

Steep è stata una delle rivelazioni dello scorso anno, e ammetto candidamente di averlo amato moltissimo, perdonandogli alcune incertezze tecniche di fondo e altri aspetti un po' grezzi. Il senso di libertà, l'immersione estrema nel modo di gioco e una narrazione della montagna sincera, istintiva e appassionante regalano momenti speciali e una sfida che forse non è adatta a tutti, ma è sicuramente di valore. Con il tempo sono arrivati un sacco di contenuti aggiuntivi e un nuovo massiccio montuoso, ma **Road to the Olympics** rappresenta un'espansione vera e propria, che prova a interpretare in maniera coerente allo spirito del brand l'atmosfera olimpica, costituendo un appetizer gustoso per chi, come me, attende i Giochi Olimpici con un hype forsennato.

STORYTELLING A CINQUE CERCHI

Road to the Olympics è dedicato a chi, genuinamente, è malato di sport, e che sin da piccolo pensa che non ci sia sogno più grande che quello di rappresentare la propria nazione alle Olimpiadi, e pur avendo scelto nella vita una strada che con lo sport c'entra poco si sente investito del dovere morale di fare le notti per vedere il braciere di Olimpia rimanere acceso anche durante le freddissime serate invernali.



IL BIG AIR AGGIUNGERÀ
DUE NARRAZIONI
IMPORTANTI ALLA SUA
STORIA A CINQUE
CERCHI: LA RICERCA
DELLA CHIUSURA DI UN
TRICK QUADRUPLO, E LA
POSSIBILITÀ DI FARE IL
GRANDE SLAM NEL
FREESTYLE

Quest'anno, a febbraio, con i giochi in Corea del Sud, a Pyeongchang, di gare a orari folli ne vedremo parecchie, e **l'Olimpiade asiatica segnerà il debutto del Big Air nel computo delle discipline dello snowboard.** Oltre a portare a dieci le medaglie totali assegnate da uno degli sport invernali più spettacolari in assoluto, il Big Air aggiungerà due narrazioni

importanti alla sua storia a cinque cerchi: la ricerca della chiusura di un trick quadruplo (rotazioni da 1440°) e la possibilità, remota anzichè, di un atleta capace di fare il grande slam nel freestyle. Questi sono i due concetti che animano la campagna di **Road to the Olympics, che ci fa vestire i “comodi” panni di uno snowboarder che vive il suo sogno, accompagnato da una voce narrante sulla falsariga di quella utilizzata per i “Racconti della montagna”** (o, per intenderci, simile a quella della carriera di **MLB The Show** o di quel capolavoro che risponde al nome di Pippo Olimpionico), che fa da trait d’union tra le nostre performance sulla neve e un inserto documentaristico dove campioni del calibro di Bode Miller, Lindsey Vonn, Sage Kotsenburg, Tony Ramoin e altri medagliati raccontano cosa si prova a prepararsi per i Giochi Olimpici.

Per quanto la storia non dica nulla che non si possa immaginare, **l’alternanza di gioco e documentario funziona alla grande e riesce a investire emotivamente il giocatore**, che si ritrova a passare una manciata di ore totalmente immerso nella sensazione di rincorrere qualcosa di grande, unico, intenso. La bellezza della campagna di **Road to the Olympics** è la forza con cui riesce a trasmettere il significato potente di una competizione che arriva ogni quattro anni: ci si allena una vita per quei pochi istanti, e si è sospesi in pochi secondi tra gloria e rimpianto. Un sentimento a cui prepara sia il racconto che il gameplay, che sfrutta gli asset dei cinque cerchi per allestire una serie di allenamenti tra le Alpi e il nuovo complesso montuoso del Giappone, fino a portarci nel Phoenix Snow Park di Pyeongchang e farci vivere il momento clou. **La curva di difficoltà cresce dolcemente, e il bilanciamento tra voce fuori campo, suoni diegetici e cronista in diretta** (OK, non è Zoran Filicic, ma ci accontentiamo) **mantiene alta la tensione**, che si libera soltanto alla fine, quando finalmente possiamo sentire, commossi, l’inno nazionale sul podio. Equilibrata, piacevole e sincera, la campagna rappresenta il giusto compromesso tra lo spirito olimpico e quello più scanzonato di **Steep**, che emerge nei momenti di break dall’agonismo, dove anche gli atleti raccontano dei momenti di pausa passati, ovviamente, sulle nevi.

ALLA SCOPERTA DI YOTEI

Road to the Olympics, comunque, non è solo la campagna dedicata allo snowboard freestyle, ma anche una serie di sfide a tema relative alle altre discipline alpine. Ce ne sono altre sei, e riguardano sia le specialità più tecniche della tavola, come lo snowboard cross e il gigante parallelo, che quelle sugli sci, ovvero discesa, Super-G, gigante e slalom.



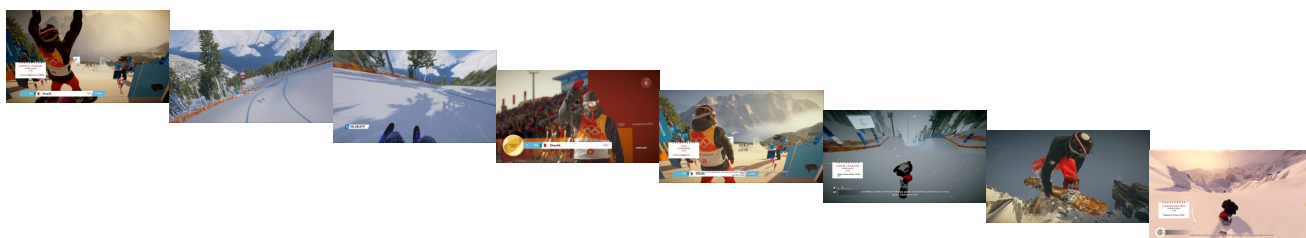
Ecco, sui singoli eventi, forse, lo studio di Annecy avrebbe potuto fare di più: **le run, infatti, sono assolutamente sfiziose, e restituiscono al meglio, con il solito feeling simcade, la difficoltà tecnica dei vari eventi**, ma la realizzazione è leggermente meno curata rispetto a quanto accade per il freestyle dello snowboard. Animazioni un po' più grezze, fisica dei paletti non sempre al top e piccole cadute di stile come design uguale delle due manche di gigante/slalom incidono un po' sulla qualità complessiva, ma tutto sommato il livello di sfida per portare a casa la pellaccia e un buon tempo è molto alto, e il divertimento resta assoluto.

IL NUOVO
COMPLESSO
MONTUOSO
ASIATICO
GARANTISCE BEN
59 NUOVE
DESTINAZIONI, 25
SFIDE, 5 PUNTI DI
INTERESSE, 10
IMPRESE E 4
RACCONTI DELLA
MONTAGNA

Alcune trovate di gameplay sono splendide, e c'è un po' il rimpianto di non averle sfruttate di più: **l'assorbimento dei dossi in snowboard cross è una figata, così come la necessità di affrontare il muro con le doppie nello speciale** senza stare in ritardo di linea per non inforcare, mentre salti da una porta all'altra come un Ted Ligety qualsiasi (peccato non potersi sedere sugli sci come l'Albertone nazionale), oppure vivere una discesa libera con la visuale in prima persona ti fa capire quanto diamine siano "matti" gli sciatori professionisti. **Peccato, però, che una volta completate le sfide sui percorsi olimpici non ci sia la possibilità di sperimentare le discipline altrove** (tuttavia, si possono sempre migliorare i tempi), ma immagino che in quel caso ci sarebbero stati problemi con la licenza (perché le competizioni di sci alpino sono FIS, e non CIO).

Insomma, **se da un lato *Road to the Olympics* riesce a rinnovare lo spirito olimpico nei videogiochi con un bel racconto, dall'altro incappa nel solito problema di ripetitività tipico dei giochi su licenza della competizione**, ma proprio per non venire a noia (e giustificare un esborso di 30 euro) l'espansione offre un bel po' di contenuti aggiuntivi che si integrano perfettamente con quelli esistenti in ***Steep***: il complesso

montuoso asiatico garantisce ben 59 nuove destinazioni, 25 sfide, 5 punti di interesse, 10 imprese e 4 racconti della montagna. Questi, come al solito, regalano una prospettiva unica sull'ambientazione, e andare alla scoperta di Yotei svelando la storia del monte Fuji chiudendo trick enormi tra le gobbe all'ombra dei ciliegi in fiore rinnova ancora una volta lo splendido spirito che anima **Steep**, portando le sfumature del suo racconto sincero in un contesto poetico ma austero, delicato e allo stesso tempo arcigno.



Finite le fatiche olimpiche, dunque, **le cime giapponesi di *Road to the Olympics* meritano di essere vissute, amate e godute con rispetto, umiltà e meraviglia**; la stessa che Ubisoft Ancecy ha messo dentro quel piccolo gioiellino che risponde al nome di **Steep**. Se non mi vedete tornare, dunque, sono andato a domare le vallate di Yamata No Orochi, dove - secondo la leggenda - giace sepolto un serpente a otto teste. Addio!

Road to the Olympics è un'espansione goduriosa se avete apprezzato e amato ogni millimetro di neve di Steep e siete appassionati fino al midollo delle Olimpiadi. In questo caso il nuovo contenuto aggiuntivo realizzato da Ubisoft Ancecy vi donerà il meglio dei due mondi, regalandovi nuove sfide e,

soprattutto, un racconto semplice ma appassionante del sogno di ogni atleta che arriva ai giochi. Road to the Olympics non è un titolo sulle Olimpiadi, ma un omaggio, in pieno stile Steep, ai giochi invernali di Pyeongchang, e come tale è un affascinante viaggio in Oriente degno di essere vissuto con entusiasmo.

