

Dopo aver consegnato alla storia dei videogiochi una trilogia basata sull'uomo pipistrello di DC Comics, **il destino di Rocksteady sembrava quello di buttarsi a capofitto nella creazione di nuovi progetti**, lasciando il compito di continuare la Arkham saga a team differenti. **Warner Bros.**, d'altronde, aveva già affidato in passato la creazione di uno dei capitoli della serie ad altri sviluppatori, e con la conclusione di **Arkham Knight**, approdato nei mesi scorsi su console di corrente generazione e su **PC**, aveva chiarito come gli autori del marchio sentissero di aver ormai toccato una nuova maturità del medium e fossero pronti a dedicarsi ad altro. Alcune voci insistenti volevano **Rocksteady** impegnata nella creazione di un titolo dedicato a Superman (e sinceramente una loro reinterpretazione dell'illustre personaggio dei fumetti mi intriga a dir poco), ma evidentemente toccherà attendere ancora un po': **il passaggio alla realtà virtuale di Batman li ha visti tornare protagonisti, in un breve capitolo dal sapore tragico, surreale e caratterizzato da un lirismo di fondo** che non credo abbia eguali nell'attuale panorama videoludico VR.

## “TI HA LASCIATO AGONIZZARE FINO ALLA FINE”

**Batman: Arkham VR si colloca all'interno di quelle brevi esperienze story driven della durata di poco più di un'ora**, calando completamente il giocatore nei panni di Bruce Wayne e inscenando una tragica conclusione agli eventi successivi a quelli visti in **Batman: Arkham Knight**.

IL PALCOSCENICO È  
PARTICOLARMENTE  
DETTAGLIATO E DI  
GRANDE ATMOSFERA


**L'esperienza confezionata da Rocksteady si dimostra ancora una volta all'altezza**

**delle alte aspettative** degli appassionati della serie videoludica e del fumetto, **proponendo tutti quei “feticci” a cui il team ci ha abituato** in anni e anni di avventure trascorse planando da un palazzo di Gotham City all’altro. Non potendo anticipare nulla del brevissimo, ma funzionale impianto narrativo, mi limiterò a dire che **in questa avventura il ritmo è decisamente più blando rispetto al solito** e si focalizza sull’investigazione di un omicidio che precipita il tormentato protagonista in un turbinio di senso di colpa e amarezza... ancora una volta!

Il palcoscenico su cui sono rappresentate le fasi esplorabili (per così dire, vista la limitatezza del movimento spaziale), pur essendo molto ridotto, si dimostra particolarmente dettagliato e di grande atmosfera, oltretutto arricchito da collezionabili ed easter egg che vanno scovati a suon di scansioni ambientali subito dopo la conclusione dei titoli di coda, quando la storia viene resa ripercorribile capitolo per capitolo. **L’interazione è limitata, ancorata ai limiti voluti dagli sviluppatori per rendere lo scenario il più accessibile possibile** ai neofiti dell’esplorazione in VR e alle persone sensibili al motion sickness, ma vi assicuro che **Arkham VR** è una delle esperienze migliori fra quelle attualmente vendute per **PlayStation VR**, sia dal punto di vista squisitamente tecnico che da quello prettamente ludico.



**L'impianto artistico - a partire dai modelli poligonali - è ripreso direttamente da Arkham Knight**, eppure l'estetica risulta fresca ed attraente grazie all'impressione di trovarsi effettivamente all'interno dell'universo di Gotham, con i suoi eroi e le sue nemesi. Ambientato quasi sempre in spazi ridotti, **Batman: Arkham Knight** evita accuratamente i limiti di calcolo della neo-coppia PlayStation 4 e PlayStation VR, con un colpo d'occhio finale che nulla ha da invidiare al già citato ultimo capitolo arrivato su PlayStation 4, Xbox One e PC. Se l'occhio è appagato, **l'alta rigiocabilità** (resa possibile dal reperimento dei collezionabili), **le sfide dell'enigmista e le fasi di utilizzo del batarang sono più che sufficienti ad ancorare anche il più scettico dei giocatori ai PS Move**. Io stesso, pur essendo lontanissimo dalle manie di completismo tipiche dei "cacciatori di trofei", mi sono sentito quasi in dovere di scavare più a fondo, nella speranza di prolungare il più possibile la mia avventura nei panni dell'Uomo Pipistrello, o per meglio dire, dell'uomo distrutto e dilaniato dal rimorso che si cela dietro alla maschera dalle orecchie a punta.



## IL TEAM HA OPTATO PER UN SISTEMA DI MOVIMENTO “A TELETRASPORTO”

A differenza degli altri titoli attualmente disponibili per **PlayStation VR**, l'azione di **Arkham VR** è ritagliata attorno alla possibilità di giocare in piedi, dando anche la schiena alla **PS Camera** e raggiungendo così un livello di immersione praticamente senza precedenti. Per venire incontro alla sensibilità dei giocatori più inclini a fenomeni di motion sickness, il team ha optato per un sistema di movimento “a teletrasporto” non poi così dissimile da quello proposto dall'avventura VR inclusa in esclusiva per **PlayStation 4** in **Rise of the Tomb Raider** (qui, tuttavia, opzionale), deputando la rotazione sul proprio asse al tracking delle luci poste sul visore di **Sony**. Insomma, **si ruota, ci si sporge, ci si china e, in qualche frangente, ci si sposta anche, ma il tutto rimane ancorato a hot spot segnalati sulla mappa** e raggiungibili solamente agendo su uno dei due **PlayStation Move** necessari per giocare. Volendo, è possibile optare per un gameplay parzialmente limitato restando seduti, ma sia il gioco che chi scrive vi invitano ad alzarvi in piedi e a diventare un Uomo Pipistrello a tutto tondo, perché è tutta un'altra cosa.

I primi vagiti della Realtà Virtuale per console offerti da PlayStation VR e Batman Arkham VR fanno letteralmente sognare ad occhi aperti. Le soluzioni registiche mutuata dalle fasi più surreali dei capitoli canonici, unite ad un'atmosfera resa viva e pulsante dalla grande abilità di Rocksteady, rendono questa breve avventura un vero e proprio biglietto di sola andata per Gotham City. Sia che siate appassionati del fumetto DC, sia che non abbiate mai toccato un capitolo della serie Arkham, questa è semplicemente una delle esperienze

maggiormente consigliabili attualmente disponibili per il visore di Sony.

