


Ogni volta che mi trovo davanti a Mafia III il mio personale hype cresce considerevolmente, per lo stile eccezionale della messa in scena e, a ben vedere, anche **per la qualità tecnica che il titolo sembra in grado di offrire**, quasi in scioltezza. In effetti mi sento quasi colpevole per il mio gradimento, considerato il livello di estrema violenza che anche questa presentazione ha portato con sé, ma non ci posso fare niente: **il reduce di colore Lincoln Clay è un personaggio dal grandissimo carisma**, e fino a questo momento non ho visto un singolo passaggio del gioco che mancasse di un dettaglio storico o d'atmosfera in grado di stamparmi un sorriso sulla faccia, con l'orecchio teso ai bei pezzi musicali di fine anni '60 e, allo stesso tempo, il cervello rivolto a qualche particolare meno scontato del solito, rispetto all'immaginario della serie e alla cinematografia legata alla criminalità italo-americana. Può suonare risaputo, considerata l'identità del protagonista, ma non se prendiamo in considerazione la mole di eccezionali dettagli inserita da **Hangar 13**, con un talento coreografico addirittura invidiabile.

UN OTTIMO BICCHIERE DI BORDEAUX

Prima di spostare l'azione nelle mani di uno sviluppatore, **la presentazione è partita da un video in cui sono stati introdotti quattro dei dieci quartieri che compongono la città e i sobborghi di New Bordeaux**, come saprete ispirati alla conformazione urbana e alle profonde contraddizioni sociali della New Orleans del 1968. La zona chiamata **The Bayou** corrisponde a una vasta area rurale, con paludi, corsi d'acqua e baracche di agricoltori e delinquenti di periferia; **Delray Hollow** è invece un tipico quartiere povero, pieno di persone di colore che bighellonano ai margini delle strade, ed è ovviamente il luogo in cui Lincoln è nato e cresciuto; **Frisco Fields** e **Downtown**, infine, sono rispettivamente la parte della città dove risiedono in prevalenza i bianchi, con forte presenza del simil Ku Klux Klan di **Mafia III**, e dove il business si fa più interessante, ovviamente anche nell'ottica delle organizzazioni criminali.



LINCOLN CLAY È UN PERSONAGGIO DAL GRANDISSIMO CARISMA



Proprio a Downtown abbiamo fatto la conoscenza del potente e spietato contabile mafioso Tony DeRazio, prima in una sequenza predefinita in cui il losco figuro ha ucciso a sangue freddo un rivale e risparmiato “bonariamente” uno scagnozzo, assumendolo al volo, e poi con la missione di gioco - quella, appunto, controllata dagli sviluppatori - in cui Lincoln ha dovuto uccidere lo stesso personaggio. A conferma di quanto detto sopra, **l'azione è stata preceduta da una sequenza in stile televisivo dell'epoca che sembrava ispirata alle immagini documentarie del periodo**, in particolare quelle in cui Bobby Kennedy interrogava i sindacalisti collusi con la criminalità. In ogni modo, dopo il furto (violento, i proprietari erano mafiosi italiani) di una macchina, il nostro mix tra Rambo, il Punitore e Muhammad Ali ha fruito della stessa possibilità di personalizzazione **che abbiamo descritto da LA**, con il solito e preziosissimo furgoncino in cui scegliere armi più o meno rumorose.



MAFIA III SFOGGIA ANIMAZIONI FLUIDE E CONVINCENTI

La cosa buffa, ma in questo caso più che gradita, è che **anche scegliendo la pistola silenziata è molto difficile definire l'azione come "stealth"**, in virtù della brutalità delle esecuzioni e dei tempi estremamente rapidi delle reazioni di Lincoln, pronto in qualsiasi momento a cambiare radicalmente lo stile dell'azione. Dopo aver raggiunto il grattacielo con la residenza di DeRazio, e salito decine di piani tra ascensori e scale/uffici prontamente insanguinati, il nostro anti-eroe ha pensato bene di far fare al viscido mafioso un salto di almeno 50 metri, concludendo in questo modo **una missione che, oltre alle automobili, ha anche contemplato la guida di un piccolo motoscafo, sullo sfondo di un assoluto pomeriggio a New Bordeaux**. Ben più importante, però, è il fatto che **Mafia III ha ancora una volta sfoggiato alcune delle animazioni più fluide e convincenti che mi sia capitato di vedere** in un free roaming urbano, al netto di una struttura dei

combattimenti che prevede un fitto alternarsi di sparatorie con coperture e sanguinosissime killing-move, a base di coltelli o spari a bruciapelo.

La presentazione si è infine conclusa con il **trailer che potete godervi anche sulle nostre pagine**, e che - se ancora non l'aveste capito - racconta la rapina in cui il protagonista e i suoi amici e fratelli sono stati traditi della mafia, provocando la ferma decisione di vendicarsi con tutta la violenza di cui è capace. E credetemi: **se c'è qualcuno al mondo che non è il caso di fare arrabbiare, questo è proprio Lincoln Clay.**

