

Non so se siete mai capitati dalle parti di San Francisco: si tratta di un luogo bellissimo, colorato e pieno di vita in grado di riempirvi le giornate semplicemente guardando fuori dalla finestra o facendo due passi fuori di casa. **Immaginate quindi in quali e quanti modi è possibile declinare questa vitalità naturale nella San Francisco di Watch Dogs 2**, un vero e proprio parco giochi a vostra disposizione in cui, come se non bastasse, è possibile manipolare a piacimento praticamente tutto quello che sia attraversato dalla corrente elettrica. Durante la gamescom ho avuto modo di mettere mano al prossimo gioiellino di Ubisoft e tornare virtualmente nel Golden State, a giocare con il mio smartphone per il gusto di vedere come poter causare disagio ai vivissimi abitanti che popolano le strade in maniera davvero credibile.

POLICE CALLING

Dopo un po' di bagordi in giro a bordo di un'auto rigorosamente rubata, qualche intrusione nella vita privata degli ignari passanti e un'esibizione di volo acrobatico grazie ai ponti mobili dei tir in giro per la città, tuttavia, la mia festiccioia privata è stata interrotta dagli altri partecipanti alla demo, venuti a placare la mia sete di distruzione e la mia noncuranza


per la privacy altrui. **In Watch Dogs 2, infatti, la componente multiplayer è completamente “seamless”**, fluida: senza il bisogno di entrare necessariamente in un menu, i giocatori da tutto il mondo potranno essere chiamati ad arginare il nostro devasto e aiutare le forze dell’ordine, entrando per direttissima nella partita attraverso la semplice pressione di un tasto.

Così facendo, il nostro spicchio di California si riempirà di brutti ceffi che, forti delle loro abilità di hacker e dei vari droni in dotazione, si uniranno alla polizia nel tentativo di neutralizzarci. E, fidatevi, **se i ragazzi in divisa rappresentano tutto sommato una minaccia risibile, combattere ad armi pari contro un giocatore vero può essere assai probante**: anche un posto ricco di anfratti e nascondigli come San Francisco non può nulla per celarci agli occhi agli occhi elettronici delle telecamere disseminate in ogni angolo. Fortunatamente, i giocatori possono entrare nelle partite altrui sia per “disturbare” il divertimento e mettersi nei panni delle guardie, sia per darci man forte e aiutarci a seminare il panico, o più semplicemente scappare alle manette una volta in più.



QUESTIONE DI RIFLESSI

Durante i venti minuti di demo ho provato entrambe le situazioni, vestendo i panni di fuggitivo e di inseguitore, e devo dire che **Watch Dogs 2 funziona molto bene ed è in grado di offrire una varietà di situazioni importante**, sfruttando alla perfezione la città protagonista e gli strumenti nelle mani del giocatore. Va detto che come fuggiasco non mi sono concentrato granché sull'elaborare piani arguti o disseminare la strada di trappole mortali, quanto piuttosto ho speso il mio tempo a trovare un mezzo veloce per cercare di sfruttare gli infiniti angoli di una città tentacolare e ricca di punti ciechi come San Francisco. La fuga è durata poco contro le forze dell'ordine digitali e gli altri colleghi della stampa, che evidentemente conoscevano gli svincoli stradali meglio di me (a mia discolpa chiamo in aiuto l'aver lasciato lo stradario nell'altra valigia), ma in compenso posso dire che **il motore grafico di Watch Dogs 2 è in grado di restituire ottimamente la vitalità e il respiro di San Francisco**, tanto nei vicoli del centro quanto agli angoli della periferia e negli anfratti più dispersi nella natura.



WATCH DOGS 2
FUNZIONA MOLTO BENE
ED È IN GRADO DI
OFFRIRE UNA VARIETÀ DI
SITUAZIONI IMPORTANTE

Una volta finito il giro turistico, comunque, passato nei panni del guastafeste **mi sono concentrato sull'obiettivo e non l'ho lasciato perdere un minuto**: grazie alla pratica mappa in game, che sembra ricavata per direttissima dagli strumenti di Google, ho potuto tenere perfettamente traccia del cattivo di turno. Un inseguimento serrato, io a bordo di una moto e lui a bordo di un'auto, con il frastuono delle sirene alle spalle e la sensazione (o la speranza?) di finire da un momento all'altro in una situazione stile Grosso Guaio a China

Town. Dopo aver hackerato il suo veicolo dal mio smartphone e costretto alla fuga a piedi il mio bersaglio, ho genuinamente ghignato nel vederlo montare in cima a uno di quei ponti mobili usati per lavare le facciate in vetro dei grattacieli che popolano la città, in cerca di un improbabile distanza di sicurezza. Una scelta che non ha tuttavia premiato la mia vittima, che dopo aver risposto al fuoco ha potuto poco di fronte a una simpatica granata, piazzata comodamente alla base dell'improbabile mezzo di trasporto. Insomma, uno a uno e palla al centro, peccato che il tempo a nostra disposizione fosse finito e, ancora una volta, ho dovuto salutare la cara San Francisco alla prossima gita e, perché no, al prossimo hacking selvaggio delle circostanze. **Watch Dogs 2 sembra più che pronto ad accoglierci**, ed è facile immaginare come già al lancio del gioco, previsto il prossimo 15 novembre su PC, Xbox One e PlayStation 4, ci sarà più di un giocatore altrettanto voglioso di entrare nella nostra partita e darci un caloroso benvenuto.

