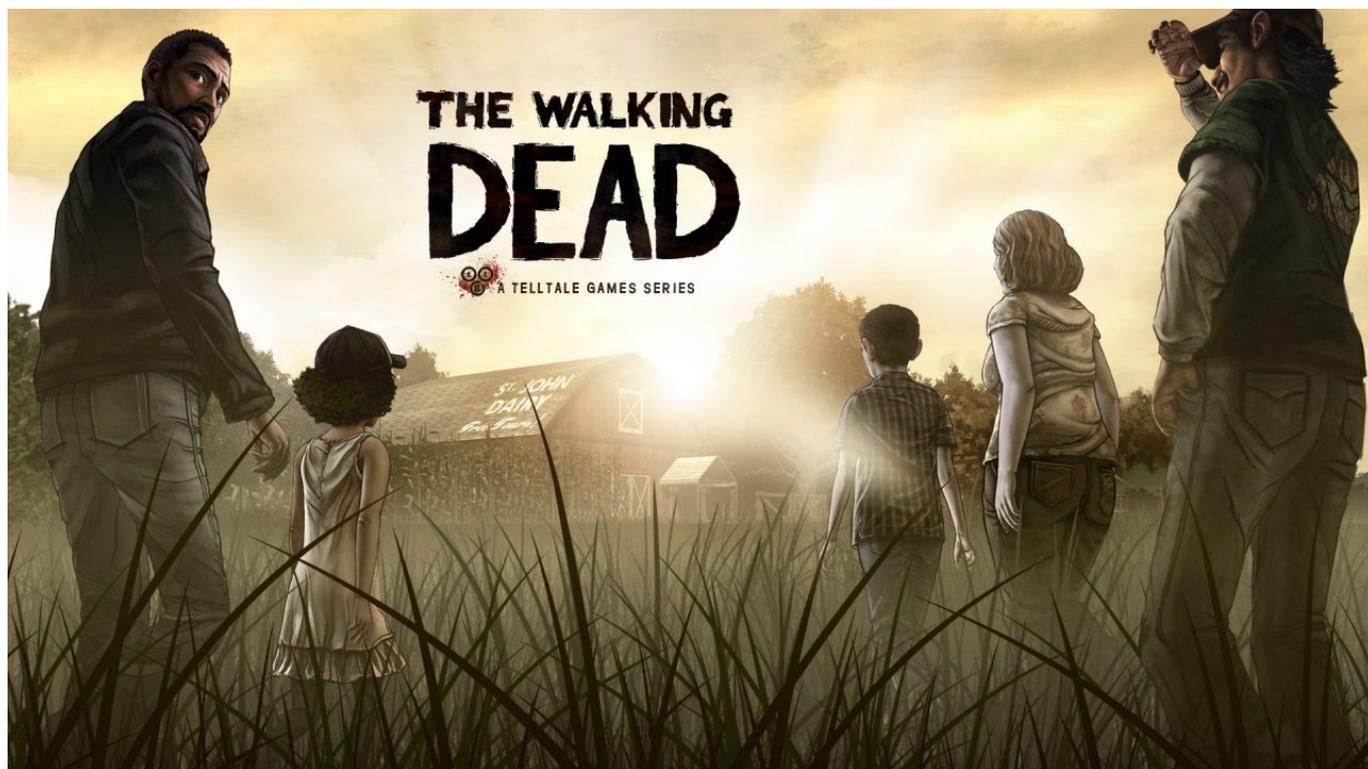
Sin dagli albori, i videogame ci hanno abituato a una struttura di gioco su un binario nel quale la storia scorreva lineare dall'inizio alla fine. Con il passare del tempo, il settore videoludico ha alzato l'asticella della complessità offrendo titoli con molteplici diramazioni e variazioni basati sulle scelte del giocatore e introducendo concetti come il **Butterfly Effect**, in virtù del quale ogni azione genererà nel gioco una diversa catena di eventi che porterà spesso anche a finali diversi.

I titoli di questo genere ormai sono tanti e noi abbiamo selezionato le migliori avventure grafiche e dinamiche in cui le singole azioni hanno delle conseguenze sugli eventi futuri del gioco.



The Cat Lady

Al quinto posto abbiamo *The Cat Lady*, titolo indipendente nato dalla mente del creatore di *Downfall*, **Remigiusz Michalski**, che firma un'opera onirica, oscura, e simbolista che, pur essendo raccontata in maniera non lineare, risulta di grande equilibrio narrativo e di sicuro effetto dal punto di vista visivo.



The Walking Dead

Il quarto posto è riservato a *The Walking Dead*, titolo con il quale veterani delle avventure grafiche quali i tipi di Telltale Games sono riusciti a non sfigurare anche sul piano narrativo nel confronto con la serie tv e il fumetto, scritti entrambi dal creatore del brand Robert Kirkman, e regalandoci 2 stagioni di 5 puntate l'una che lasciano meno spazio agli enigmi ma offrono azione, suspense e intrattenimento capaci di accontentare tutti gli amanti delle grandi storie.



Life is Strange

Al terzo posto troviamo invece ***Life is Strange***, opera acclamata da critica e pubblico nel quale ci troviamo a vestire i panni della giovane **Maxine Caulfield**, che si ritrova improvvisamente dotata dello straordinario potere di riavvolgere il tempo.

Il titolo ha una narrazione da vera e propria serie tv, e ha ottenuto un meritatissimo successo trattando, tramite personaggi candidi e fragili, temi importanti e profondi quali l'identità, la memoria, il bullismo e il suicidio, andando oltre la semplice parvenza iniziale del *teen drama*.



