

The Elder Scrolls V: Skyrim

Bethesda™

LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/gaming/627/the-elder-scrolls-v-skyrim.htm>)

E cinque: è arrivato Skyrim, il quinto capitolo della saga di "The Elder Scrolls".



↔

E' passata tanta acqua sotto i ponti dall'anno 1994, quando la software house statunitense Bethesda Softwork ha rilasciato il suo primo capitolo di The Elder Scrolls, denominato Arena, sviluppato unicamente per il sistema operativo MS-DOS e distribuito su floppy disk.

Da allora si sono susseguiti, dopo il successo riscontrato, altri quattro capitoli più altrettante espansioni e, tra questi, ricordiamo nel 1996 Daggerfall, nel 2002 Morrowind (con le sue relative espansioni e cioè Bloodmoon e Tribunal), successivamente nel 2006 il quarto capitolo dal nome Oblivion, sviluppato in collaborazione con la 2K Games, al quale si sono aggiunte altre due espansioni: Knights of the Nine e Shivering Isles che è stato considerato dalla comunità di giocatori esperti del genere, nei suoi 5 anni di vita, il GdR per eccellenza.

Il notevole passo in avanti fatto nella qualità delle textures, della grafica in generale e, soprattutto, l'innovativa possibilità di poter esplorare il mondo senza alcun vincolo dimensionale, hanno sicuramente reso Oblivion un punto di riferimento.

Finalmente, dopo un lungo periodo di sviluppo di un nuovo motore grafico, il Creation Engine (basato su Gamebyro di Oblivion e Fallout 3), la software house Bethesda ha rilasciato, in data 11 novembre 2011 (11/11/11), l'ultimo capitolo, **The Elder Scrolls V: Skyrim**, oggetto della nostra recensione, che prende il nome dalla fredda regione settentrionale del continente fantasy Tamriel

dove è ambientata l'intera saga.

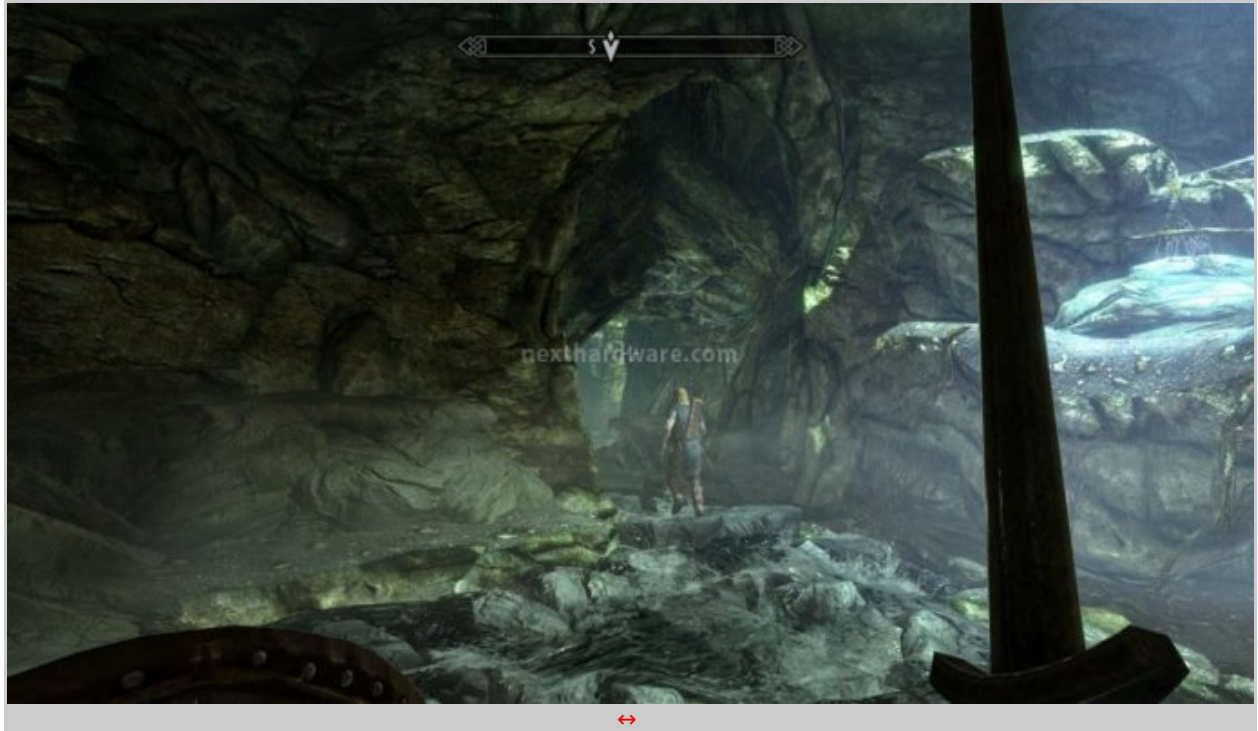
↔

↔

1. Inizia l'avventura

1. Inizia l'avventura

↔



↔

Circa duecento anni dopo gli eventi di The Elder Scrolls IV: Oblivion, nel paese è scoppiata una guerra civile a seguito dell'assassinio del Re e le regioni imperiali hanno inviato nelle varie provincie le Legioni capitanate dai Generali, con lo scopo di riprendere il controllo dell'Impero, ormai sull'orlo del baratro.

