



Ghost of Yotei, intervista con il co-director del nuovo kolossal su PS5

Descrizione

(Adnkronos) — Alla vigilia dell'uscita ufficiale di Ghost of Yotei, fissata per il 2 ottobre in esclusiva su PlayStation 5, abbiamo avuto l'occasione di incontrare Nate Fox, co-director del gioco insieme con Jason Connell e figura chiave di Sucker Punch Productions. Lo studio americano, già autore dell'acclamato Ghost of Tsushima, torna con un nuovo capitolo ambientato nel Giappone feudale, promettendo di alzare ulteriormente l'asticella dell'esperienza open world.

Ghost of Yotei riprende la maestria narrativa e la cura per il dettaglio storico che hanno reso celebre il precedente capitolo, arricchendolo con una struttura ancora più libera, nuove modalità cooperative e una forte componente emotiva. Con Nate Fox abbiamo parlato della costruzione della storia non lineare, della modalità Legends, dell'approccio culturale e delle scelte stilistiche che caratterizzano questo attesissimo titolo.

Una delle prime cose che colpisce in Ghost of Yotei è la sua struttura non lineare. I giocatori possono affrontare i Sei di Yotei nell'ordine che preferiscono. Come siete riusciti a bilanciare questa libertà con il ritmo narrativo, evitando che la storia risultasse frammentata?

La storia di Ghost of Yotei ha una forma a diamante: parte con un inizio molto forte e definito, poi si apre lasciando ai giocatori la libertà di scegliere l'ordine con cui affrontare i Sei. Infine, tutto converge di nuovo verso un climax emotivamente molto intenso. Essendo un gioco open world, la vera magia sta negli spazi tra le missioni principali: quei momenti in cui decidi cosa fare, incontri un personaggio casualmente su un ponte, ascolti la sua storia, scopri dettagli sul passato di Ezo o sulla vita delle persone sotto il dominio del clan Maishimura. Nulla in questo mondo è casuale: ogni elemento contribuisce alla trasformazione della protagonista e alla ricchezza dell'esperienza complessiva.

In Ghost of Tsushima i giocatori potevano rigiocare le missioni grazie alla modalità New Game Plus. Come mai non avete previsto qualcosa di simile in Ghost of Yotei?

In questo momento non Ã possibile rigiocare le missioni della campagna principale. Tuttavia, stiamo lavorando intensamente alla modalitÃ Legends, dove sarÃ possibile affrontare missioni piÃ¹ volte insieme agli amici. Si tratta di una componente cooperativa che introduce nuove storie e sfide, permettendo ai giocatori di espandere la loro esperienza anche dopo aver completato la storia principale.

A proposito della modalitÃ Legends, che arriverÃ nel 2026, puÃ² raccontarci qualcosa di piÃ¹?

La campagna single player Ã molto radicata nella realtÃ storica e si concentra sul viaggio intimo di trasformazione della protagonista. Legends, invece, ci permette di liberarci un po' dai vincoli realistici: Ã una modalitÃ soprannaturale in cui si combattono demoni, si usano armi mistiche e si affrontano nemici colossali. Ã un modo per dare ai giocatori maggiore varietÃ e offrire nuove esperienze di gioco in un contesto cooperativo.

Come vede oggi il ruolo dei giochi single player open world, in un'industria sempre piÃ¹ orientata al multiplayer e ai servizi live?

In Sucker Punch crediamo profondamente nei giochi single player. Ci permettono di raccontare storie forti, emozionanti e coese. Quando giochi da solo, hai il silenzio necessario per ascoltare la musica, per respirare, per decidere liberamente dove andare. Questo spazio di contemplazione Ã qualcosa di unico e prezioso negli open world: sono quei momenti in cui vaghi senza una missione precisa che rendono davvero speciale l'esperienza.

In Ghost of Tsushima l'indicatore del vento era un elemento iconico. In Ghost of YÃtei avete seguito un approccio simile per guidare il giocatore senza sommergerlo di interfacce?

Esatto. Non volevamo che i giocatori passassero il tempo a guardare una mappa piena di icone o una bussola. Siamo esseri umani, abbiamo occhi, orecchie e curiositÃ naturale. Quindi abbiamo inserito elementi nel mondo di gioco che stimolano l'esplorazione: magari vedi un fuoco da campo, ti avvicini, parli con qualcuno che ti dÃ un indizio su un santuario lÃ vicino. Oppure noti un albero rosso in mezzo a un bosco verde e decidi di esplorarlo. Il vento Ã sempre presente e ti indica la direzione dell'obiettivo, ma sei libero di ignorarlo. Questo dÃ una sensazione di libertÃ autentica, piÃ¹ organica rispetto ai sistemi tradizionali. Vogliamo incuriosire il giocatore, non sovraccaricarlo.

La rappresentazione culturale Ã sempre stata un tema importante nei vostri giochi. Come avete affrontato la questione dell'autenticitÃ in Ghost of YÃtei?

Ã un aspetto che abbiamo preso estremamente sul serio. Noi di Sucker Punch siamo americani, ma amiamo profondamente le storie giapponesi. Per questo ci siamo circondati di consulenti culturali, collaborando strettamente con esperti e con i nostri colleghi PlayStation a Tokyo, che ci hanno fornito feedback preziosi su costumi, architettura, scrittura. Il nostro obiettivo era offrire un'esperienza che risultasse autentica anche per i giocatori giapponesi. Ovviamente il gioco Ã ambientato in un mondo immaginario e racconta una storia di fantasia, quindi a volte ci sono scelte che non sono storicamente perfette, ma che servono la fantasia del racconto, come nel caso delle katana in Ghost of

Tsushima, usate pur non essendo storicamente accurate per quell'epoca. Quando Ghost of Tsushima uscì e ricevette il punteggio massimo dal magazine Famitsu, fu un momento incredibilmente importante per noi. Era la conferma che avevamo trattato quella cultura con il rispetto che meritava.

Nel primo Ghost avevate inserito una modalità "Kurosawa" per omaggiare il cinema giapponese, e avete arricchito questa possibilità in Yâi. Con quali criteri avete scelto i registi e le opere da omaggiare?

Sì, il cinema continua a ispirarci profondamente. Nel primo gioco abbiamo reso omaggio a Kurosawa, e questa volta avremo modalità visive dedicate: una riprende lo stile in bianco e nero con grana filmica, un'altra ispirata a un film molto crudo e realistico di Takeshi Miike, 13 Assassini, che avvicina la telecamera, intensifica il sangue e il fango, e rende i combattimenti più fisici e diretti. C'è anche una modalità che rende omaggio a una serie anime amatissima di Shin'ichirô Watanabe, che ha introdotto molti spettatori occidentali al mondo dei samurai: Samurai Champloo. Molti membri del team ne sono fan, e abbiamo pensato fosse un bel modo per permettere ai giocatori di esplorare un'altra prospettiva stilistica.

?

tecnologia

webinfo@adnkronos.com (Web Info)

Categoria

1. Tecnologia

Tag

1. tec

Data di creazione

Ottobre 2, 2025

Autore

redazione