

Batman: Arkham Asylum. Una notte al manicomio criminale tra pipistrelli e pagliacci

di Paolo Campanelli

Dopo aver sventato un attentato al sindaco, **Batman** è in viaggio per portare il **Joker** ad Arkham Asylum, il famoso manicomio criminale; una volta sul posto, però, il cavaliere oscuro si rende conto che il suo avversario non ha opposto molta resistenza, quasi come se volesse farsi catturare di proposito. I sospetti si riveleranno presto fondati, in quanto Joker aveva già infiltrato i suoi scagnozzi sull'isola e da lì via a una rivolta, bloccando le vie d'accesso e di uscita dall'isola, nel tentativo di mettere le mani sul **Titan**, un potente steroide in grado di trasformare chiunque in un gigantesco mostro ipertrofico. Batman dovrà quindi girare per l'isola affrontando alcuni tra i suoi nemici storici e i vari sgherri del pagliaccio psicopatico per fermarlo e sopravvivere alla notte sull'isola di Arkham.

Il gioco sfrutta in maniera eccellente il motore grafico **Unreal Engine**, creando un ambiente realistico e variegato, dando al contempo l'effetto di ombre in cui celarsi e gli effetti visivi delle varie armi e congegni utilizzati durante il gioco. L'isola è suddivisa in 4 grandi sezioni, contenenti vari edifici accessibili, al cui interno si svolge gran parte del gioco stesso, alternando sezioni di esplorazione dove utilizzare l'onnipotente Bat-Rampino e gli altri gadget, a zone in cui l'obiettivo è eliminare i vari nemici, armati fino ai denti, sfruttando punti di vantaggio, angoli e condotti dell'area per non essere visti. Più rare, ma non meno curate, sono le situazioni di combattimento "puro" in cui il cavaliere oscuro, solitamente circondato da nemici, dovrà fluidamente intervallare attacchi e parate, che contrastano il colpo in arrivo e, in risposta, malmenano il malcapitato, utilizzando i gadget e le mosse acrobatiche.

La colonna sonora è integrata alla perfezione con il gioco, offre un ritmo lento durante le esplorazioni, con picchi per i combattimenti e ritmi incalzanti nelle battaglie contro i boss. Oltre ad affrontare fisicamente i nemici vi sono un gran numero di collezionabili e segreti lasciati in giro dall'**Enigmista**, storico nemico del pipistrello famoso per le sue trappole assurde e i suoi enigmi. Completare gli obiettivi darà accesso a materiale extra, come le concept art o statuette 3d dei personaggi visibili dal menù

principale. Oltre alla modalità storia, sono presenti le sfide: piccole arene ispirate ai vari ambienti di gioco in cui combattere, o eliminare silenziosamente, un gruppo di nemici, ottenendo punteggi alti o effettuando determinate azioni per ottenere delle medaglie.

✖ Il gioco è disponibile in **edizione gioco dell'anno** e, sulle console, come *collector edition*, che contiene un cd con la colonna sonora, un libretto con le illustrazioni del materiale usato durante la creazione del gioco, e la statuetta 1:1 del Bat-rang utilizzato nel gioco; entrambe le versioni hanno, come contenuto giocabile supplementare, una serie di sfide di gioco in più nelle quali è possibile giocare come il Joker (solo su PS3), e questo contenuto è scaricabile gratuitamente per chi possiede la versione base del gioco.

Una delle costanti del mondo dei videogiochi è che, per limitazioni di hardware prima e cattiva gestione poi, i videogiochi su supereroi tendono ad essere brutti. **Arkham Asylum** ha rotto questa consuetudine divenendo a giudizio unanime (il *Guinnes dei Primati* gli ha assegnato il titolo "gioco più acclamato ispirato a un supereroe") una gemma che ogni fan del cavaliere oscuro dovrebbe possedere. È il primo episodio della **saga Arkham**, e come tale andrebbe giocato seguendo l'ordine. È da notare che, durante la missione dell'Enigmista, sono presenti in giro per Arkham oggetti e rimandi a personaggi secondari e criminali affrontati da Batman nella sua carriera; simpatica trovata è, inoltre, la schermata di game over, in cui comparirà il boss della sequenza ad infierire verbalmente sul giocatore.

Va ricordato però che questa serie si rifà direttamente al fumetto dell'uomo pipistrello, presentando quindi un po' di distruzione e cadaveri in abbondanza (seppur mai ridotti così dalle azioni del giocatore), si tratta quindi di un gioco **non adatto ai bambini**, per i quali si consiglia "**LEGO Batman**" o il suo seguito. Il gioco, escludendo la versione per collezionisti, costa circa ventina di euro in tutte le sue svariate versioni ed edizioni

Batman: Arkham City. La città criminale ed il ritorno del cavaliere oscuro

di Paolo Campanelli

Sviluppato da **Rocksteady Studios** e pubblicato da **Warner Bros.**

Interactive Entertainment e *DC Entertainment*, **Batman: Arkham City** è il secondo capitolo della saga di **Arkham**, rilasciato a novembre del 2011 per PS3, Xbox360 e pc e l'anno successivo per WiiU. Il gioco è ambientato un anno e mezzo dopo **Arkham Asylum**, i cui eventi hanno dato modo al dottor Hugo Strange, ovvero l'unico nemico che conosce la vera identità di Batman, di avviare il progetto **Arkham City**, che consiste nel trasformare una parte della città di Gotham in un gigantesco penitenziario al cui interno i criminali sono lasciati in libertà, una vera prigione a cielo aperto.

In seguito ad una manifestazione contro l'Arkham City, Bruce Wayne viene arrestato e portato all'interno delle mura. Invischiato nei piani dei vari super criminali, Batman dovrà farsi strada attraverso orde di prigionieri per trovare una cura alla malattia del Joker, propagatasi all'esterno a causa della distribuzione di sacche di sangue infetto, in seguito agli eventi dell' Arkham Asylum.

Il gioco sfrutta meccaniche simili al capitolo precedente, ma espansive e migliorate: **Batman** è infatti in grado di planare in maniera più precisa e di lanciarsi in picchiata per poi riprendere quota in modo da potersi muovere in fretta per le vie della città, i Batrang sono stati potenziati e sono state migliorate le capacità di combattimento, semplificando l'uso delle mosse speciali e dei gadget, il menù di potenziamento è stato ridisegnato, rendendone molto più semplice la comprensione.

Oltre a Batman, nella storia ci sono dei momenti in cui si dovrà giocare come Catwoman, in possesso di differenti abilità e con i propri obiettivi; nella modalità sfida sarà possibile giocare, come contenuto scaricabile, anche come Nightwing e Red Robin (entrambi un tempo apprendisti del cavaliere oscuro), ognuno in possesso della propria attrezzatura personalizzata. Il grande numero di supercriminali è coadiuvato da una ottima caratterizzazione degli stessi, e ogni combattimento contro di questi risulta sempre fresco e coinvolgente.

La grafica è molto simile a quella del primo episodio e ne condivide alcune caratteristiche, fra cui il caratteristico danneggiarsi del costume con il procedere della storia e gli effetti di impatto del batrang; l'aspetto decadente della prigione a cielo aperto e del freddo clima sono resi perfettamente, così come quello degli interni. Oltre ai trofei dell'Enigmista sparsi in giro per le varie aree, sono presenti molte altre missioni secondarie, alcune che coinvolgono dei nemici storici di Batman, altre invece più legate alla storia della serie.

Sono presenti inoltre parecchie citazioni dell'universo *DC Comics*, fra

cui le altre città nominate, I produttori delle armi e persino l'infame vicolo di Crime Alley, prima tappa nella storia del cavaliere oscuro. Il contenuto scaricabile comprende alcuni costumi speciali, missioni extra per la modalità sfida , e un piccolo capitolo supplementare in cui si giocherà principalmente come Robin; tutti i pacchetti sono gratuiti.

Batman: Arkham City, secondo capitolo della quadrilogia in corso d'opera, è ritenuto il miglior gioco della saga ed è estremamente apprezzato tanto dai fan di Batman, quanto dai "giocatori qualsiasi"; è presente una mod che permette di selezionare i costumi alternativi di Catwoman durante la modalità storia, ma non è stabile e potrebbe bloccare il gioco,.

Il gioco ha un costo di circa 25 euro in tutte le sue versioni ed è disponibile in edizione gioco dell'anno