I vari traditori vengono presi come prigionieri per essere giustiziati ed è proprio in questo frangente che ha inizio la lunga avventura del personaggio dal nome Dovahkiin (sangue di Drago) quando, trovandosi su una carrozza con altri tre prigionieri, viene condotto in un villaggio per essere sottoposto alla pena capitale.

Nel bel mezzo dell'esecuzione, l'intervento tempestivo e sicuramente casuale di un grosso Drago salverà il giocatore, il quale avrà la possibilità di fuggire ed iniziare l'avventura nella terra di Skyrim, le cui dimensioni sono di circa 40 chilometri quadrati.

Il personaggio principale sarà creato dal giocatore all'inizio dell'avventura e potrà essere di razza umana, elfica o bestiale; oltre alla scelta dell'origine, che influenzerà il punteggio di partenza delle varie abilità, si potrà personalizzare l'aspetto secondo parametri che vanno dalla stazza fisica al tipo di tratti somatici.

↔

↔

2. Dettagli importanti

2. Dettagli importanti

↔



↔

La storia del gioco si evolverà in base agli eventi che il giocatore deciderà di volta in volta e si avrà la libertà di muoversi a piacimento, sia a piedi che a cavallo, per tutta la regione suddivisa in nove Contee: The Pale, White Hold, The Rift, Eastmarch, Winter Hold, Northshore, Haafinheim, The Reach, Falcrentheim.

Ognuna di queste è in guerra con le altre ed ha le proprie leggi.

Nel gioco sono presenti cinque grandi città che sono state rese uniche, piene di vita e di missioni da svolgere, in particolare nelle taverne, dove si potrà persino far suonare al cantore una canzone per rallegrare i frequentatori del locale, così da derubarli mentre sono ubriachi; tale operazione sarà più o meno facile in base alle abilità di ladro conseguite in precedenza.

In Skyrim le interazioni con i personaggi non giocanti saranno all'ordine del giorno ed influenzeranno le abilità e le conoscenze del giocatore.

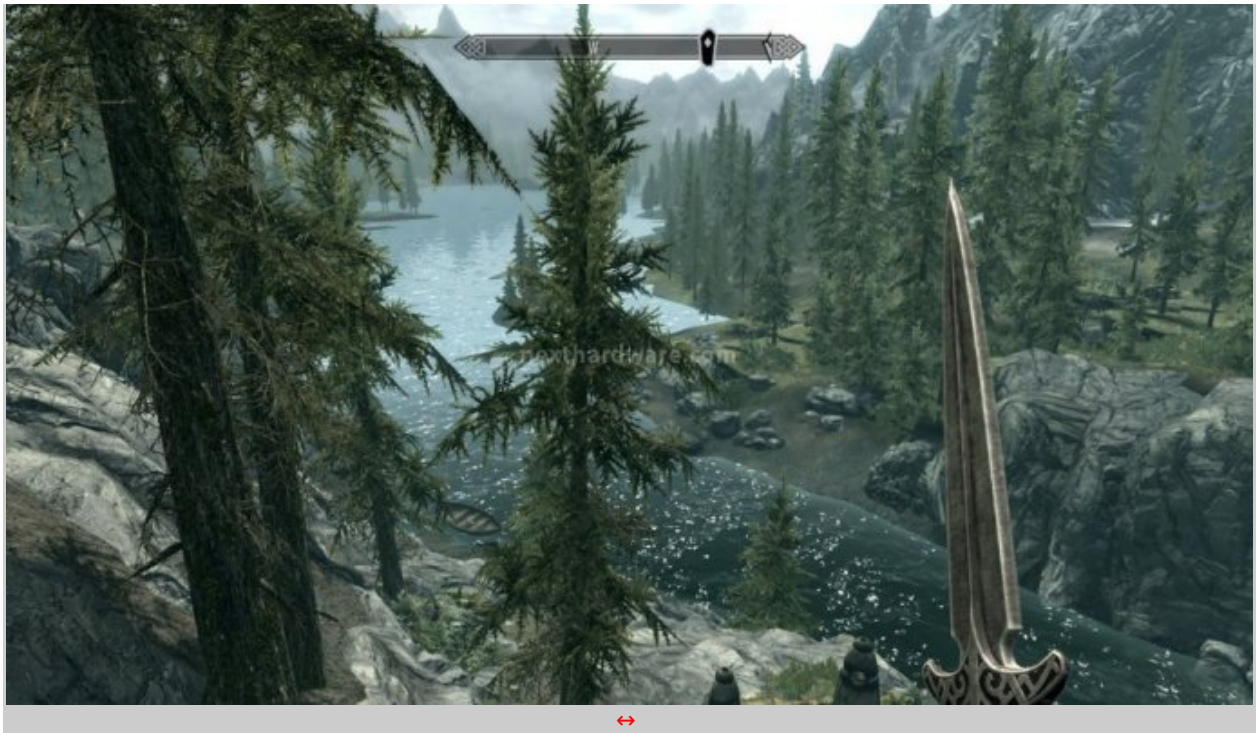
↔

↔

3. Panorama mozzafiato

3. Panorama mozzafiato

↔



↔

Nel bellissimo paesaggio montano svetta rigogliosa la Gola del Mondo, la montagna più alta di Skyrim (la seconda più alta di Tamriel dopo la Montagna Rossa di The Elder Scrolls III: Morrowind), che ha un'altezza di 7.000 metri interamente scalabili, sulla cui cima vivono i Barbargria, un antico popolo nordico che insegnerà a Dovahkiin come assorbire le anime di Drago e leggere il linguaggio Draconico.

