

Tra i tantissimi posti (virtuali) che si possono visitare all'E3, **quest'anno ci siamo intrufolati nientemeno che nella residenza Wayne a Gotham City**, per dare - finalmente! - una primissima occhiata alla nuova serie episodica di Telltale. La presentazione si è tenuta in una saletta buia attrezzata come una bat-caverna, con finte colonne di pietra e la canonica postazione ultratecnologica di Bruce Wayne, un maxischermo su cui è stato presentato il gioco, due monitor laterali pieni di fuffe finto-hi-tech e una enorme console piena di pulsanti e lucine colorate. Il setting perfetto per **Batman The Telltale Series**.

BATMAN COL COSTUME DELLA FESTA

Dopo mesi di teaser e una pressoché totale assenza di informazioni, **Telltale ha finalmente sollevato il sipario sulla sua nuova serie episodica**, mostrando alla stampa la parte iniziale della prima delle cinque puntate già in cantiere. La cosa che ha colpito immediatamente l'attenzione di tutti è **l'estetica del gioco**, che **si presenta in maniera sensibilmente più gradevole, pur mantenendo intatta la peculiare direzione artistica della casa americana**: il motore grafico è sempre lo stesso, ci raccontano gli sviluppatori, ma è stato sottoposto a un numero di migliorie e svecchiamenti assortiti da farlo quasi sembrare nuovo di zecca. **I modelli sono meglio definiti, con più poligoni e animazioni maggiormente curate**; idem dicasi per le texture, finalmente a una risoluzione accettabile, particolarmente riuscite nella resa della pelle sul volto dei personaggi. **Ottimo il lavoro fatto su ombre ed effetti di luce**, che si riflette sulle diverse superfici in maniera molto più realistica, così come su alcuni effetti "collaterali" come il movimento del mantello. **I capelli, in compenso, sono sempre orridi a vedersi**. In ogni caso, sul fronte meramente tecnico attendevamo Telltale al varco, e possiamo dire di non essere stati per nulla delusi. Tra l'altro, le stesse novità saranno implementate nella

terza stagione di **The Walking Dead**, di cui abbiamo visto qualche giorno fa il primissimo (e promettente) trailer.

BATMAN È UN CHIACCHIERONE

Nella sua nuova avventura, **Bruce Wayne sarà importante almeno quanto il Cavaliere Oscuro, con il quale dividerà la scena.** Per la maggior parte del tempo vestiremo obbligatoriamente i panni dell'uno o dell'altro personaggio, ma **in sporadiche occasioni ci sarà offerta la possibilità di scegliere con chi andare avanti.**



BRUCE WAYNE SARÀ
IMPORTANTE ALMENO
QUANTO IL CAVALIERE
OSCURO, CON IL QUALE
DIVIDERÀ LA SCENA

Il gioco apre con un doppio racconto portato avanti in parallelo: da un lato troviamo Batman impegnato a sventare una rapina in banca, dall'altro Bruce Wayne che si becca la consueta reprimenda da parte del fedele maggiordomo Alfred. Ed è proprio con il roboante e spettacolare ingresso in scena del supereroe che scopriamo le principali novità di questo nuovo titolo di Telltale, focalizzate attorno al **pesante revamp dei Quick Time Event nelle fasi d'azione. Le sequenze di tasti da premere sono più serrate** (un po' come avevamo parzialmente già visto in **Game of Thrones**), e in alcuni casi occorre premerne contemporaneamente due; c'è addirittura una barra che si carica poco alla volta mettendo a segno i colpi con precisione, fino a sbloccare una spettacolare e violentissima finishing move. Non aspettatevi un combattimento nel senso più tradizionale del termine, quanto una versione più frenetica di **Dragon's Lair**, oltretutto aiutata da **un abbondante uso dello slow motion**. In ogni caso, un gradito e necessario cambio di ritmo.

BATMAN È UNO SCIUPAFEMMINE

Sul fronte prettamente narrativo, nella presentazione **abbiamo assistito a uno scambio di battute tra Batman e Catwoman** al termine dello scontro con i rapinatori, un dialogo che non ha mancato di evidenziare il particolare legame tra i due personaggi. C'è poi stato un passaggio più lungo in cui Bruce Wayne ospitava nella sua residenza una cena di raccolta fondi per la campagna elettorale di Harvey Dent, dove scopriamo che il miliardario ha deciso di finanziare la costruzione di un nuovo manicomio da erigere al posto di quello di Arkham. Alla serata si presenta a sorpresa anche il boss mafioso Carmine Falcone, che cerca in qualche modo di coinvolgere Bruce nei suoi loschi affari. Manco a dirlo, **la scelta del giocatore se entrare o meno in combutta con Falcone, con quel che ne deriverà in termini di storia, è tutta nelle sue mani**. La demo si è conclusa proprio in questo momento, per non rivelare altri dettagli della storia, confermando sostanzialmente quanto già visto nei precedenti lavori di Telltale per quanto riguarda la gestione dei dialoghi (compresi i possibili silenzi, e il tempo limitato per dare una risposta).

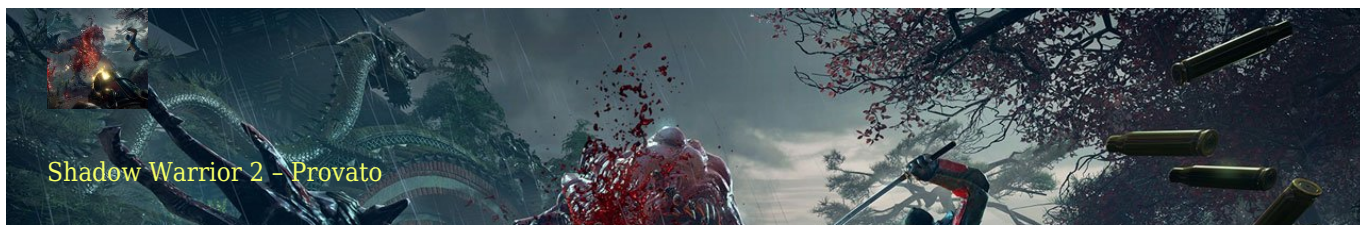
Gli sviluppatori hanno poi assicurato la presenza di sezioni “walking”, in cui aggirarsi per una zona esplorandola alla ricerca di elementi e personaggi con cui interagire.



LA PRIMA PUNTATA
ARRIVERÀ GIÀ NEL
CORSO DELL'ESTATE

Dopo la cocente delusione di **The Walking Dead - Michonne**, a Los Angeles **Telltale ha portato un protagonista ancora una volta carismatico oltre ogni dire**, diverse novità (specialmente sul fronte tecnico), qualche sorpresa e numerose conferme, rendendo Batman The Telltale Series uno dei titoli che attenderemo con maggior trepidazione da queste parti. **La prima puntata arriverà già nel corso dell'estate**, anche se non ci è stata comunicata una data ufficiale, e la serie si dovrebbe concludere entro la fine dell'anno. Come tradizione Telltale, il gioco uscirà per tutte le piattaforme ludiche universalmente conosciute.

Articolo precedente



Shadow Warrior 2 - Provato



Articolo successivo

Mafia III - Anteprima

