



## Ghost of Yotei alza l'asticella su PS5

### Descrizione

(Adnkronos) - Ghost of Yotei, arrivato cinque anni dopo l'uscita dell'epopea di Jin Sakai in Ghost of Tsushima, è un'evoluzione profonda, che corregge le debolezze del predecessore e consolida quanto di buono era già stato fatto. Il gioco sposta l'azione 300 anni avanti, nel 1603, tra i paesaggi del nord del Giappone, alle pendici del Monte Yotei. Qui non c'è più Jin, ma Atsu, un'Onryō consumata dal desiderio di vendetta per l'assassinio dei suoi genitori. La sua missione la porterà sulle tracce degli assassini della sua famiglia, in un percorso che alterna presente e passato attraverso flashback giocabili, ricostruendo gradualmente la notte della tragedia e le motivazioni che la guidano. È un racconto che, pur non partendo da un incipit originalissimo, offre una tensione emotiva costante e una serie di incontri che spaziano da alleati fedeli a nemici implacabili.

Se Ghost of Tsushima aveva già sorpreso con l'uso del vento come bussola naturale, Ghost of Yotei sceglie di spingere oltre il senso di scoperta. La mappa di Ezo è coperta da una nebbia densa che non rivela nulla finché non ci si addentra davvero nei villaggi, nei templi e nelle foreste. Gli incarichi non vengono consegnati a caso: si guadagnano interrogando nemici o aiutando i personaggi incontrati lungo il cammino. Il risultato è un open world che stimola la curiosità senza sommergere il giocatore di icone. Tra pitture sumi-e, tane di lupi, santuari e campi nemici da liberare, ogni deviazione sembra valere il tempo speso. Non mancano ritorni attesi, come le sorgenti termali o le volpi guida, ma tutto appare distribuito con equilibrio, evitando ripetitività e mantenendo alta la voglia di esplorare.

Sul fronte del gameplay, la grande novità è il sistema di armi multiple. Alla katana tradizionale si affiancano le doppie lame, l'odachi, la lancia e il kusarigama, ognuna studiata per contrasti specifici. A queste si aggiungono armi a distanza come arco e fucile a pietra focaia, oltre a strumenti di supporto che spaziano da bombe a nebbie occultanti. La varietà obbliga ad adattarsi costantemente, rendendo ogni scontro teso e appagante. Non mancano potenziamenti tramite alberi delle abilità, attacchi speciali e persino la possibilità di disarmare gli avversari e usare le loro armi contro di loro. La componente stealth rimane presente, ma meno centrale: la vera forza del titolo sta nel flusso continuo tra approccio diretto, azioni furtive e uso creativo del proprio arsenale.

Una menzione a parte merita il lupo, una presenza evocata in combattimento dopo aver completato specifici incarichi. Non è un compagno fisso, ma un alleato casuale che compare per sorprendere i

nemici: un dettaglio che aggiunge imprevedibilità, senza trasformarsi in un espediente eccessivo. Visivamente, Ghost of Yotei è una delle produzioni più spettacolari su PS5. Le vallate innevate, i villaggi dell'epoca Edo e i paesaggi dominati dal Monte Yotei compongono scenari da cartolina. Da vicino, però, la qualità non è sempre uniforme: volti secondari e NPC anonimi tradiscono un dettaglio meno curato rispetto alle cutscene principali.

La resa complessiva resta comunque eccellente, soprattutto grazie alla varietà di modalità grafiche disponibili, con supporto al Ray Tracing anche a 60 fps su PS5 Pro. La fluidità rimane stabile per tutta la durata del gioco, senza bug o rallentamenti degni di nota. Altro punto di forza è l'uso creativo del DualSense: non solo vibrazioni e grilletti adattivi, ma anche gesti sul touchpad, pittura sumi-e con movimenti del controller e persino il suono dello shamisen da pizzicare in tempo reale. È forse il titolo che meglio sfrutta ogni funzionalità della periferica Sony, dimostrando cosa significhi pensare un gioco davvero nativo per PS5.

Come già accaduto con Ghost of Tsushima, anche qui l'omaggio alla cultura giapponese è costante. Tornano le modalità extra, tra cui il Kurosawa mode in bianco e nero, affiancato da varianti ispirate ai film di Takashi Miike e Shinichirō Watanabe. Sono esperienze collaterali, pensate per celebrare il medium e i suoi riferimenti che per accompagnare una prima run, ma aggiungono fascino e carattere a un'opera già ricca. Ghost of Yotei è un sequel che conferma la maturità artistica e tecnica di Sucker Punch. Più libero, più intenso e più ambizioso, amplia la formula del predecessore senza tradirne lo spirito. Con un combat system raffinato, una protagonista complessa e un mondo vivo e sorprendente, il gioco si impone come una delle esperienze open world più significative della generazione.

â??

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

## Categoria

1. Tecnologia

## Tag

1. tec

## Data di creazione

Settembre 26, 2025

## Autore

redazione