

Spolveriamo il distintivo e ripercorriamo le pericolose strade della Los Angeles degli anni '40 con la rimasterizzazione di L.A. Noire.

L.A. Noire, famoso titolo sviluppato da **Team Bondi** e pubblicato da **Rockstar Games**, ha segnato un passo avanti per tutti i giochi del genere.

Ciò che rese famoso il titolo fu la tecnologia utilizzata nel gioco. Tramite un sofisticato sistema di telecamere, era possibile catturare fedelmente tutti i dettagli e le espressioni facciali, digitalizzandoli nelle più piccole variazioni. Questa caratteristica permise di inserire nuovi elementi nel gameplay di un titolo d'azione a tema poliziesco. Toccava ora al giocatore armarsi di astuzia e ragionare come un vero poliziotto.

I segni facciali e il linguaggio del corpo, oltre ovviamente alle risposte ricevute, permettevano di capire se l'interlocutore stesse dicendo al verità o meno. La definizione dei visi, oltre ad un comparto tecnico generale che ai tempi era all'avanguardia, ha permesso a L.A. Noire di essere un gioco dal carattere proprio, uscendo dagli schemi del periodo e "osando" come non si faceva da tempo. Lo sviluppo doveva permettere al giocatore di credere di essere in un film piuttosto che un videogioco (agevolato anche dal filtro bianco-nero opzionabile dal menu).

Ma procediamo con ordine. Cominciamo dalla...

Trama

Noi impersoneremo Cole Phelps, un reduce pluridecorato della Seconda Guerra Mondiale.

Ripercorreremo la carriera di Phelps fin dagli albori quando, da semplice agente della LAPD, riesce a risolvere una caso di omicidio. La carriera di Cole sarà costellata sia da successi e promozioni che da sospensioni e degradazioni. Nell'ordine entreranno a far parte dei dipartimenti del traffico, della omicidi, della narcotici ed in ultimo incendi dolosi.



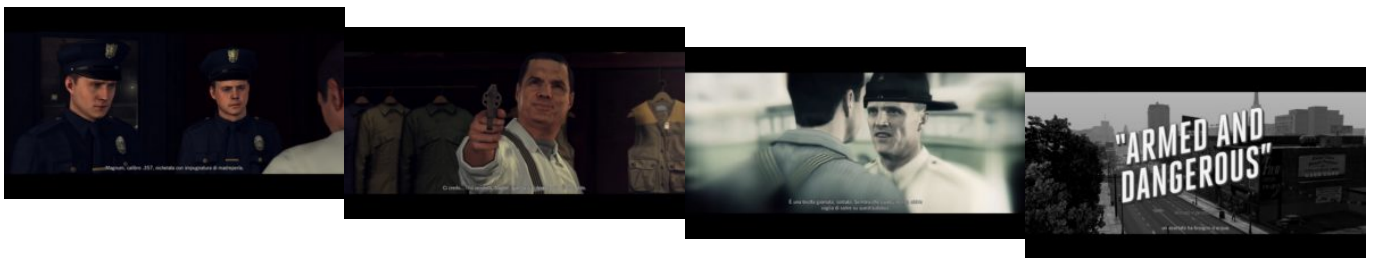
Sin dagli inizi come detective, Cole, si dovrà scontrare con una polizia corrotta in una città destinata all'implosione. Molti casi verranno infatti insabbiati o peggio. Potrà succedere infatti di far incarcerate persone innocenti (e non solo per un nostro errore). Tutto ciò non piace a Phelps ma è costretto a mettere da parte la sua ferma sete di giustizia per non nuocere alla sua carriera.

Durante tutto il gioco conosceremo più a fondo la vita di Cole in particolare cosa è successo durante la guerra ed il perché non accetta piacevolmente di esser chiamato eroe.

Passato e futuro si incontreranno intrecciandosi in una storia affascinante e godibile.

Tra le strade di Los Angeles

L.A. Noire mantiene la maggior parte del gameplay e delle caratteristiche che lo hanno reso famoso. Tuttavia, ci sono state alcune piccole migliorie, alcune delle quali già visibili dalle prime scene (e, aggiungiamo, per fortuna!).



Già dal primo capitolo, si può notare (per chi ha giocato alla versione del 2011) che alcuni dettagli nel normale svolgimento del vostro lavoro di detective sono cambiati. Le precedenti scelte VERITA'-DUBBIO-MENZOGNA in fase di interrogatorio erano una delle caratteristiche più interessanti del vecchio L.A. Noire, tuttavia in alcuni casi, dover avanzare nel discorso semplicemente capendo chi ci si trovava di fronte scegliendo una di questi 3 "stati" non era facile. In questa nuova versione, gli sviluppatori hanno deciso di cambiare il tutto con ASSECONDA-FORZA-ACCUSA. Il nuovo tris di risposte sembra aderire meglio alle espressioni che dobbiamo interpretare. Un aiuto sicuramente più gradito

Sono stati introdotti, inoltre, nuovi documenti e vinili da collezionare, ovviamente sparsi della città (alcuni veramente difficili da trovare!).

Il giocatore, inoltre, potrà sbloccare 4 nuovi abiti: non si tratta delle semplici "versioni" dell'abito che Phelps indosserà ad ogni cambio di ruolo, ma di costumi che daranno al vostro alter ego digitale caratteristiche uniche.

