



Ghost of Yotei alza lâ??asticella su PS5

Descrizione

(Adnkronos) â?? Ghost of Yotei, arrivato cinque anni dopo lâ??uscita dellâ??epopea di Jin Sakai in Ghost of Tsushima, Ã?? unâ??evoluzione profonda, che corregge le debolezze del predecessore e consolida quanto di buono era giÃ stato fatto. Il gioco sposta lâ??azione 300 anni avanti, nel 1603, tra i paesaggi del nord del Giappone, alle pendici del Monte YÃ•tei. Qui non câ??Ã?? piÃ¹ Jin, ma Atsu, unâ??OnryÃ• consumata dal desiderio di vendetta per lâ??assassinio dei suoi genitori. La sua missione la porterÃ 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. Ã? 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 giÃ sorpreso con lâ??uso del vento come bussola naturale, Ghost of Yotei sceglie di spingere oltre il senso di scoperta. La mappa di Ezo Ã?? coperta da una nebbia densa che non rivela nulla finchÃ© 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 Ã?? un open world che stimola la curiositÃ 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 ripetitivitÃ e mantenendo alta la voglia di esplorare.

Sul fronte del gameplay, la grande novitÃ Ã?? il sistema di armi multiple. Alla katana tradizionale si affiancano le doppie lame, lâ??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 varietÃ obbliga ad adattarsi costantemente, rendendo ogni scontro teso e appagante. Non mancano potenziamenti tramite alberi delle abilitÃ, attacchi speciali e persino la possibilitÃ 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 Ã?? un compagno fisso, ma un alleato casuale che compare per sorprendere i

nemici: un dettaglio che aggiunge imprevedibilit  , senza trasformarsi in un espediente eccessivo. Visivamente, Ghost of Yotei   una delle produzioni pi  spettacolari su PS5. Le vallate innevate, i villaggi dell'epoca Edo e i paesaggi dominati dal Monte Y tei compongono scenari da cartolina. Da vicino, per , la qualit  non   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 variet  di modalit  grafiche disponibili, con supporto al Ray Tracing anche a 60 fps su PS5 Pro. La fluidit  rimane stabile per tutta la durata del gioco, senza bug o rallentamenti degni di nota. Altro punto di forza   l'uso creativo del DualSense: non solo vibrazioni e grilletti adattivi, ma anche gesture sul touchpad, pittura sumi-e con movimenti del controller e persino il suono dello shamisen da pizzicare in tempo reale.   forse il titolo che meglio sfrutta ogni funzionalit  della periferica Sony, dimostrando cosa significhi pensare un gioco davvero nativo per PS5.

Come gi  accaduto con Ghost of Tsushima, anche qui l'omaggio alla cultura giapponese   costante. Tornano le modalit  extra, tra cui il "Kurosawa mode" in bianco e nero, affiancato da varianti ispirate ai film di Takashi Miike e Shinichir  Watanabe. Sono esperienze collaterali, pensate pi  per celebrare il medium e i suoi riferimenti che per accompagnare una prima run, ma aggiungono fascino e carattere a un'opera gi  ricca. Ghost of Yotei   un sequel che conferma la maturit  artistica e tecnica di Sucker Punch. Pi  libero, pi  intenso e pi  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 pi  significative della generazione.

  

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Tecnologia

Tag

1. tec

Data di creazione

Settembre 26, 2025

Autore

redazione