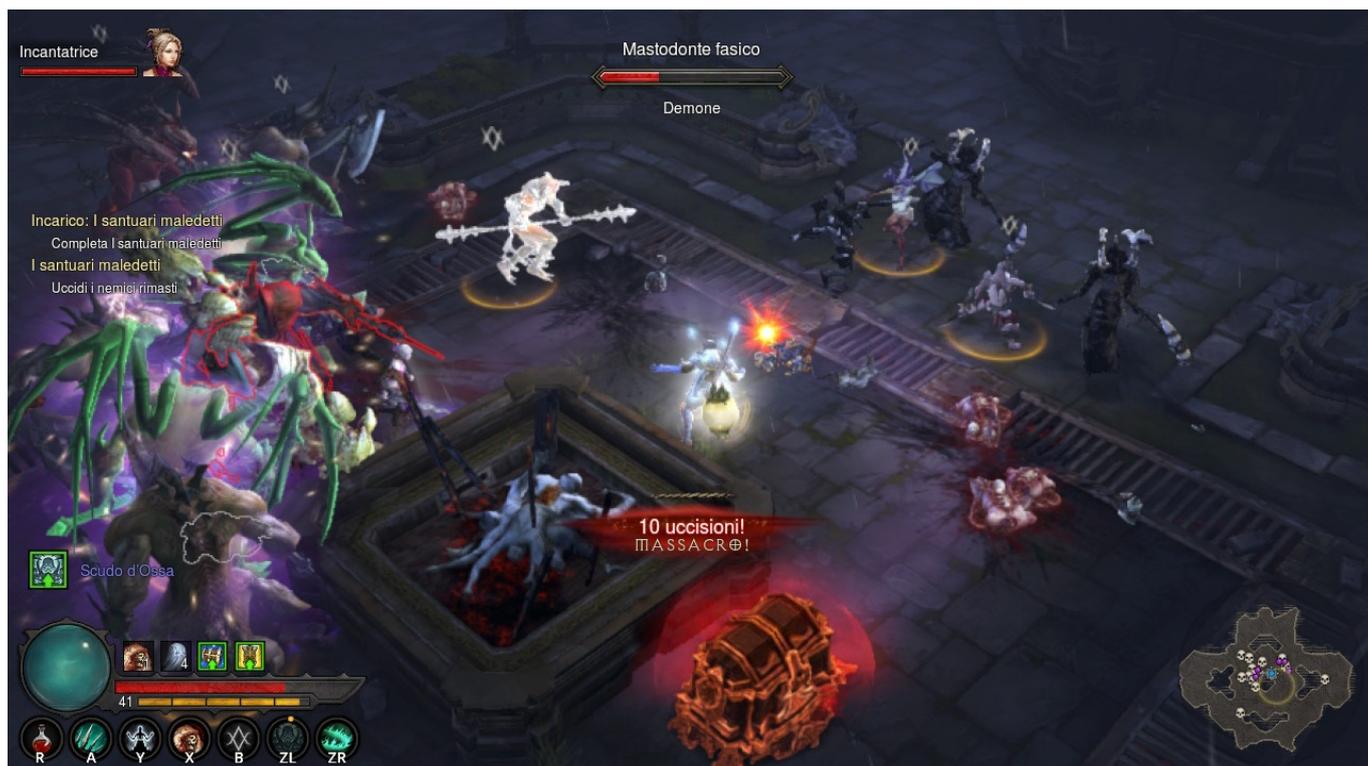


Finalmente un attimo di tregua! Dopo il silenzio richiesto dalla **recensione di Red Dead Redemption 2**, sono certo che in questa potrò mettere serenamente da parte l'arte della reticenza; dubito infatti di rovinare la sorpresa a qualcuno parlando di **Diablo III**, uscito la bellezza di sei anni fa, ridendo e scherzando. Un lungo periodo in cui Blizzard non è stata con le mani in mano, trasformando **il suo virgulto** con una massiccia dose di migliorie comprendenti patch, pacchetti ed espansioni, donandogli nel processo una robusta iniezione di longevità e migliorando la qualità a tutto tondo, consegnando al passato errori come la famigerata asta con i soldi reali.