↔



↔

Tra i dungeon ci sono fortini, caverne, rovine dei nord e rovine dwemer (tra le più pericolose).

Ci saranno a disposizione 280 talenti, 85 incantesimi (17 per scuola), 81 armi (contando anche le armi speciali che sono circa 100), 70 pezzi di armatura, 300 ingredienti e faranno il loro ritorno anche molti nemici già trovati in Oblivion e Morrowind.

↔

↔

4. Una grossa ed incandescente novità

4. Una grossa ed incandescente novità

↔

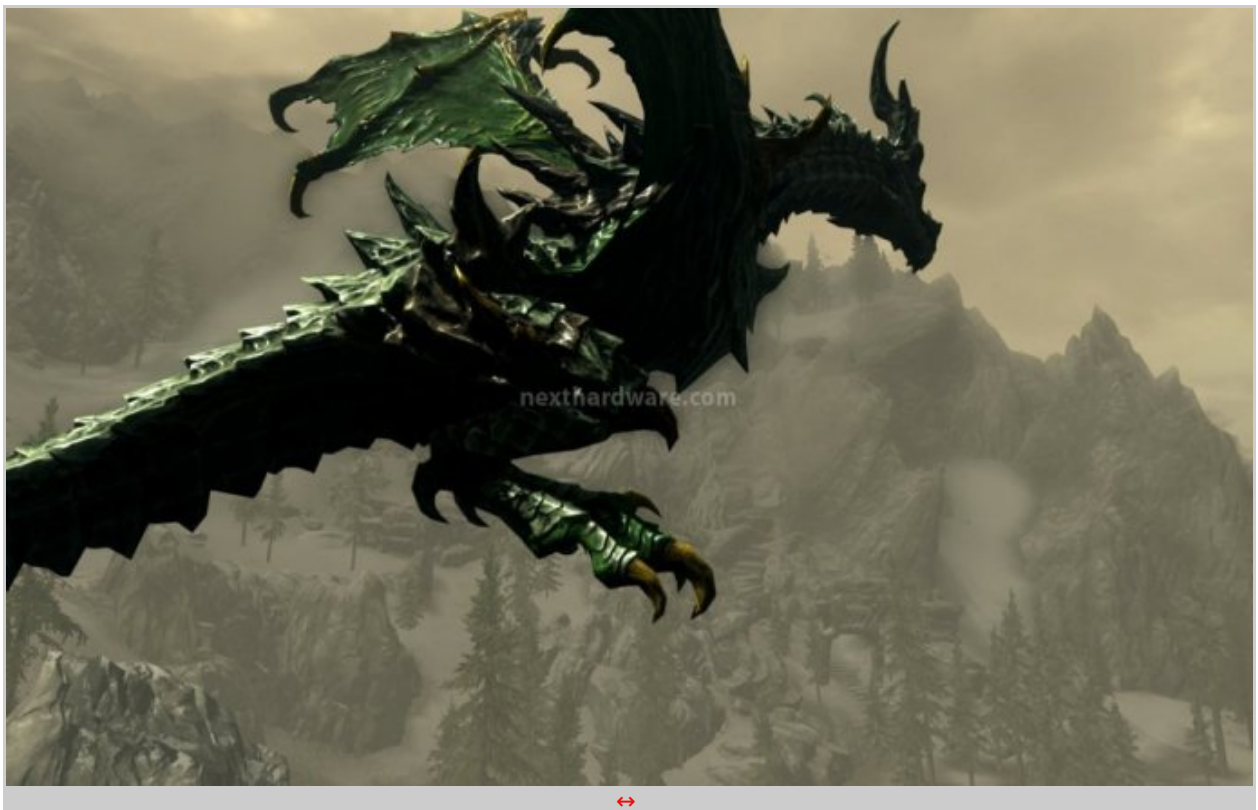


↔

Ma la più grande novità introdotta in Skyrim è la presenza dei Draghi che, solitari od in piccoli gruppi, si presenteranno in qualsiasi momento e potranno attaccare qualsiasi cosa, comunicando con il personaggio nella lingua nativa, ovvero il Draconico.

Il nostro compito, in quanto "Sangue di Drago", è quello appunto di dargli la caccia e scoprire il mistero che si cela dietro al loro ritorno, ingaggiando con essi duelli spettacolari.

↔



↔

Lo **Shout** dei Draghi, letteralmente grido, costituisce una speciale abilità, di diversa intensità, difensiva ed offensiva, celata spesso in luoghi non facilmente accessibili, che una volta trovata dal

personaggio nel suo girovagare in questo fantastico mondo, e assorbita mediante l'anima dei Draghi uccisi in precedenza, può essere rivolta verso i propri nemici o usata per azioni come il teletrasporto, la chiamata in aiuto di un Drago e la possibilità di fermare il trascorrere del tempo.