Heavy Rain

Quantic Dream è da sempre uno sviluppatore ricco di ottimi spunti, con risultati che però non sempre hanno trovato la quadratura del cerchio, ma il suo *Heavy Rain* è un titolo che merita certamente il nostro secondo posto. L'opera di David Cage è, infatti, un thriller misto al dramma esistenziale in cui si controlleranno 4 personaggi che in qualche modo ruotano tutti attorno al **killer dell'origami**, e le cui scelte determineranno uno dei 18 possibili finali del gioco.



Until Dawn

E al primo posto della nostra top troviamo **Until Dawn**, titolo che prende le mosse dal più classico degli american teen horror movie ma che offre al giocatore una storia ricca di tensione e dallo straordinario ritmo narrativo, avvalendosi di un cast di alto livello, di una parte tecnica degna dei grandi film e non trascurando un aspetto di gameplay impregiato da quick time events che rendono ancor più vivo il coinvolgimento del giocatore.

[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 ritorcerglielie contro.

Oltre alla scorpacciata di linee di testo, è presente l'ormai rodada 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'immancabile 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.

[Annunciati i titoli PS PLUS di agosto 2017](#)

Dopo 2 ottimi mesi per gli utenti abbonati a **PS PLUS**, che hanno potuto scaricare titoli del calibro di *Life is Strange* e nel mese di luglio *Until Dawn*, il mese di agosto non delude e regala dei bei titoli:

- **Just Cause 3** (PS4)
- **Assassin's Creed: Freedom Cry** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4 - Titolo Bonus)
- **Super Motherload** (PS3)
- **Snake Ball** (PS3)
- **Downwell** (PS Vita)
- **Level 22** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **1 agosto**.

Annunciati i titoli PS PLUS di luglio 2017

Dopo i grandi titoli dello scorso mese, tra cui *Life is Strange* e *Killing Floor 2*, che hanno fatto felici molti utenti, sono stati annunciati i giochi che saranno presenti nell'offerta **PS+** del mese di **luglio 2017**, che non hanno niente da invidiare a quelli dello scorso mese. Ecco la lista:

- **Until Dawn** (PS4)
- **Game of Thrones: A Telltale Series** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Tokyo Jungle** (PS3)
- **Darkstalker Resurrection** (PS3)
- **Don't Die Mr Robot** (PS Vita)
- **Element41** (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 luglio**.

Vampyr: ecco il video gameplay

Dontnod, la casa produttrice di *Life is strange*, dopo aver ultimato i lavori sul proprio videogioco di punta e dunque messo in preorder il sequel, torna a dedicarsi al nuovo progetto, il cui trailer è già stato mostrato All'E3.

Il nuovo titolo è *Vampyr* e racconta la storia di Jonathan Reid, un dottore che ha militato nella Prima guerra mondiale, che è stato trasformato in un vampiro. Il gioco quindi si prospetta essere un horror dall'ambientazione cupa, ma con molti aspetti che rimandano ad un gioco di ruolo.

All'interno del video gameplay vengono spiegati sia la trama che le meccaniche di combattimento.

Leak di Life is Strange 2: prologo?

Sviluppata dalla **Dontnod Entertainment**, *Life is Strange* è stata con un bel **metacritic** di **85** una delle avventure grafiche di maggior successo dell'ultimo periodo incentrata attorno alle vicende di **Maxine Caulfield**, studentessa che scopre di possedere l'abilità di riavvolgere il tempo.

Dagli screenshots emersi su **Imgur** vien da pensare alla possibilità che si tratti di un prequel (questa volta sviluppato da **Deck Nine**) del quale il personaggio principale sarebbe **Chloe Price** e che ci racconterebbe come **Chloe** e **Rachel Amber** siano diventate amiche dopo che **Maxine** (finora migliore amica di **Chloe Price** appunto) partì senza dare più notizie alla volta di Seattle.

<https://imgur.com/a/OUGL0>



LIFE IS STRANGE









Questi gli screenshots. Vi lascio sperando di avere nuove informazioni al più presto magari proprio durante l'E3.

[Life is Strange - Prequel Leaks](#)

[Life is Strange e Killing Floor 2 saranno i titoli PS Plus di giugno](#)

Dopo i **leak**, di qualche giorno fa, che vedevano protagonisti *Life is Strange* e *Killing Floor 2* come giochi **gratuiti** nel mese di **giugno** per gli abbonati al **PlayStation Plus**, il tutto è stato confermato da un video su YouTube.

Playstation EU ha pubblicato - per sbaglio, pare - un video presentazione dei titoli PS Plus, che doveva essere caricato sul canale come **non in elenco**, confermando il leak.

L'annuncio di un *Life is Strange 2* da parte di **Dontnod**, casa sviluppatrice del primo capitolo, ha risvegliato l'interesse per il titolo, al quale potranno giocare (e consigliamo di farlo) tutti gli abbonati al servizio **PS Plus nel mese di giugno**.

[Life is Strange 2 è finalmente ufficiale](#)

La conferma è arrivata nelle ultime ore: Square-Enix e Dontnod sono al lavoro per sviluppare il secondo capitolo di *Life is strange*.

Per festeggiare il superamento del traguardo di **3 milioni di copie** vendute, lo studio francese ha rilasciato un video dove annuncia di star lavorando sul nuovo titolo, che non sarà comunque presente all'E3.

In attesa del rilascio, guardate cosa dicono Michel, Rod e Luke: