

Io sono talmente buono che quando, a causa di una distrazione, sbatto contro un palo, istintivamente gli chiedo scusa. La cosa triste è che questa non è affatto una battuta, eppure **non perdo occasione, in qualche gioco di ruolo, di tirar fuori tutta la bastardaggine nascosta nel profondo.** Magari è solo un modo come un altro per sfogare qualche repressione, evitando così di imbracciare un fucile a pompa e uscire per strada, oppure è un'occasione per "provare" cosa significa essere cattivo. **Ho sempre adorato quei titoli che pongono il giocatore "dall'altra parte della barricata",** partendo da quel capolavoro assoluto di **Dungeon Keeper** arrivando ai meno blasonati **Evil Genius** e **Overlord.**

Quando si parla di **GDR**, però, la faccenda si fa "tragica": **in realtà, molti titoli danno l'opportunità di giocare nei panni del malvagio di turno, ma fin troppo spesso ci si ritrova davanti a macchiette caricature** del bullo di periferia, capace di insultare e dire parolacce a caso durante qualsiasi insignificante evento. **Obsidian**, però, dall'alto dei suoi tredici d'anni d'esperienza, non ci sta ad offrirci la solita esperienza ridicola, e **porta sui nostri schermi un'opera che finalmente reca il dovuto rispetto a un argomento fin troppo spesso bistrattato.**

## DOTTOR MALE

**Tyranny** è stato, per il sottoscritto, **la sorpresa del momento**, e non per il suo essere un gioco di ruolo squisitamente vecchia scuola, ma **perché offre al giocatore un background di tutto rispetto**, con personaggi estremamente caratterizzati, un mondo vivo e vegeto, seppur alla deriva, e una storia ricca di colpi di scena.



## TYRANNY OFFRE UN BACKGROUND DI TUTTO RISPETTO

Se in passato siamo stati abituati a vestire i panni del solito eroe prescelto che, spuntato dal nulla vestito di stracci e armato di spada di legno, riusciva puntualmente a mettere i bastoni tra le ruote del cattivone di turno a un passo dalla sua vittoria, ebbene, questa volta non esistono paladini e speranze: **il mondo ormai è alla mercé di Kyros, il Signore del Male, che nel corso di decenni ha conquistato ogni città e villaggio** tranne una piccola provincia periferica che sta cedendo all'inevitabile vittoria dell'oscurità. Le due armate principali dell'Overlord, costrette a un'alleanza forzata per portare a termine la missione, stanno causando più problemi del previsto, e **noi, nei panni di giudice e boia come rappresentanti del malvagio despota in persona, siamo chiamati a portare legge e "giustizia" ove essa manchi.**

L'opera di **Obsidian** stupisce proprio in questo ambito: finalmente il lato oscuro non è mero


insieme di banalità scontate, ma una vera e propria sinfonia di diverse sfaccettature più o meno condivisibili. **I territori non sono abitati da folli sanguinari e assassini, ma da disperati bisognosi di salvezza, loschi individui in cerca di potere e da fedeli servitori di Kyros e dai suoi luogotenenti.** Se amate i giochi di ruolo troverete un titolo davvero meritevole, e se come me vi fate catturare facilmente dal fascino del maligno, rimarrete piacevolmente stupiti ad ogni minuto dell'avventura.

## I PUGNI NELLE MANI

Dovendo far rispettare il volere del Signore del Male, è necessario spesso e volentieri menare le mani: i combattimenti e la violenza sono infatti necessari per portare a termine i propri fini. **I frequenti scontri, che avvengono in tempo reale con la possibilità di mettere il gioco in pausa, sono estremamente tattici** e richiedono una discreta dose di materia grigia: le tante abilità e incantesimi, dal cooldown discretamente lungo, devono essere utilizzati con intelligenza sul campo di battaglia, sfruttando al massimo i punti di forza e di debolezza dei molti nemici che proveranno a sbarrarci la strada.



Certe scene di violenza gratuita potrebbero urtare i più sensibili, ma del resto sarebbe impensabile immaginare il tirapiedi di un Signore del Male agire a suon di “per favore” e “mi dispiace”. In questo **Tyranny riesce a risultare egregio, dandoci la possibilità di seguire personalissime correnti di pensiero, e caratterizzando al meglio il proprio alter ego.**



FINALMENTE IL  
LATO OSCURO NON  
È MERO INSIEME  
DI BANALITÀ  
SCONTATE, MA  
UNA VERA E  
PROPRIA SINFONIA  
DI DIVERSE  
SFACCETTATURE  
PIÙ O MENO  
CONDIVISIBILI

Non tutto, per fortuna, ruota attorno al sangue versato: sin dai primissimi attimi di gioco risulta palese come **le scelte da noi compiute, anche in fase di creazione del personaggio, incidano pesantemente sull'evoluzione della storia.** Non solo abbiamo tantissimi dialoghi, ottimamente scritti, che presentano risposte sbloccabili grazie al raggiungimento di particolari statistiche o di un determinato livello di reputazione con una fazione, ma i vari personaggi da noi incontrati si appellano a noi rivangando costantemente il passato. **Non nego che più volte mi sarebbe piaciuto ricominciare prematuramente l'avventura** per vedere le diverse evoluzioni della trama, e infatti uno dei pregi di **Tyranny** è proprio la sua rigiocabilità.

# IL MALE MINORE

Ci avviciniamo alla fine della recensione spendendo un enorme elogio ai **compagni di viaggio che non solo sono caratterizzati benissimo grazie a mille sfaccettature, ma si rivelano anche unici per quanto riguarda la lista delle abilità usate**: è infatti impossibile trovare due classi uguali tra loro, e per lo stesso motivo mai saremo costretti a rinunciare a un companion che ci sta particolarmente a cuore solo perché abbiamo deciso di creare un personaggio “simile” ad esso.



LE SCELTE COMPIUTE  
INCIDONO  
PESANTEMENTE  
SULL'EVOLUZIONE DELLA  
STORIA

**Tyranny non è certamente un gioco perfetto**: anche se personalmente ho sofferto la

mancanza di informazioni sui nuovi membri del party, che mi hanno costretto a sostituire compagni di viaggio alla cieca o ad aspettare una visita al quartier generale per poter vedere le caratteristiche dei nuovi giunti, devo ammettere che **l'opera Obsidian è risultata fin troppo lineare nella sua offerta, ma non per questo mi sento di criticarla.** La cosa più importante, comunque, è che il team americano ha dimostrato di saper sfornare ottimi prodotti anche senza la penna di Chris Avellone, anche se Sua Maestà ha contribuito non poco alla nascita dell'opera prima del suo abbandono. **Tyranny, insomma, è un signor gioco di ruolo, capace di stupire, divertire e appassionare,** e non posso che essere felice di poter finalmente vestire i panni di un Cattivo con la "C" maiuscola.



Obsidian continua a dimostrare di saper sfornare ottimi giochi di ruolo. Tyranny, oltre a vantare un background di tutto rispetto e una scrittura egregia, offre anche una sfida valida per quanto riguarda i combattimenti e le scelte da affrontare. Finalmente i cattivi trovano il loro spazio, e smettono di essere semplici caricature di bulletti di periferia, ed è davvero fantastico scoprire quante facce possa avere il male. Consigliatissimo.

