

Poche settimane fa esternavo il mio amore verso le opere che prevedono la fuga da una prigione. Dopo aver amato **Le Ali della Libertà**, lungometraggio basato sul romanzo **Stagioni Diverse** del maestro Stephen King, e aver sofferto come un dannato nel vedere come la serie **Prison Break** sia andata, stagione dopo stagione, alle ortiche, **finalmente ho avuto modo di vestire la tuta arancione che caratterizza i detenuti americani in questo secondo capitolo di The Escapists**, creato da Mouldy Toof Studios e distribuito dagli storici Team17. Il primo capitolo, lo ammetto, aveva catturato totalmente la mia attenzione, ma era riuscito ad annoiarmi dopo poche ore di gioco, a causa delle sue tante limitazioni. La musica, questa volta, è totalmente diversa.


E SCOFFIELD MUTO

Come potete facilmente immaginare, **The Escapists 2 ci mette nei panni del prigioniero di turno che deve riuscire a fuggire da una serie di carceri**. La libertà offerta dal titolo è notevole, tanto che durante le prime ore di gioco rischiamo addirittura di perdere di vista l'obiettivo finale; tuttavia, una volta compresa l'utilità dei tanti oggetti presenti, diventerà via via più facile diventare un fuggitivo. La caratteristica che ho enormemente apprezzato è che, per evitare il diffondersi dei soliti tunnel scavati con cucchiaini di plastica, veniamo premiati con gingilli per personalizzare esteticamente il nostro avatar in caso di fughe originali: una stessa prigione permette difatti almeno tre o quattro metodi "unici" di fuga, e cercare il modo migliore per farlo diventa un vero e proprio sottogioco che mira al nostro perfezionamento.



Una caratteristica che ho ben poco digerito del primo **The Escapists** era la necessità di trovare, nel corso della propria avventura, le ricette per costruire attrezzi utili alla propria causa, azione di fatto inutile perché bastava spulciare qualche guida sulla Wiki del gioco per saltare a piè pari questa noiosa parte. **In questo secondo capitolo Mouldy Toof Studios ha ben pensato di rendere pubbliche nel menù tutte le creazioni possibili:** in qualsiasi momento abbiamo modo di controllare sia gli ingredienti necessari per il crafting, sia il livello di “intelligenza” richiesto, facilmente alzabile in poche sedute di studio nelle librerie delle prigioni.

LA LIBERTÀ
OFFERTA DAL THE
ESCAPISTS 2 È
NOTEVOLE, TANTO
CHE DURANTE LE
PRIME ORE DI
GIOCO RISCHIAMO



ADDIRITTURA DI PERDERE DI VISTA L'OBIETTIVO FINALE

Seppur **The Escapists 2** non si prenda mai sul serio, **il livello di tensione raggiunto prima di attuare un piano di fuga può raggiungere livelli epici**, grazie anche alla consapevolezza che, in caso di scoperta, oltre a un breve periodo in isolamento ci verranno confiscati anche gli oggetti faticosamente guadagnati a suon di favori ad altri detenuti e fortunati furti nelle celle limitrofe. Inoltre, allarmando le guardie, diventa sempre più dura avere la “libertà” di aggirarsi per i corridoi del carcere senza troppi grattacapi: durante una delle mie avventure i carcerieri hanno ben pensato di limitare l’accesso a tutte le celle, mettendomi i bastoni tra le ruote per la ricerca di oggetti da utilizzare e che mi ha costretto a stordire una guardia, rubarne la chiave e farne una copia in plastica fusa. **Tutto ciò, sia ben chiaro, lo valuto in maniera estremamente positiva**, e permette di dare un po’ di pepe a un gioco che rischia altrimenti di diventare una mera gara di velocità. Peccato solo che non sia possibile decidere di cominciare una partita con diversi livelli di difficoltà.

MEGLIO SOLI CHE MAL ACCOMPAGNATI

La novità più apprezzata in The Escapists 2 è sicuramente la modalità multiplayer, sia locale (in split-screen!) sia online. Nelle partite classiche è possibile cooperare fino in quattro giocatori per tentare una splendida fuga di gruppo: tutto ciò che è necessario fare è unirsi a una partita già in corso o cominciarne una nuova e dare modo a chiunque di connettersi. Se, sulla carta, questa è a mio avviso una delle modalità più interessanti, in realtà **per goderla appieno è necessario avere già un gruppo di amici con cui tentare la fuga**: comunicare senza mezzi esterni al gioco è quasi impossibile, e le poche emote

disponibili sono decisamente insufficienti per imbastire un piano degno del miglior fuggitivo della storia; inoltre, la possibilità di incappare in “furbetti” che tentano di rovinarci l’esperienza picchiandoci a vista - o peggio - è fin troppo elevata.



LA NOVITÀ PIÙ
APPREZZATA IN THE
ESCAPISTS 2 È
SICURAMENTE LA
MODALITÀ MULTIPLAYER

Dopo essermi infilato in una partita in corso, uno dei due giocatori già presenti ha cominciato a darmi la caccia, distruggendo di volta in volta i miei avanzamenti. Io, che sono buono e caro ma sono anche un bastardo, ho organizzato un piano ben più crudele: durante il pranzo mi sono introdotto nella sua cella, ho infilato diversi oggetti “scomodi” nella sua cassa, come lime, cacciaviti e picconi, ho iniziato a scavare un tunnel nella parete e ho otturato il suo water tentando di scaricare tre lenzuola. Le guardie, notando l’allagamento,

hanno controllato la cella e l'hanno sbattuto in isolamento. Io, che finalmente potevo terminare il mio geniale piano di uscire dalla prigione vestendomi da tecnico televisivo, mi sono invece ritrovato sbattuto fuori dalla partita perché "kickato" dall'host, in palese attacco isterico. **Senza la possibilità di usare server "neutrali" temo sia davvero difficile godersi tranquillamente una partita.**

L'altra modalità multiplayer è il "Versus", che mette fino a quattro giocatori uno contro l'altro in una vera e propria corsa che vede come vincitore il primo che riesce a fuggire. Per quanto possa essere interessante, il gioco viene abbastanza snaturato per l'assenza di cecchini, porte chiuse a chiave e controlli di vario tipo. In soldoni, il primo che riesce a trovare gli oggetti necessari per fuggire, vince. Infine, viene a mancare tutta la componente strategica perché allo scadere del primo giorno la partita si conclude. Peccato.

FUGA DA ABSOLOM

Trovo che **The Escapists 2**, nonostante le limitazioni che si porta dietro dal primo capitolo e qualche piccola mancanza, sia comunque un titolo davvero valido, che può offrire ore e ore di divertimento grazie alle dieci prigioni attualmente presenti (ma aspettiamoci una lunga serie di DLC) che variano da quelle più classiche a veri e propri carceri in movimento, come treni e navi. **La modalità multiplayer è la parte più interessante dell'opera**, ma senza un gruppo di amici con cui tentare la fuga temo sia possibile giocare solo alla modalità "Versus" senza troppi grattacapi.



SE ACQUISTATE THE
ESCAPISTS 2 SU STEAM
ASSICURATEVI DI AVERE
UN CONTROLLER CON
CUI GIOCARE

Ho provato sia la versione PlayStation 4 che quella PC (ma c'è anche su Xbox One e presto anche su Switch), e le differenze sono pressoché nulle: l'unica nota dolente è che usare mouse e tastiera è decisamente scomodo, soprattutto per quel che concerne la navigazione tra i menù. In soldoni, **se acquistate The Escapists 2 su Steam assicuratevi di avere un controller con cui giocare**, pena rischiare di lanciare il monitor dalla finestra. Dato il prezzo budget a cui viene offerto (parliamo di venti euro), fatelo vostro a occhi chiusi se avete amato il primo capitolo e se, come me, non vedete l'ora di mettere alla prova le vostre tecniche da fuggitivo. Infine, trovo giusto lodare sia il comparto grafico, che vanta un'ottima pixel art (siamo anni luce avanti rispetto al primo **The Escapists**), sia la buona localizzazione italiana, che fa il suo sporco lavoro.

The Escapists 2 prende la formula vincente del primo capitolo, uscito nel 2015 sempre a cura di Mouldy Toof Studios, e la migliora sia per quanto riguarda il comparto grafico, sia per quanto concerne le meccaniche: abbiamo quindi tra le mani un sistema di missioni più dettagliato, buone (ma semplici) meccaniche di combattimento e un buon numero di missioni decisamente originali, da affrontare sia in solitaria che in multiplayer. Un acquisto obbligato se avete apprezzato il primo The Escapists o se adorate fuggire di prigione, anche grazie al prezzo budget cui viene offerto.

