

A una settimana ormai dalla gamescom, dopo che vi abbiamo raccontato la fiera **in tutti i modi e le maniere**, c'è probabilmente un dettaglio che ancora può essere fonte di discussione. **Si tratta del frutto della chiacchierata con Dinga Bakaba, lead designer di Arkane Studios**, con cui ho avuto modo di parlare di presente e futuro del brand di **Dishonored** e del suo universo narrativo. Se, come vi ho già detto **nell'anteprima** dell'imminente avventura stand alone, è abbastanza palese che l'arco narrativo di Emily e Corvo sia concluso, e che con **La Morte dell'Esterno** anche la cornice sovranaturale dell'intera serie troverà un suo epilogo, è chiaro che possiamo aspettarci qualcos'altro, nel futuro, che sfrutti lo splendido lore creato da Arkane: il sorriso di Bakaba mi ha suggerito che, evidentemente, un paio di idee già le hanno.

Facendo un passo indietro, **mi ha molto colpito quanto una piccola avventura stand-alone come quella in arrivo a settembre possa essere in realtà un esempio estremamente raffinato di design e realizzazione**. Nella mia, seppur breve, prova del gioco, ho avuto modo di apprezzare una serie di novità estremamente interessanti, seppur in un ambiente assolutamente familiare come quello di Karnaca. Insomma, sono stato molto compiaciuto del fatto che **La Morte dell'Esterno** mi stesse dicendo qualcosa di nuovo, pur tenendomi nella confort zone di un ambientazione che conosco, amo e in cui avevo voglia di tornare. Di contro, paradossalmente, **La Morte dell'Esterno**, al netto delle ovvie continuazioni di piccoli frammenti narrativi (e, ovviamente, della storia precedente di Billie, Daud e dell'Esterno), è tecnicamente un episodio davvero indipendente, che può essere anche utilizzato come ariete per entrare nell'universo di **Dishonored** per la prima volta, pur sopportando alcuni spoiler. Questo perché ha uno sguardo completamente nuovo sui poteri e, per quanto sia una vecchia conoscenza, vestire i panni di Billie è un fatto inedito tanto per me quanto per un novellino della saga. Insomma, l'idea di avere un titolo che dichiaratamente sia un more of the same, ma che spiritualmente fa di tutto per non esserlo, e che viene venduto a un prezzo tutto sommato budget (29,99 €) **è una scelta produttiva interessante, che fa riflettere**.



CON GLI SPIN-OFF GLI
SVILUPPATORI
POTREBBERO
ESPANDERE UNIVERSI E
SPERIMENTARE ANCHE
SOLUZIONI DI GAMEPLAY
ALTERNATIVE

La riflessione nasce dal fatto che Arkane Studios e Bethesda non sono i primi a proporla e, anzi, l'idea degli spin-off indipendenti è qualcosa che, per fortuna, è sempre più nella testa delle grandi software house. Basti pensare a **Uncharted: L'Eredità Perduta**, che, ancora più del nuovo capitolo di Dishonored, è **praticamente un episodio del tutto nuovo**, pur calata nel mondo avventuroso pensato da Naughty Dog. Certo, in quel caso il prezzo è un po' superiore, ma la qualità offerta dall'avventura di Chloe e Nadine è comunque di altissimo livello.

La scelta di un modello produttivo del genere, a conti fatti, potrebbe essere un futuro possibile per le grandi IP, e potrebbe salvare gli studi dalla necessità di doversi imbarcare in progetti sanguinosissimi per garantire seguiti di successo a molti archi narrativi che hanno magari ancora qualcosa da dire, ma che, fondamentalmente, non devono per forza rinnovarsi del tutto. **L'idea di avere spin-off ed episodi aggiuntivi delle grandi produzioni potrebbe rivelarsi una situazione win-win: per le software house**, che potrebbero ammortizzare le spese su produzioni più brevi, spezzettate, ma assolutamente compiute, di sicuro successo; **per gli sviluppatori**, che potrebbero espandere universi e sperimentare anche soluzioni di gameplay senza dover necessariamente pensare a collettori di attività secondarie di ennea ore; **per i giocatori**, che potrebbero godersi, a prezzi vantaggiosi, capitoli esclusivi delle proprie serie preferite, magari senza dover aspettare eoni per seguiti che non sempre mantengono le promesse. Certo, il rovescio della medaglia potrebbe essere magari una tendenza al riciclo brutto di idee e di asset, però ecco, sia Naughty Dog che Arkane Studios secondo me ci dicono che potrebbe valere la pena correrlo questo rischio. Infine, l'idea di avere avventure stand alone brevi ma intense, in grado di aggiungere qualcosa a un universo che abbiamo amato, secondo me potrebbe anche essere un modello alternativo vincente all'abusatissima struttura a episodi che, invece, mi piace molto meno.

Articolo precedente



Perché adoro i remake e mal sopporto le remaster

Articolo successivo



No spoiler, please!

