


Dopo il tiepido assaggio dell'anno scorso, **Days Gone** è tornato in maniera più convinta e convincente, tracciando definitivamente il suo identikit. Il titolo di **SIE Bend Studio** (software house che ha dato i natali a **Syphon Filter** e si è occupata anche del buon **Uncharted: Golden Abyss** su PS Vita) è un open world post apocalittico abbastanza vario, non votato alla sola azione trita-zombie, quanto piuttosto a un complesso ecosistema di attività da fare, che spaziano **dall'esplorazione al crafting, passando per un approccio ragionato ai conflitti**. Insomma, se la massa di zombie aveva dominato la prima apparizione del titolo, a un anno di distanza la massa inquietante di **"freaker"** (nome degli infetti) esiste ancora, ma diventa parte di un universo ben più complesso. In una delle salette private di Sony ho potuto assistere a una presentazione interessante, se non altro perché invece della solita gameplay extended della conferenza Sony **ho avuto modo di guardare sì la stessa missione, ma in condizioni ampiamente differenti**.

HORIZON ZERO GONE: ZOMBIE OF US

È stato impossibile, mentre guardavo giocare **Days Gone**, non pensare alla sostanziale familiarità di ciò che vedevo su schermo. Mi è bastato veramente poco per collegare la sensazione a qualcosa di concreto: **interfaccia e modello esplorativo del titolo dello studio dell'Oregon ricordano da vicino Horizon Zero Dawn**, e lo si vede da come Deacon St. John si avvicina quatto alle sporgenze, osserva l'ambiente, scopre o piazza le trappole, o ancora come crafta le cose. Il modello di raccolta delle risorse e la costruzione "one button" di elementi di consumo alla bisogna, anche durante il combattimento, sono elementi evidentemente ripresi dal titolo di Guerrilla Games, così come una generale concezione dell'open world. A guardare ancora meglio, in **Days Gone** ci sono riferimenti a diverse produzioni first party di Sony, e in particolare **le affinità elettive con Uncharted e The Last of Us sono evidenti nel modello degli scontri** e nelle scelte registiche.

LE AFFINITÀ ELETTIVE
CON UNCHARTED E THE
LAST OF US SONO
EVIDENTI NEL MODELLO
DEGLI SCONTRI E NELLE
SCELTE REGISTICHE




Insomma, l'impatto con **Days Gone** è un po' come quello con i recenti prodotti Ubisoft, dove si respira sempre aria di famiglia nella declinazione di una serie di elementi. Per carità, le fonti di ispirazione della nuova IP di Sony sono altissime, e infatti regalano al gioco una base assolutamente di qualità per la costruzione di un gameplay a prima vista molto interessante, ma hanno l'inevitabile controindicazione di ridurre il carisma e la forza identitaria del prodotto, che in parte risulta necessariamente già visto. Questo, a maggior ragione, per via delle differenze, in termini di ottimizzazione sulla console, tra Decima, il motore grafico di Guerrilla Games, e l'**Unreal Engine 4** utilizzato dallo studio dell'Oregon. **Days Gone non è affatto brutto, ma è chiaro come, tecnicamente, risulti un passo indietro alle vette**

di eccellenza di Horizon; tra l'altro, al momento è chiaro che si trovi in fase di pieno sviluppo, ed è normale che alcuni elementi critici, come il frame rate a tratti ballerino saranno poi (si spera) sistemati nel tempo. A vantaggio del gioco, però, ci sono diversi elementi molto interessanti, potenzialmente in grado di tenere botta anche sulla lunga distanza e, dunque, ribadire l'indubbio spessore del titolo di Bend Studio.

APOCALISSE DI SPESSORE

Prima di tutto, **l'America ritratta dal team è proprio quella della zona originaria dello studio, il Nord Ovest del Pacifico** (soltanto devastata dalla carestia e a due anni dall'epidemia di un virus che ha reso parte della popolazione simpaticamente zombie), e oltre a essere un'ambientazione suggestiva, rappresenta anche uno scenario assai vivo, grazie al ciclo giorno notte e alla variabilità delle condizioni atmosferiche. Al di là della bellezza estetica dei tramonti, il tempo cangiante ha una precisa influenza sul gioco: affrontare la stessa missione di giorno o di notte, con il sole o con la pioggia, vuol dire trovare condizioni differenti di visibilità, ma anche un diverso comportamento da parte dei nemici umani e degli stessi freaker. Proprio il cambio dello scenario ha modificato il corso degli eventi della missione vista nella demo, con Deacon che non ha potuto più contare sull'effetto sorpresa dell'orda, a favore di un approccio più ragionato al campo di razziatori. La necessità di indagare e di studiare l'accampamento, magari liberando alcuni freaker ad hoc per creare scompiglio o aizzare i brutti ceffi l'uno contro l'altro, hanno mostrato un **lato stealth di Days Gone** quasi preponderante, come se il gioco suggerisse un simile approccio alle missioni. Anche in questo caso le affinità con **Horizon** sono evidenti: **l'idea di vivere costantemente di caccia in un mondo ostile accomuna Deacon ad Aloy**, e la maggiore cura delle fasi di esplorazione e di pianificazione rispetto a quelle di shooting mi pare evidente, per quanto l'uso della telecamera a-là Uncharted durante gli scontri mi ha comunque convinto abbastanza sulla bontà del gunplay.

l'America ritratta dal team è proprio quella della zona originaria dello studio, il nord ovest del Pacifico



DAYS GONE È UN TITOLO BELLO VIOLENTO, OLTRE CHE MOLTO FISICO, E NON SI FA PROBLEMI A MOSTRARE SANGUE E MORTI CRUENTE

In tema di combattimenti va ricordato che **Days Gone è un titolo bello violento**, oltre che molto fisico, e non si fa problemi a mostrare sangue e morti cruento. Proprio durante i combattimenti mi hanno convinto le animazioni dei freaker (decisamente migliori di quelle degli esseri umani, ben più impacciati), che ben comunicano al deformità e la nodosità dei corpi degli zombi, inquietanti anche quando non sono immersi nell'orda. Il senso di desolazione, disagio e pericolo mi sembra l'aspetto meglio riuscito di **Days Gone, che rivela un'anima survival abbastanza interessante**, suggerita dall'esistenza della benzina

e dalla necessità di trovare risorse in un mondo discretamente avaro di comodità e abbondanza. C'è da capire quanto sarà sviluppata quest'anima, e quanto, dunque, il sistema RPG (evidentemente sotteso a quello che abbiamo visto) riuscirà a rendere complessa l'esperienza, considerando il minor peso dell'impatto estetico (e dell'originalità) rispetto alla dinamicità dell'ambiente e la possibilità di sfruttare il contesto a proprio vantaggio. **Ancora scarsissime le info sull'uscita, probabilmente prevista per il 2018**, e, soprattutto, è ancora presto per valutare o anche immaginare ulteriori dettagli riguardo gli elementi che determineranno il risultato: la bontà della scrittura come garante di uniformità e collante, e l'effettiva reattività dell'ambiente e dell'intelligenza artificiale, cosa difficile da scoprire in virtù della prova effettuata in "god mode" su una porzione ristretta dell'ambiente. Detto ciò, **Days Gone, in un anno, ha acquisito credibilità ed è effettivamente meritevole del nostro interesse**, che è già una cosa buona.

Articolo precedente



GungHo Online è al lavoro su un action game per Switch per tutte le età

Articolo successivo



Dragon Ball Fighter Z - Provato