Ancora meglio, il colosso di Irvine ha dimostrato quanto possa essere divertente andare a caccia del signore delle tenebre per antonomasia anche su console. Non si tratta di una vera e propria rivoluzione, giacché il primissimo capitolo si era affacciato sulla prima PlayStation grazie a una conversione più che discreta, ma le versioni di **Diablo III** per le ultime generazioni di console hanno elegantemente trasportato nelle fatiscanti lande di Sanctuarium anche quella cerchia di pubblico che di mouse, configurazioni multiple e schede video non ne vuole proprio sapere, **adattando con successo a misura di joypad un sistema di controllo solo apparentemente intricato.**

TRISTRAM TASCABILE

Su Switch, **Diablo III: Eternal Collection** trasforma in realtà il sogno proibito di giocare ovunque l'amato terzo episodio, racchiudendo in una misera schedina il gioco base, l'espansione Reaper of Souls e il pacchetto Rise of the Necromancer. **Il risultato è di tutto rispetto, con una fluidità ancorata ai sessanta fotogrammi al secondo anche in modalità handheld**, dove la risoluzione scende a 720p rispetto ai 960p sperimentati adagiando la console nella sua docking station. La possibilità di giocare uno dei miei titoli preferiti spaparanzato sul letto o all'aria aperta è stata troppo ghiotta, quindi, per testare al meglio la bontà del motore grafico, ho sviluppato ad alti livelli un negromante, soffocando lo schermo con tutte le nefandezze che potete immaginare.



IL RISULTATO È DI TUTTO
RISPETTO, CON UNA
FLUIDITÀ ANCORATA AI
SESSANTA FOTOGRAMMI
AL SECONDO ANCHE IN
MODALITÀ HANDHELD

Ho evocato legioni di caduti per farle combattere al mio fianco, dissacrato cadaveri per aizzare contro i miei nemici tempeste di affilati dardi ossei e fatto esplodere corpi martoriati con la noncuranza che solo l'adepto della morte stessa può mostrare, e in tutto questo Switch non ha ceduto nemmeno di un passo, ancorato all'incantevole fluidità promessa in sede di anteprima. A conti fatti, **l'unico problema a livello grafico riguarda le minute dimensioni dei personaggi giocando in modalità portatile** che impediscono di bearsi come si deve delle modifiche estetiche offerte dal nuovo equipaggiamento, lasciando comunque l'azione leggibile e godibile esattamente come sullo schermo del salotto. Una

buona notizia riguarda la possibilità di giocare da subito la modalità Avventura senza doversi sorbire da cima a fondo la storia principale: per chi, come me, conosce a menadito ogni singola linea di dialogo proferita da figure quali Zoltun Kulle o Deckard Cain, potersi buttare immediatamente a capofitto in missioni rapide e diversificate senza dover prima affrontare per l'ennesima volta la lunga campagna e sbloccare i servizi di fabbro e gioielliere è davvero una manna dal cielo.