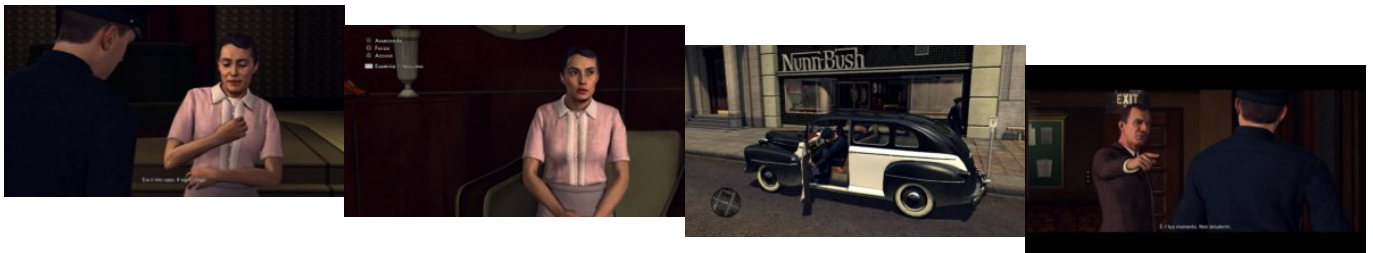
Audio e video

Premettiamo una cosa: la versione su cui si basa la nostra analisi è la versione per Playstation 4. Più precisamente, la versione "migliorata" per Playstation Pro, con supporto al 4K e HDR. Tuttavia, la modalità foto (sia quella nativa del firmware Playstation sia la modalità Foto attivabile con L3+R3) non permettono di acquisire immagini e/o video se avete la modalità HDR abilitata.



La versione rimasterizzata di L.A. Noire risulta sicuramente più dettagliata rispetto al titolo originale. Texture e oggetti più rifiniti (ora gli indizi saranno maggiormente dettagliati e visibili), una risoluzione massima che raggiunge i 4K (per Ps4 Pro e Xbox One X) e movimenti più fluidi, anche nei momenti più concitati. Si notano fin da subito miglioramenti sul fronte del tempo atmosferico, presente nella precedente versione solo in specifiche missioni: una caratteristica che ormai molti titoli tripla-A devono possedere.

Dalle strade ai vicoli, dalle case di periferia ai magazzini abbandonati, la nostra Los Angeles appare più “viva” e realistica. Le auto ricevono (finalmente!) i riflessi in tempo reale, aumentando la qualità complessiva delle sessioni di guida. Noterete come, inoltre, dopo un tamponamento o un giretto nello sterrato possa rovinare la vostra auto o sporcarla: questa volta gli effetti sono stati migliorati (e aumentati di numero) in modo da ottenere un danno o uno sporco più realistico.



Anche gli effetti particellari hanno subito un pesante restyling: fumo e fuoco appaiono più realistici e dettagliati, e l'introduzione delle luci volumetriche/god-rays permette di ammirare fantastici paesaggi di Los Angeles in particolari momenti della giornata.

Tuttavia, già dalle prime scene, i 6 anni di distanza dalla prima uscita si fanno sentire. Per quanto risulta un titolo ancora molto godibile, e in certi casi anche migliore (tecnicamente) rispetto a tante produzioni moderne, la definizione dei modelli e di alcuni movimenti non ha subito il dovuto adattamento e, per quanto “rimasterizzata”, questa edizione mantiene ancora qualche incertezza già vista nel lontano 2011.

Uno dei principali, fin dalle prime scene, è sicuramente la “legnosità” di alcune animazioni dei personaggi, sia a piedi che mentre sono in auto. I modelli tridimensionali del viso, con tutte le sue espressioni, hanno un dettaglio molto spesso più alto del resto del corpo. In alcuni casi, si notano anche texture vicine con differente dettaglio grafico.

Il comparto sonoro rendeva, e rende ancora, la tipica ambientazione da film noire anni 40. La città ci "vive intorno", e ci coinvolge appieno in ogni sua sfumatura. Il ritmo soul e jazz ci catapulterà in un'atmosfera unica ed affascinante. I locali notturni mantengono lo stesso fascino e la stessa pericolosità dell'epoca, tra una bellissima nota e l'altra, mentre non saprete se armarvi di pistola o godervi l'atmosfera.



Conclusioni

L.A. Noire ci catapulterà in un film poliziesco. L'atmosfera post-bellica è ricreata fedelmente. Il gioco si presenta come un poliziesco free roaming dalla mappa abbastanza grande e ben realizzata.

La tecnologia usata rende il titolo quasi unico e capace, grazie alle prove ed a un discreto senso intuitivo, di interpretare realmente le risposte degli interlocutori.

I primi tre dipartimenti scorreranno molto più velocemente mentre, secondo il parere dello scrivente, i casi degli incendi dolosi saranno meno coinvolgenti e "divertenti".

Riassumendo. Il gioco è molto godibile. Ci permetterà di essere protagonisti di uno dei classici film o telefilm polizieschi.

L'intera esperienza di gioco sarà appagante quasi nella totalità. L'ultimo dipartimento tenderà a rendere il finale del gioco più lungo e pesante ma sarà fondamentale per scoprire la fine della "film".

Questa rimasterizzazione permette a tutti coloro i quali non hanno provato L.A. Noire per la vecchia generazione di provare un titolo che tra alti e bassi è una novità per il mondo videoludico.

Siamo inoltre molto curiosi della versione dedicata al HTC Vive. Uno dei pochi giochi per PC che supporterà nativamente il visore VR. Prossimamente sulle nostre pagine...

Titolo



Nome dell'articolo

Rivisitiamo la Los Angeles degli anni '40 con il nuovo L.A. Noire.

Descrizione

Grazie alla rimasterizzazione di L.A. Noire abbiamo esplorato le strade della Los Angeles degli anni '40 sulla nostra PS4. Ecco le nostre impressioni.

Autore

Marco "KingEvolution61" Bellomo / Daniele "Akio" Raspanti