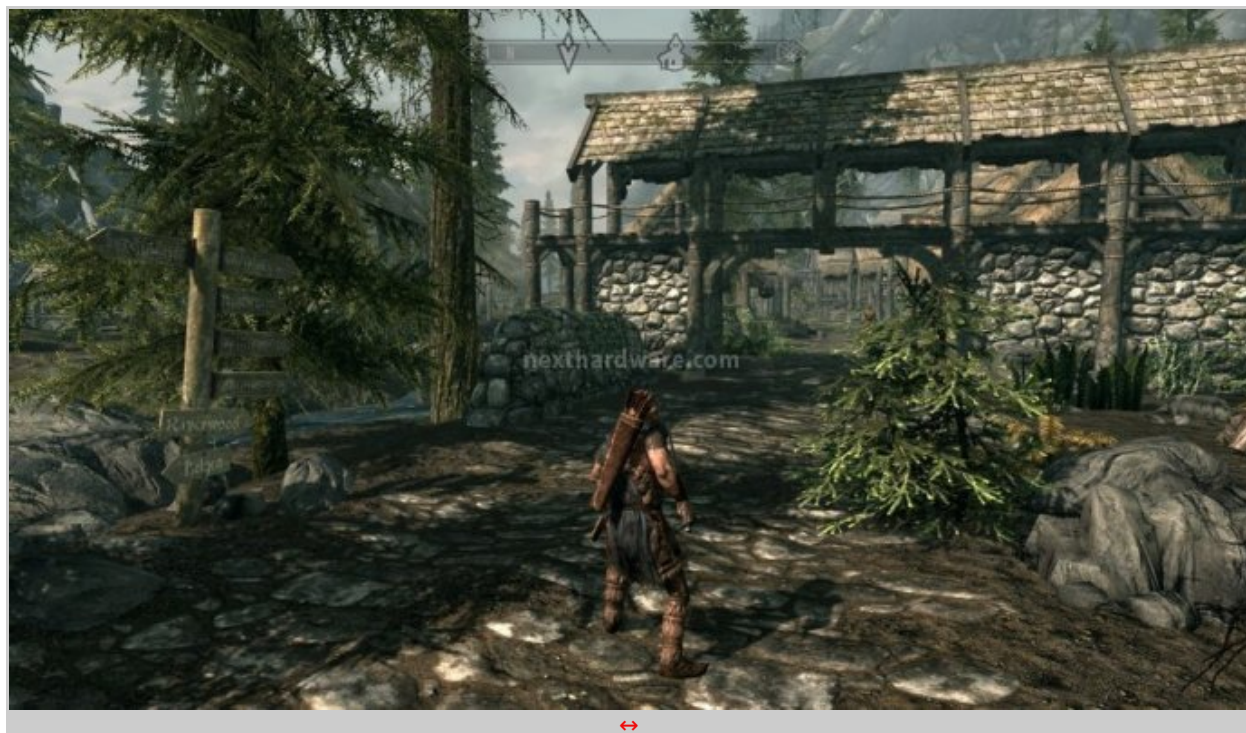
↔

↔

5. Controlli ed audio

5. Controlli ed audio

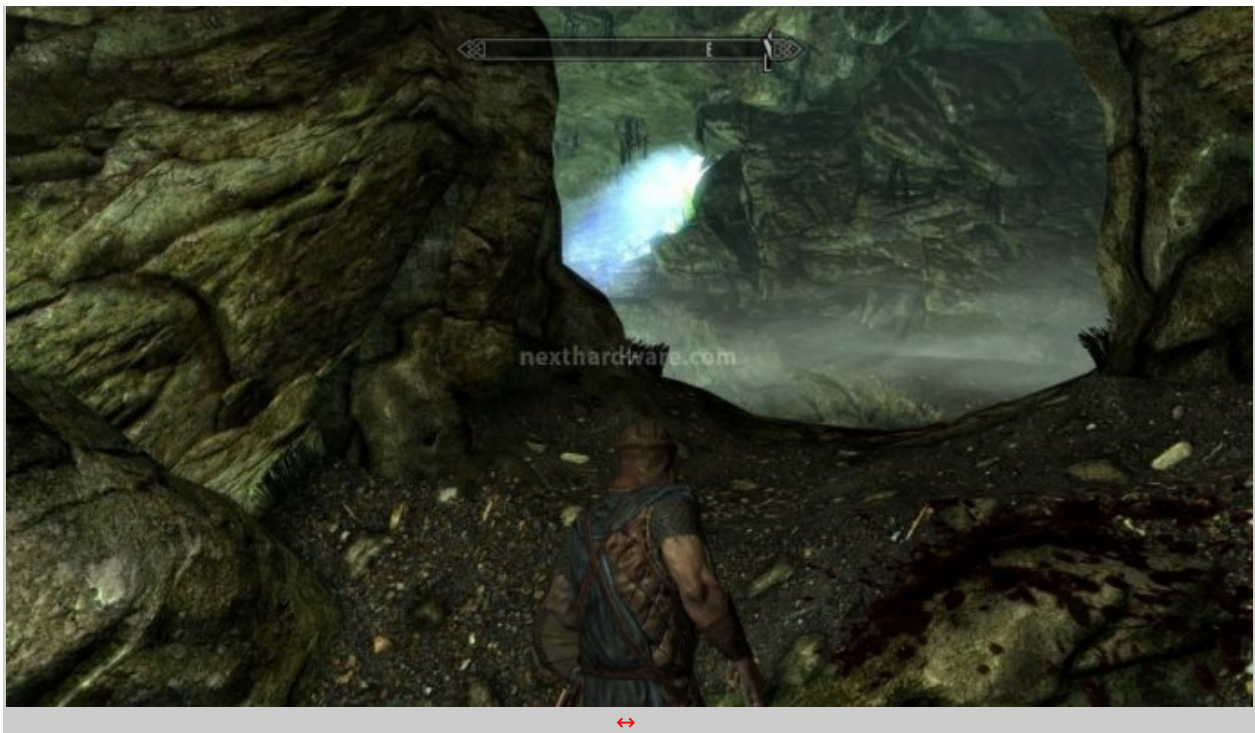
↔



↔

In Skyrim i controlli sono pienamente configurabili e per chi utilizza tastiera e mouse c'è la possibilità, tramite scrolling, di portare la visuale dalla prima alla terza persona, allontanando la telecamera, cosa di fondamentale importanza per affrontare al meglio i tantissimi combattimenti a cui andremo incontro durante il nostro cammino.

↔



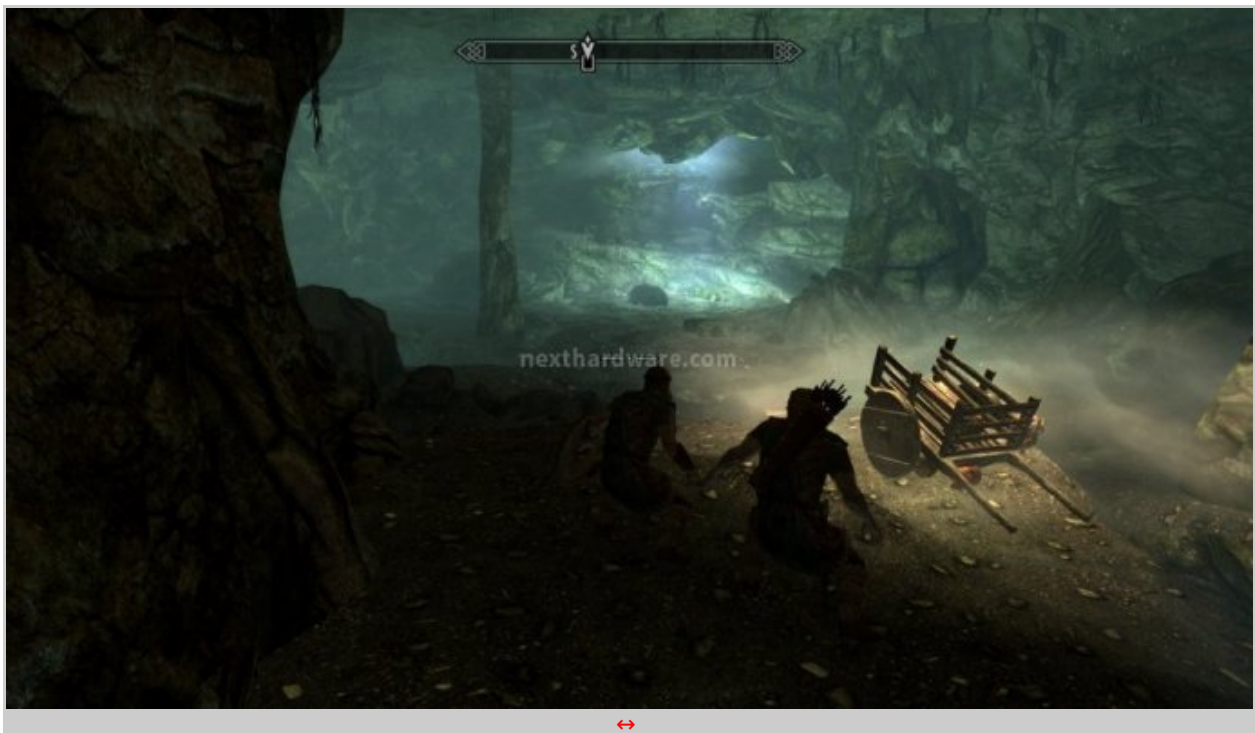
↔

Chiaramente i giocatori più esperti di questo genere potranno fare un uso abbondante di Macro, specialmente sulle tastiere predisposte, al fine di rendere semplici ed immediate le azioni più importanti da compiere, specie nelle fasi più concitate del gioco.

Ovviamente è possibile e aggiungerei preferibile utilizzare il Joypad in alternativa alla combinazione tastiera/mouse che si rivela non di così facile utilizzo e richiede un training di diverse ore per essere utilizzata al meglio.

A dircela tutta, abbiamo optato per quest'ultimo dato che, tanto per fare un esempio, usare le due mani separatamente, specie in combattimento, risulta molto più comodo e preciso con questo dispositivo.

↔



↔

La colonna sonora che accompagna il giocatore durante la sua avventura, crea un certo impatto emotivo grazie ad una qualità dell'audio davvero eccellente che rende al meglio l'atmosfera epica che lo circonda.

Il doppiaggio dei dialoghi nella lingua italiana è davvero degno di nota e rende inutile la presenza di sottotitoli che riducono sensibilmente la qualità dell'esperienza di gioco.

Questo è uno dei rari casi in cui un buon impianto audio o una cuffia di qualità fanno veramente la differenza.

Non a caso, l'autore della parte audio di questo capolavoro si chiama **Jeremy Soule**, un autentico fenomeno che molti di voi ricorderanno, oltre che per i precedenti capitoli del gioco, per la creazione delle colonne sonore di titoli come Neverwinter Nights, Star Wars o Harry Potter e la camera dei segreti (vincitore di un premio BAFTA nel 2003).

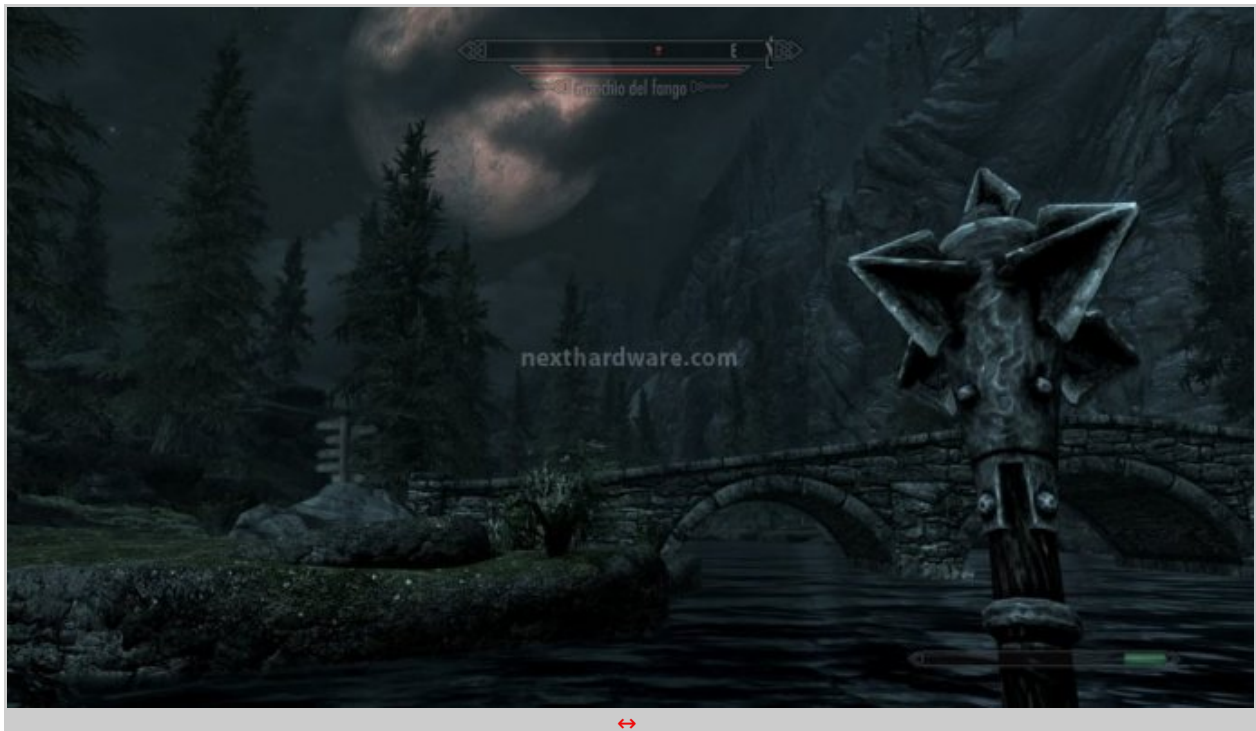
↔

↔

6. Giocabilità e grafica

6. Giocabilità e grafica

↔



↔

La giocabilità è stata raffinata per quel che riguarda la narrazione, le modalità di combattimento, l'interfaccia, ora più intuitiva, e l'avanzamento graduale delle varie abilità, che si possono acquisire con il progredire della storia, oltre che per la semplificazione delle statistiche (che per alcuni giocatori potrebbe risultare un peggioramento, ma non lo è affatto!).

↔





↔

La grafica di Skyrim rappresenta un sostanziale miglioramento, sia nei dettagli delle textures che nell'illuminazione e nel realismo dei paesaggi e delle ombre, del suo predecessore grazie alle funzionalità avanzate delle DirectX 11, nonostante questo titolo non faccia uso della tassellazione.

Se è vero che per potersi godere questo straordinario gioco al massimo delle sue possibilità è necessario possedere un PC con delle caratteristiche di alto livello, bisogna riconoscere che le sensazionali prestazioni di questo nuovo motore grafico, il Creation Engine, consentono di giocarci anche su macchine di fascia bassa in maniera molto soddisfacente, ovviamente a patto di ridurre la risoluzione ed i dettagli grafici.

Alla prima esecuzione del gioco viene eseguito automaticamente un veloce benchmark del sistema per impostare la risoluzione ed i dettagli grafici consigliati, al fine di non avere problemi di fluidità durante il gioco.

Sarà comunque possibile scegliere il setting a noi più congeniale grazie ad un menu di configurazione piuttosto completo.