TUTTO AL SUO POSTO

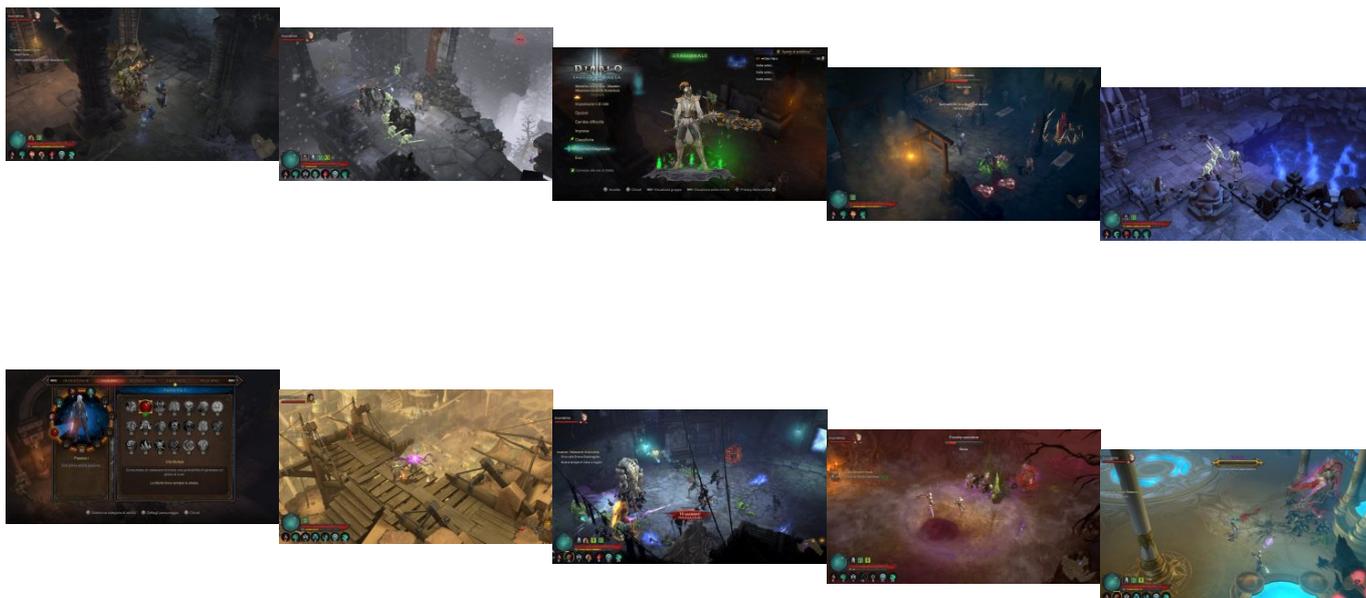
Sono inoltre al loro posto le Stagioni, ovvero periodi di tempo decretati da Blizzard dove i cosiddetti Eroi Stagionali dovranno essere creati ex novo per competere assieme ad altri giocatori per reclamare ricompense stagionali esclusive, mirando ai primi posti dell'apposita classifica. Come è stato chiarito negli scorsi giorni, **questa apposita modalità non richiederà il servizio online a pagamento di Nintendo**, necessario invece per giocare assieme ad amici e illustri sconosciuti su internet; al contrario, potreste sempre optare per il gioco in locale, giusto il tempo di collegare in Wi-Fi fino a quattro console o tutti assieme davanti allo schermo più grande che riuscite a trovare, spartendo amorevolmente JoyCon e Pro Controller.



È POSSIBILE GIOCARE DA
SUBITO LA MODALITÀ
AVVENTURA, SENZA
DOVERSI SORBIRE DA
CIMA A FONDO LA STORIA
PRINCIPALE

Sfortunatamente durante il periodo di prova è stato impossibile giocare in rete, verificando dunque la stabilità dell'infrastruttura: Switch si è regolarmente collegata ai server di Blizzard per garantirmi un egregio test dell'attuale Stagione e della sua leaderboard, ma il matchmaking non è stato in grado di trovare baldi compagni per prendere a calci in comitiva Diablo e accoliti. Inoltre, confermo che **non potrete importare i personaggi creati su altri sistemi**, al contrario di quanto accadde durante la pubblicazione di Reapers of Souls per PS4 e Xbox One, quando fu possibile traghettare i guerrieri nati e cresciuti sulle console della precedente generazione grazie al supporto di Battle.net. Per concludere,

segnalo che sono disponibili alcuni contenuti esclusivi, a mio avviso non particolarmente golosi come un irascibile cucco da compagnia, una cornice per immortalare paradossalmente il volto del vostro campione assetato di sangue sotto il segno della Triforza, nonché la chiacchieratissima skin di Ganondorf, ottenibile tramite trasmogrificazione. L'ideale per affrontare le sabbie che conducono ad Alcarus facendo finta di essere a Gerudo, insomma.



Diablo III su Switch è una piccola meraviglia giunta un po' in ritardo. Chi possiede decine di eroi su Battle.net faticosamente allevati attraverso interminabili sessioni di gioco probabilmente non troverà stimoli sufficienti per lasciare alle spalle un passato radioso e iniziare tutto da zero, tuttavia la prospettiva di godersi un titolo tanto accalappiante ovunque e senza compromessi tecnici potrebbe far vacillare il credo di chi non ha approfondito più di tanto il campione di incassi di Blizzard. I giocatori nuovi di pacca amanti degli hack 'n' slash, invece, si troveranno davanti una mole di contenuti sbalorditiva, da sperimentare assieme a sette classi

di eroi, estremamente diversificate e divertenti da sviluppare e personalizzare. Concludo con una piccola segnalazione: il gioco è tradotto in italiano, ma il parlato è in lingua originale. Al momento della pubblicazione (ho provato durante il periodo di test, ma la sezione dello store era ancora vuota) sarà però possibile scaricare un pacchetto per ascoltare le voci nella lingua di Dante. Sicuramente il titolo ideale per trascorrere un grandguignolesco novembre su Switch, su questo non c'è dubbio.