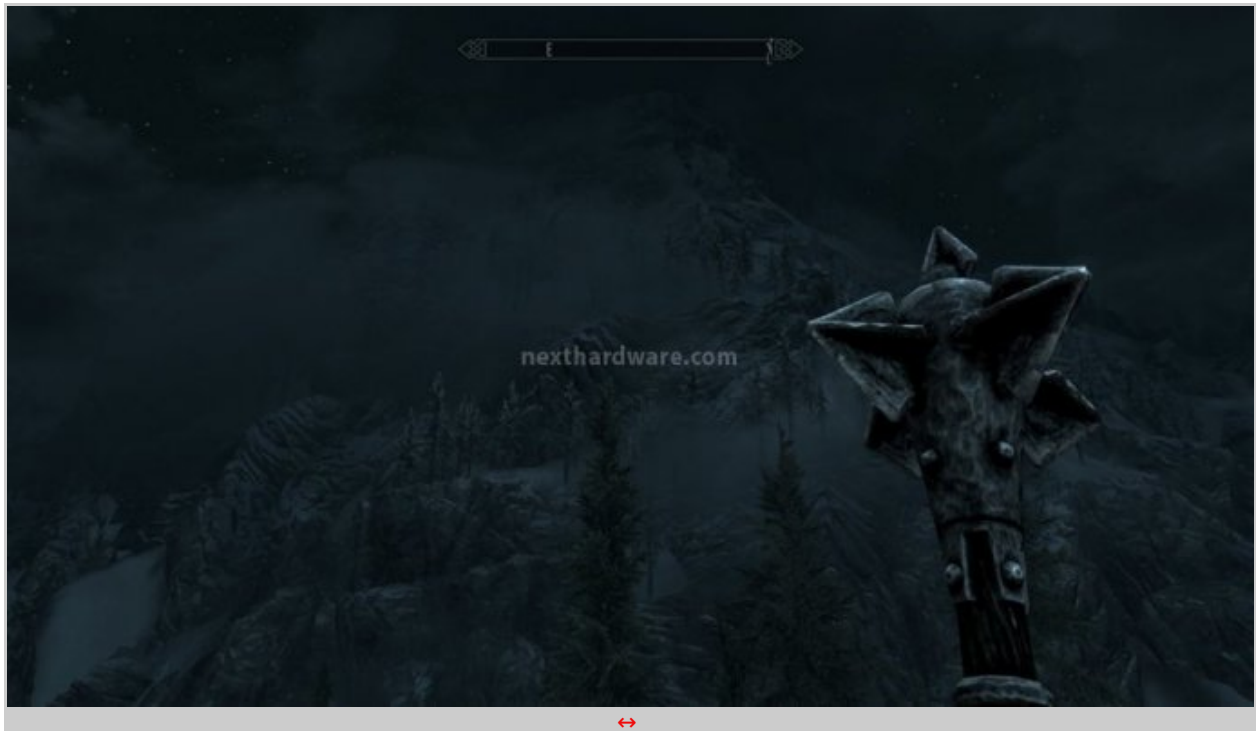
↔

↔

7. Qualche difetto ci sarà ?

7. Qualche difetto ci sarà ?

↔



↔

Bisogna riconoscere che Skyrim rasenta la perfezione ma, volendo spaccare in capello in quattro, ancora perfetto non è in quanto, come accennato nella pagina precedente, non è stata

implementata la tassellazione anche se, data la spettacolarità dei dettagli, possiamo al momento farne a meno.

Abbiamo riscontrato, inoltre, qualche problema sulle trasparenze in parte attenuabile, per chi ha configurazioni di alto livello, grazie un uso massiccio dell'anti-aliasing.

Sono supportate sia le configurazioni SLI di NVIDIA che, da pochi giorni, quelle CrossFireX di AMD grazie all'uscita dei driver Catalyst HotFix 11.11c.

La software house Bethesda, inoltre, ha espresso la volontà di rendere molto presto disponibile un Creation Kit che permetterà la personalizzazione di ogni dettaglio del gioco e, nel frattempo, ha rilasciato una patch per risolvere alcuni problemi relativi alla resistenza magica, alle volta calcolata erroneamente ed allo spettacolare bug del volo all'indietro dei Draghi, che si verifica in alcuni casi.

L'assenza della modalità di gioco multiplayer è una "non mancanza", come del resto aveva anticipato Todd Howard, game director di The Elder Scrolls V: Skyrim, rilasciando la seguente affermazione: "*Le cose che ci chiedono di più sono i dragoni e il multiplayer. Questa volta ne abbiamo inclusa una. Discutiamo spesso del multiplayer ma alla fine vincono i no. Il fatto è che vogliamo realizzare la miglior esperienza possibile in single player*".

Alla luce di quanto è attualmente sotto i nostri occhi non possiamo che dargli ragione e, infatti, non ci sono voci di corridoio che facciano pensare ad una implementazione futura.

Poter giocare in multiplayer, cooperando con altri giocatori online, sarebbe comunque una cosa improbabile vista la tipologia di gioco e la variabilità delle scelte che influenzerebbero le vicissitudini di più personaggi contemporaneamente.

Aumentare la longevità di un gioco con la modalità multiplayer è, al giorno d'oggi, l'arma principale di tutte le software house, ma dipende sempre dalla tipologia del gioco e dalla longevità dello stesso in single player.

↔

↔

8. Requisiti Hardware e Conclusioni

8. Requisiti Hardware e Conclusioni

↔

Per assaporare al meglio le spettacolarità grafiche del titolo, sono consigliate una CPU di fascia medio-alta (una CPU quad-core da 3GHz dovrebbe andare benone) ed una GPU abbastanza prestante per godere della fantastica grafica in DirectX 11 (GeForce GTX560 Ti oppure Radeon HD6870), mentre per quel che riguarda il quantitativo di memoria RAM sono sufficienti 4GB (anche se si vuol giocare in alta risoluzione) e sono necessari 6GB di spazio libero sul disco rigido per l'installazione ed i salvataggi; la piattaforma di riferimento è Steam.

↔



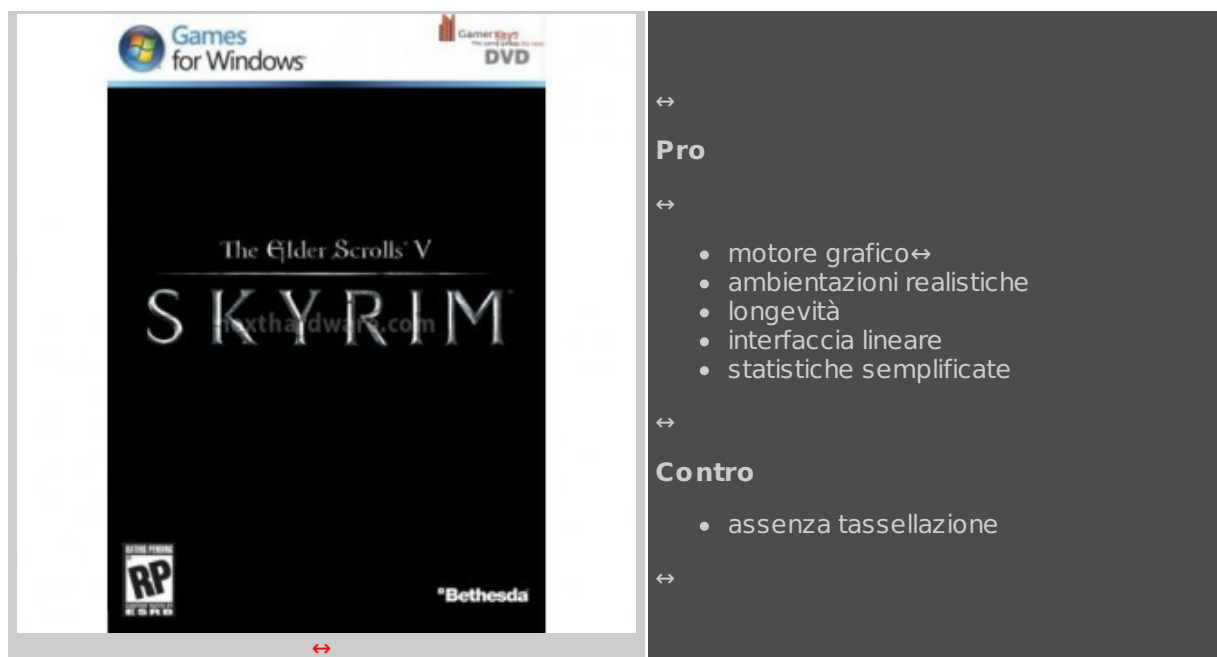


Fino a questo punto ho voluto descrivere il quinto capitolo di The Elders Scrolls recensendolo in terza persona ma, nelle righe che seguiranno, voglio rivolgermi a te, che presumibilmente acquisterai questo titolo, sempre che non lo abbia già fatto e, spinto dalla curiosità , hai appena letto le pagine della nostra recensione sino a giungere qui, alle battute finali.

Skyrim è un titolo che lascerà certamente il segno nell'intero universo dei giochi di ruolo e non solo; questo grazie ai suoi innumerevoli punti di forza evidenziati nelle pagine precedenti (tanto per citarne alcuni: grafica, giocabilità , longevità) che, una volta messi sulla bilancia, se confrontati ai punti deboli, fanno pendere decisamente il piatto in loro favore

In sostanza, dopo aver giocato una volta a Skyrim non vedrai l'ora di continuare l'avventura di un mondo che diventerà quasi il tuo, in prima persona, dalla fuga dal castello di Helgen, passando per tutte le quest sparse qua e là per il vastissimo territorio pieno zeppo di dungeon, sempre differenti per grandezza e "sorprese" celate al loro interno, visitando città realizzate in maniera molto vicina alla realtà , grazie ad una ottima intelligenza artificiale dei personaggi non giocanti che compieranno azioni sempre differenti e talvolta davvero inaspettate, nel trascorrere incalzante del tempo che avvicenda sapientemente il giorno alla notte e che eleva all'ennesima potenza il realismo e quindi l'esperienza di gioco, arrivando infine alla conclusione della storia, dopo centinaia e centinaia di ore di divertimento ed emozioni che il gioco ha da offrire, che lascio a te scoprire, perché altrimenti non avrebbe senso vivere una vita parallela sapendo anticipatamente come andrà a finire.

Per tutti questi motivi, il consiglio della redazione è di non farti scappare l'occasione di iniziare questa nuova travolgente avventura fantasy firmata Bethesda Softwork, ma con l'avvertimento (reale) che talvolta essa può diventare addirittura assuefacente, tanto da tenerti incollato al monitor per molto tempo.



Si ringrazia Bethesda Softworks (http://www.bethsoft.com/eng/games/games_skyrim.html) per l'invio del gioco oggetto della nostra recensione.





nexthardware.com

Questo documento PDF è stato creato dal portale nexthardware.com. Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di nexthardware.com.
Informazioni legali: <https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm>