

Phantom Dust Remastered

Phantom box

Nato nel 2004 dalla mente di **Yukio Futatsugi** (ideatore della serie *Panzer Dragoon*), **Phantom Dust** fu una perla nascosta della prima **Xbox**, console che, appena entrata sul mercato, non riuscì a opporsi allo strapotere di **Playstation 2**, nonostante svariate esclusive di spessore (*Ninja gaiden*, *Halo*, *Fable*, per citarne alcune) e una potenza oggettivamente superiore.

Il gioco non fu esattamente un successo commerciale, tanto da non essere pubblicato in **Europa**, e per gli occidentali è disponibile solamente in lingua inglese.



Brutto ma buono

A una prima impressione, osservando dal punto di vista **grafico** *Phantom Dust* non ci si fa un'idea positiva: il gioco non è invecchiato bene, le textures sono in bassa risoluzione, le animazioni legnose; insomma, a parte la risoluzione, il frame rate (quasi sempre fisso sui 30 fps) e l'adattamento agli schermi wide screen, il gioco è esattamente identico all'originale del **2004**.

Non facendoci condizionare dalle prime impressioni possiamo però renderci conto che abbiamo a che fare con un gioco dalla **trama interessante** e dal **gameplay originale** e **profondo**.



Storia

Phantom Dust è ambientato in un futuro post apocalittico in cui la superficie esterna della Terra è pervasa da una misteriosa polvere che causa la perdita della memoria a chiunque ne sia esposto per un certo lasso di tempo.

Gli esseri umani sono costretti quindi ad abitare nel sottosuolo e fanno affidamento su un ristretto gruppo di persone che manifestano poteri "**esper**" con i quali sono in grado di manipolare la polvere e utilizzarla a proprio vantaggio.

Gli esper (così vengono metonimicamente chiamate le persone dotate degli stessi poteri) vanno spesso in missioni di esplorazione per trovare reliquie del passato chiamate "**Ruins**" con la speranza di riuscire a trovare la causa e la ragione di questa polvere misteriosa della cui origine l'umanità ha perso totalmente i ricordi.

Noi controlleremo un esper senza nome, trovato dentro un sarcofago insieme a un altro suo simile che dice di chiamarsi **Edgar**: i due si uniranno a un gruppo di persone chiamato "**Vision**" e verranno coinvolti in missioni nel mondo esterno per trovare le già citate **Ruins**.



Gameplay

Il gioco è un misto tra un **trading card game** e un **pvp arena game**, non c'è nessun gioco - almeno fra quelli che conosco - che si avvicini anche lontanamente a unire due generi così distanti tra loro e questo è un pregio non da poco.

Prima di affrontare le missioni bisogna creare il proprio **arsenale** (paragonabile a un mazzo da gioco): le abilità in esso contenute verranno generate poco alla volta nell'arena di combattimento, e noi potremo usarne soltanto 4 alla volta. È possibile sovrascrivere un'abilità con un'altra più utile ma quella sovrascritta verrà persa per tutto il match, e starà al giocatore scegliere quali abilità mettere nell'arsenale e quali usare nel campo di **battaglia** (tranne nelle fasi iniziali in cui le abilità sono predefinite).

Possiamo avere più di un arsenale, da scegliere a seconda della missione o dell'avversario che dovremo combattere in multiplayer, composto da **30 slots** nei quali possiamo inserire abilità di diverse scuole, nel dettaglio: **Psycho, Optical, Ki, Nature, Faith**. A loro volta le abilità possono essere di diversi colori: **rosso** (attacco), **blu** (difesa), **verde** (cambiamenti di stato), **viola** (annullamento abilità nemica), **giallo** (abilità speciali), **bianco** (particella aura).

Nella campagna **single player**, quando non affrontiamo delle missioni, possiamo esplorare l'accampamento sotterraneo dei **Visions**, visitare varie locations e parlare con diversi personaggi che ci daranno consigli, ci assegneranno delle missioni o ci permetteranno di acquistare abilità da inserire nell'arsenale (per chi non voglia affrontare la campagna single player è possibile acquistare le abilità tramite **microtransazioni**).

Nonostante il valido gameplay, il gioco tenderà a stancare a lungo andare: le ambientazioni tendono a ripetersi e le missioni sono troppo simili tra loro, allungando eccessivamente il brodo. A mio avviso si sarebbe potuto accorciare di almeno un terzo la campagna, la quale dovrebbe essere principalmente un tutorial per il multiplayer.



Conclusioni

Microsoft ci ha fatto un bel regalo (ricordiamo che il gioco è gratis per tutti i possessori di Xbox One e PC con Windows 10) permettendoci di scoprire questo gioco che può offrire una **lunga campagna single player** e una **modalità multiplayer** che ci permetterà di sfidare amici in locale o altri utenti di **Xbox live**.

Nonostante i succitati difetti, il gioco è un passo nella direzione giusta per **Microsoft**, e nel panorama videoludico rappresenta un titolo certamente unico nel suo genere, a cui raramente se ne potrà accostare un altro per similarità.

[To The Moon](#)

Che valore hanno i **sogni**? Che valore hanno i nostri **ricordi**? Scambiereste un ricordo autentico con il ricordo con un sogno mai realizzato? Probabilmente alcuni oggi accetterebbero lo scambio; di certo non pochi lo fanno nell'universo di **To the Moon**, nel quale la **Sigmund Corporation** è riuscita nell'intento di manipolare i ricordi a piacimento e offre questo genere di servizi a clienti in punto di morte (per non causare **dissonanze cognitive** ai sottoposti), aiutandoli a esaudire i propri desideri irrealizzati. Nel caso in questione, tocca agli scienziati **Neil Watts** ed **Eva Rosalene** rendere reale - quantomeno sul piano mnemonico - il desiderio dell'anziano **John**: andare sulla **Luna**. Velleità infantile, atavica, anche banale a primo acchito. Vien da pensare al desiderio istintivo del bambino che guarda il mondo con occhio disincantato e dichiara di voler fare l'astronauta, da grande.

Ma non sta ai due esperti giudicare il proprio cliente: entrambi devono limitarsi a connettersi alla memoria di John per risalire alla motivazione primigenia da cui è scaturito il desiderio, e far leva su

quella per far sì che diventi reale - almeno sotto forma di ricordo - nella convinzione che non ci sia nulla che non si possa ottenere se animati da una forte motivazione. Ma già dal primo ricordo emerge ben poco, così Neil ed Eva si trovano a dover andare sempre più a ritroso - con non poche difficoltà - fino all'infanzia di John nella speranza di trovare la chiave del problema.

Temi (im)portanti

In questo **viaggio al termine dei ricordi**, Neil ed Eva si addentreranno nel vissuto più profondo di John, in un intrecciarsi di relazioni umane che va dall'amico più fidato al suo unico, vero amore, **River**, passando per quelle familiari, relazioni che imprimono il primo marchio nel percorso dell'esistenza. Temi comuni a ogni essere umano, ed è proprio dietro la maschera dell'ordinarietà che si annidano le storie speciali. Tramite una storia di vita senza alcun tratto apparentemente straordinario, **Kan Gao** riesce a trattare temi profondi e delicati: dicevamo del rapporto tra desiderio e memoria, e su entrambi gli argomenti emergono importanti **interrogativi** (abbiamo il diritto di non assecondare desideri altrui perché ci paiono ingiusti nei nostri confronti? Il valore dei nostri desideri è superiore a quello dei nostri ricordi?). Proprio sul tema della memoria, il racconto sembra oscillare tra il Gondry di ***Eternal Sunshine of the Spotless Mind*** - in cui è al centro il tema della rimozione dei ricordi dolorosi - e il Nolan di ***Memento*** e ***Inception*** - rispettivamente per il meccanismo del viaggio mnemonico *à rebours* e per il sistema a livelli in cui si struttura il percorso a ritroso nei ricordi - tralasciandone però la componente filosofica e per calcare la mano su quella emozionale. Certo non è un terreno semplice: John desidera aver innestato un nuovo ricordo per esaudire il proprio desiderio, ma la memoria non è una stanza illuminata a giorno, è anzi zeppa di zone d'ombra, è un terreno scosceso disseminato di crateri, non diversamente dalla **Luna**, la cui parte oscura è perfetta allegoria di quel subconscio in cui si nascondono i ricordi rimossi. E così è anche per John, come scopriranno i nostri scienziati.

Il tema si intreccia senza forzature a un altro ancor più spinoso e certamente meno noto, quello della **Sindrome di Asperger**. È una delle scelte più meritevoli di *To The Moon*, probabilmente il primo videogame a mettere in primo piano una simile patologia, e a ciò si aggiunge il merito di averla trattata con delicatezza inaspettata e rifuggendo ogni banalità, non facendo dei soggetti affetti da simili caratteristiche dei *freak* ma, al contempo, non puntando su un facile binomio **autismo-genialità** che, nel caso in questione, avrebbe costituito una comoda scappatoia. Tratti dell'Asperger sono stati del resto rintracciati in uomini di genio del calibro Darwin, Newton, Lewis Carrol, van Gogh, Tesla, Einstein, Syd Barrett ed è curioso trovare una simile patologia - parente stretta dell'autismo, e che comporta difficoltà sul piano sociale e comunicativo - in un videogame, essendo quelli dell'informatica e della produzione videoludica settori che vedono un [discreto numero di soggetti interessati](#).

Novel, Visual & Sound

Seppur robuste e importanti, le tematiche da sole non potrebbero mai bastare; ragion per cui è il caso adesso di soffermarsi su quello che è un aspetto cruciale di opere atte a raccontare una storia attentamente pensata, dagli intenti autoriali, ovvero il **meccanismo narrativo**. Come nel caso

di molti titoli di non facile inquadramento, si dibatte infatti su dove incasellarla fra chi la inserirebbe nel largo calderone delle **avventure grafiche punta e clicca** e chi la definirebbe una mera **visual novel**. Al di là di ogni definizione, possiamo certamente osservare che *To The Moon* consta di meccanismi propri dei punta e clicca sul piano tecnico ma di un dipanarsi del gameplay che lo avvicina più a quello delle visual novel: gli enigmi sono infatti quasi inesistenti mentre l'interazione con l'ambiente circostante è massima e finalizzata a ottenere ulteriori dettagli sulla trama. Le uniche, piccole sfide di gioco presenti consistono in piccoli **puzzle** da ricomporre tra un ricordo e l'altro e in una sfida di **Whack-a-mole** al Luna Park, ma si tratta di *divertissement* che non hanno rilevanza alcuna ai fini del completamento del gioco, il quale finisce col basarsi sostanzialmente sulla **pura narrazione**. Ed è proprio su questo piano che il titolo trova la sua forza, nella trattazione sapiente di tematiche importanti, rifuggendo la banalità e mettendo in sequenza eventi con un attento lavoro di regia videoludica che ben scandisce i tempi del racconto, utilizzando una scrittura elegante che riesce a equilibrare la profondità dei dialoghi con vari momenti di leggerezza (fondamentale, in tal senso, è la carica di sarcasmo e ostentato cinismo fornita dal Dr. Watts, a cui è affidata una piccola linea comica). Alcuni limiti del titolo sono però al contempo però rintracciabili proprio in fase di scrittura perché, se da un lato Kan Gao riesce a offrire un racconto raffinato e bilanciato, dall'altro canto questo manca in parte di quello spessore che ci aspetteremmo una volta alzata l'asticella dell'autorialità, non raggiungendo altissime vette di scrittura né offrendo dialoghi o monologhi memorabili.

La parte testuale rimane comunque un punto forte del titolo, che si arricchisce di richiami alla contemporaneità (dal **Lorenzo von Matterhorn** di *How I Met Your Mother* a *Twilight* fino ai vari "Hadouken", "Kamehameha" e "Hulk Smash" citati da Neil Watts nei momenti di apertura di un varco tra un ricordo e l'altro) e che viene assolutamente completata da una **colonna sonora** straordinariamente intensa, basata su composizioni di pianoforte capaci di caricare emotivamente testi comunque già solidi e di regalare atmosfere sognanti e trasognate: il leitmotiv del titolo - composto dallo stesso Kan Gao, autore dell'intera soundtrack - vi resterà impresso a lungo, come del resto la dolcezza di *Everything's alright*, l'unico brano cantato dalla voce carezzevole di **Laura Shighihara**.

La **grafica 16-bit**, che ricorda da vicino vecchi titoli come *Secret of Mana*, *Final Fantasy* o *Chrono Trigger*, essendo il titolo sviluppato con **RPG maker**, si armonizza perfettamente in quest'impianto, contribuendo all'unicità di un titolo che, nonostante una grafica affatto originale, risulta ormai facilmente riconoscibile dopo pochi secondi di gioco.

Un Mobile poco mobile

Sviluppato nel 2011, il gioco è stato oggi riproposto in versione mobile, e per l'occasione è stato risviluppato con motore **Unity**, con un leggero lavoro sulle grafiche e l'aggiunta di alcuni piccoli sistemi in-game come work log, qualche implementazione nei ricordi e poco altro. A parte queste implementazioni - nessuna di vero rilievo, in verità - emergono alcuni difetti di questa versione nel **sistema di movimento**, più lento e farraginoso rispetto a quello del pc, certamente ancora ottimizzabile, così come lo sono i **dialoghi**, per i quali non è possibile accelerare la velocità di lettura, difetto che spezza non poco il ritmo di gioco e che potrebbe penalizzare non poco un titolo che richiede predisposizione alla lettura e pazienza (specie in relazione agli standard odierni). Nulla che una buona patch non possa migliorare, e già gli sviluppatori hanno annunciato aggiornamenti, soprattutto perché la **versione in italiano** era stata lanciata sullo store con qualche problema tecnico che gli utenti non hanno mancato di ravvisare.

Dalla Terra alla Luna

Il viaggio dalla Terra alla Luna narrato da Jules Verne è certamente agli antipodi rispetto a quello narrato in *To The Moon*, tutt'altro che legato alla narrativa **avventurosa** o alla **fantascienza** dei primordi, ma certamente ha in comune un tratto concettuale, quello della **sfida esistenziale**, della battaglia quotidiana per la realizzazione dei sogni che vede al centro la forza di volontà, motore immobile per l'esaudimento di ogni desiderio.

I momenti di riflessione davanti agli interrogativi posti dalla storia si alternano agilmente a quelli in cui sono le emozioni a farla da padrona, in un climax che porterà anche i cuori più duri ad avvicinarsi alla storia d'amore tra John e River non meno che ai grandi messaggi che il titolo vuole veicolare e ricordare, per utilizzare un verbo appropriato, sulla falsariga di quanto sosteneva **Edward Morgan Foster** quando affermava che "unless we remember, we cannot understand".

To The Moon è un titolo certamente raro nel panorama videoludico mondiale: a Kan Gao va il grande merito di aver creato un'opera videoludica che unisce profondità tematica e abilità di scrittura in un quadro di grande armonia, sostenuto da una colonna sonora raffinata, con composizioni che si imprimono nel cuore del giocatore e lo accompagnano con levità fino alla fine della storia. Un piccolo astro luminoso che non si può far a meno di ammirare e che continuerà a lungo a splendere nel firmamento degli indie games.

Old Man's Journey

I viennesi di **Broken Rules** le ossa se le son fatte, e non soltanto a suon di giochi mobile. Lo studio indipendente ha infatti alle spalle qualche titolo apparso su Steam - come il premiato **Secrets of Rætikon** - e addirittura un gioco per Wii U, il buon **Chasing Aurora**, uscito sull'eShop Nintendo nel lontano 2012.

Cosa accomuna **Old Man's Journey** ai succitati progetti?

Una direzione artistica sicuramente stupefacente che in questo caso si traduce nella cura di ciascun dettaglio grafico e nella pulizia dei disegni, interamente realizzati a mano.

Una colonna sonora originale, composta questa volta da un ispirato **SCNTFC**, già autore di numerose *OST* per altrettanti titoli *indie* (fra gli altri Oxenfree, Galak-Z e Mr. Robot Exfiltrati0n).

E infine, purtroppo, anche alcune lacune soprattutto per ciò che riguarda la varietà dell'offerta.



Ma andiamo con ordine: il gioco è un'avventura grafica a scorrimento laterale, disponibile su iOS, Android e PC e narra la storia di un vecchio barbuto che riceve una lettera e parte improvvisamente verso una destinazione a noi sconosciuta. Durante il viaggio saremo chiamati a interagire con l'ambiente circostante, spostando letteralmente pezzi del paesaggio disposti in *parallasse* per far sì che il nostro protagonista possa raggiungere di volta in volta la scena successiva. A questo semplice ma originale meccanismo si affiancano pochi altri puzzle ambientali che non rappresentano mai una seria sfida e, a dirla tutta, risultano spesso ripetitivi. Di tanto in tanto, una scena d'intermezzo svelerà alcuni dettagli del passato del nostro vecchio protagonista finché arriveremo alla tanto misteriosa meta del nostro viaggio.



La storia vuole essere commovente e, in parte, ci riesce ma purtroppo non grazie a una sceneggiatura sopraffina, quanto piuttosto a una realizzazione tecnica veramente straordinaria, che trova la sua massima espressione su un **iPad** dove disegni e curatissime animazioni si susseguono fra le nostre mani, in attesa che le nostre dita interagiscano anche coi piccoli dettagli disseminati su ogni scena - che sembra di volta in volta un dipinto a sé - e grazie anche al costante accompagnamento musicale che riesce a essere evocativo e mai noioso.



Purtroppo il titolo soffre di alcuni cali di framerate - e il dispositivo Apple sul quale l'abbiamo giocato è piuttosto recente - anche se i momenti nei quali l'azione è concitata rappresentano davvero delle eccezioni all'interno di un gioco dall'atmosfera altrimenti calma e sognante. A questi aspetti non meramente positivi, si aggiunge il peso di una scarsa longevità - due ore di gioco - durante le quali purtroppo non abbiamo riscontrato una varietà di **gameplay** tale da ritenerci soddisfatti.

Il titolo è disponibile a 5,49 € nella versione mobile e a 7,99 € su Steam.

[Nioh: Drago del Nord \(DLC\)](#)

È passato ormai qualche mese da quando vi abbiamo lasciato la nostra primissima recensione riguardo **Nioh** e la sua **patch 1.05** e non possiamo certo dire che i nostri punti di vista e criteri non siano cambiati. Il dlc **Drago del nord** e la nuova **patch 1.09** hanno stravolto sicuramente diversi aspetti del gameplay: ma siamo sicuri che ciò abbia apportato giovamenti al gioco?

Una ventata di novità

Il primo dlc **Drago del nord** ci invierà nella regione di **Oshu**, nel quale il sovrano **Masamune Date** (Jena Plissken, per gli amici) non disdegnerà di palesare quanto il suo sguardo sia frutto di doppiogioco. Da parte del **Team Ninja** reputo sia una scelta molto coraggiosa rendere giocabile la nuova espansione, strettamente collegata al finale, solo una volta terminata la storia: mossa commercialmente rischiosa, che fa intendere di aver le spalle molto larghe e nello stesso tempo lungimiranza riguardo la storyline dei prossimi dlc. Il nuovo contenuto contiene 3 nuove mappe, 4 boss (di cui solo uno particolarmente ispirato), armi e armature inedite, diversi **yōkai** (con la straordinaria partecipazione di **Las plagas** di **RES 4**), la possibilità di tenere in battaglia fino a 2 spiriti guardiani potendo scegliere di cambiarli a proprio piacimento e, infine, la nuovissima tipologia di spada **Odachi**, un lunghissimo spadone scalante principalmente sulla statistica forza che ci diventerà non poco col suo **moveset AoE**. L'espansione ha un livello di difficoltà nettamente più alto rispetto al resto del gioco, fattore che può potenzialmente portare frustrazione a chi abbia appena finito **La via del samurai**.



Non è tutto Amrita ciò che luccica

Ritornando alle patch, non si può certo dire che il Team Ninja non risponda ai feedback, poiché i cambiamenti al fine di appoggiare la fanbase non sono stati pochi. Un pesante lato negativo che ha afflitto **Nioh** è stato l'annullamento del contesto gdr e della difficoltà a causa dell'estrema facilità della farm di **Amrita**: i giocatori potevano raggiungere il **level cap** (il livello 750) in una manciata di giorni grazie al giusto equipaggiamento, e ciò sottraeva quel sapore di individualità e sfida nelle missioni. Oggi un simile eclettismo è stato ridimensionato abbassando il level cap a 400 e aumentando sensibilmente le Amrita necessarie per livellare, sono state **nerfate** parecchie armi ed eliminato tutto ciò che **boostava** il nostro **William** fino a renderlo il maestro del Giappone in

poche ore di gioco. Ricalcando il fattore difficoltà, sono ben lieto di aver trovato **La via del demone** (o **NG++**, a voler semplificare). Ora finalmente le missioni sono tarate per un livello superiore al nostro **cap**, rendendo tutto estremamente ostico e realmente minaccioso anche nel caso in cui il personaggio sia buildato **glass cannon**; i vecchi **yōkai** verranno buffati al punto che questi potranno shottare chiunque ostenti una difesa leggera; d'altro canto si potranno trovare equipaggiamenti ben superiori al livello 150, riequilibrando il tutto.



Pvp? No grazie

Parlando invece di come **non** si strutturi un **pvp**, il Team Ninja ha pienamente centrato il bersaglio: le arene sono strutturate in modo da ottenere un grado di valutazione nella classifica che va dal D- al AAA, non valutando, invece, il vero **combat rating** durante il **matchmaking**: questo ha portato a pesanti dislivelli durante gli scontri, elemento che, miscelato con la componente lag, rende il tutto così superficiale e mal pensato. La **patch 1.09** ha portato dei miglioramenti nel versante **pvp** non ancora appaganti, ma il Team Ninja ha dimostrato di prediligere i litri di caffè piuttosto che dormire sacrificando le ore notturne a favore del soddisfacimento della fanbase: questo rende ben speranzosi riguardo al fatto che presto troveranno il giusto equilibrio.



Aspettative

In conclusione, si può intuire che il prodotto non verrà abbandonato presto poiché a ogni aggiornamento si percepisce quel sentore di freschezza che allontana la noia e la ripetitività. Ogni patch fa emergere quanto la casa di sviluppo sia minuziosa e sia attenta ai particolari, rielaborando, se necessario, i propri fallimenti al fine di farli rivivere di luce propria. Si ha la percezione platonica di sentirsi presi per mano, mai abbandonati, supportati in risposta a ogni possibile critica riguardo il gioco; il **team Ninja** in questi mesi non ha fatto altro che alimentare la mia speranza nel giusto riequilibrio del titolo, pregustando già da oggi quello che probabilmente diverrà **Nioh** domani.

[The Surge - Attenzione, Il Potenziale C'è! Al Prossimo Giro Però](#)

Dopo **Lords of The Fallen**, **The Surge** è da considerarsi come il titolo di maturità per **Deck 13**. Nonostante l'evidente richiamo al titolo originale, questo soulslike si distacca abbastanza da avere una propria identità, anche se non tutto va nel verso giusto.

In un mare di ruggine

In un futuro prossimo il mondo è in pericolo: riscaldamento globale, cambiamenti climatici, crisi finanziaria e altri fatti poco piacevoli, rendono **C.R.E.O. Industries** l'unica in grado a mettere una pezza a quanto sta accadendo. Tutto parte dai suoi **Esoscheletri**, non solo in grado di migliorare le abilità umane ma anche di rimettere in piedi gli infermi, come il nostro protagonista, **Warren**. Il progetto per salvare il mondo ha inizio ma, già al nostro risveglio, capiamo che non tutto è andato nel verso giusto.

Già a partire dall'incipit si può intuire come la trama non sia il punto forte del titolo: i richiami ad altri film e videogiochi di fantascienza sono palesi, ma sono aggrovigliati in modo da non intrattenere il giocatore, al punto che, passata qualche ora, potrebbe non importarvi più di raccogliere gli **audiolog** in giro per la mappa per conoscere ulteriori dettagli sulla storia. Anche i personaggi di certo non aiutano: **Warren**, il nostro protagonista, nonostante si trovi fin da subito invischiato in una situazione fuori controllo, con zombie armati di esoscheletri pronti a ucciderlo in qualunque momento, appare assolutamente avulso da quanto stia accadendo, come se stesse partecipando forzatamente alla trama. I comprimari sono addirittura peggio sceneggiati, e anche sulla storia di questi pare si sia fatto abbastanza per mantener vivo il disinteresse: non pare rilevante il perché si trovino lì e, nonostante i dialoghi a scelta multipla, non sembrano aver nulla da dire, a parte consegnare alcuni incarichi secondari che, se completati con successo, porteranno il nostro inventario ad arricchirsi.

Si ha come la sensazione che molte cose siano soltanto abbozzate: ad esempio, potremmo attaccare dei **npc** pacifici o delle guardie non ostili, che ovviamente risponderanno come si deve ma, dopo il reset del gioco, dopo una morte o dopo essere entrati nel **MadBay**, l'hub centrale, tutto tornerà come prima, come se nulla fosse successo. Quindi niente sistema di reputazione, il che ci permette di fare ciò che vogliamo senza conseguenze. Anche riguardo il MadBay ci sono buchi di sceneggiatura non da poco: cos'è? Perché quando ci entriamo tutto il mondo di gioco si resetta? Perché respawniamo lì? Domande a cui non troveremo risposta: quest'hub sembra essere presente semplicemente "perché deve essere così", senza nessuna contestualizzazione nella trama o nella lore.

È un vero peccato, perché bastava davvero poco a creare una storia che legasse in qualche modo il nostro peregrinare da una zona all'altra del mondo di gioco. Il paradosso è che *The Surge* finisce proprio quando le cose cominciano veramente a farsi interessanti.



1000 modi per morire

Fortunatamente i pregi sono altri e diciamolo subito: *The Surge* è un gioco cattivo, tanto. Rispetto al titolo **From Software**, ogni nemico base può farvi molto ma molto male, a tal punto che ogni combattimento diventa una vera sfida. È proprio questa la parte più riuscita del titolo: ogni scontro ha qualcosa da dire e bisognerà essere molto tattici se si vuole sopravvivere. Tutto è all'insegna della familiarità nei colpi, tra leggeri e pesanti, la schivata simil **Bloodborne**, eccezion fatta per la parata, la cui posa non consente al personaggio di muoversi e che, a colpo ricevuto, consumerà una delle tre barre presenti, quella della **stamina**; la barra della **salute** e la barra dell'**energia** completano il quadro, dove quest'ultima può essere impiegata, una volta raggiunta una certa carica, per eseguire colpi finali, ricaricare la salute con appositi iniettabili e potenziare gli attacchi del **Drone**, che sarà una risorsa utile non solo come aiuto offensivo ma anche per aprire alcune porte altrimenti inaccessibili. È possibile anche potenziarlo lungo il corso dell'avventura e sceglierne il tipo d'attacco una volta selezionato il bersaglio. La sua utilità diventa fondamentale qualora ci si ritrovi davanti un gruppo di nemici; grazie al **drone** potremo colpirli e attirarli singolarmente, sfruttando la basilare **IA** dei nemici. Proprio il sistema di targeting si presenta innovativo: è possibile distinguere e selezionare i diversi punti da colpire, tra arti, testa e corpo colpendo solo quel singolo punto. Diventa importante studiare un minimo l'avversario, capire se ci sono parti non ricoperte dall'armatura e quindi vulnerabili oppure, al contrario, selezionare una parte dell'equipaggiamento, danneggiarla e, attraverso un colpo finale, ricevere un **loot**. I cadaveri li rilasciano abbastanza spesso e sarà possibile visionarli ancor prima di raccogliarli. Ogni nemico rilascia rottami da utilizzare per potenziare la batteria nucleare, le armi e le armature e addirittura crearle, ma solo se abbiamo a disposizione gli schemi ingegneristici. Oltre ai rottami, per poter costruire servono determinati oggetti: ogni pezzo d'equipaggiamento utilizzato consuma una certa quantità di energia quindi è essenziale potenziare la batteria nucleare per poterne utilizzare uno migliore. A livello estetico, l'*equipment* in sé non è personalizzabile, soprattutto durante i

potenziamenti, essendone modificabili solo le caratteristiche.

Sono presenti anche dei **perks** attivi e passivi: quelli **attivi**, chiamati iniettabili, permettono soprattutto di ricaricare la salute o, per esempio, di potenziare gli attacchi, mentre quelli **passivi** possono aumentare le nostre statistiche ma, ogni qualvolta inseriti nel nostro equipaggiamento, consumeranno anch'essi l'energia della batteria.

Come nei *Souls* si perderanno tutti gli scarti tecnologici in nostro possesso in caso di morte e, ovviamente, anche qui sarà possibile recuperarli, ma con sostanziali differenze: abbiamo un tempo limite, dopodiché gli scarti verranno persi del tutto. Per aumentare il tempo a disposizione basta eliminare qualche nemico che si interpone tra noi e i nostri scarti.

Insomma, come potete aver capito è un titolo complesso e che migliora piccoli aspetti dei classici soulslike, a cominciare dalla possibilità di mettere in pausa il gioco, ed è fornito di menu molto chiari e intuitivi fino agli scontri con i boss. Anche i boss infatti regalano quel qualcosa in più a livello di gameplay e bisognerà studiarli con attenzione, abbastanza da rimanere uccisi diverse volte prima di sconfiggerli. A dir la verità i pattern d'attacco non sono molti ma il sapere che ogni colpo potrà eliminarvi senza pietà non rende più facile conoscerli. Tutti hanno un punto debole ma non sarà visibile immediatamente e, a differenza di altre boss fight, qui non è importante solo quando colpire, ma anche dove. Nonostante ciò, i boss si presenteranno solo come grossi ostacoli da superare. Non c'è emozione nell'affrontarli, nessun brivido particolare, manca quel "non so che" perché un titolo di questa categoria possa fare il salto di qualità.

Anche le mappe, in qualche modo, hanno qualcosa da dire nel bene e nel male: abbastanza grandi e articolate, con tanti passaggi di collegamento e le classiche scorciatoie tra il nostro hub e alcune zone d'interesse, necessitano di un'attenta esplorazione, in quanto è possibile trovare oggetti rari o nuove aree che non pensavamo esistessero. Una caratteristica fondamentale è che alcuni accessi saranno disponibili solo quando il nostro personaggio sarà a un livello tale da potervi accedere e, di conseguenza, spostarsi tra le varie mappe liberamente, in stile **Dead Space**. Ma anche qui, per ogni Yang esiste anche un Yin corrispettivo: la grandezza e l'articolatezza delle mappe porta a una certa dispersività, disorientando il giocatore e diventando non di rado frustrante, specie a causa della grande somiglianza fra molti ambienti che spesso mancano di elementi distintivi.



Déjà vu

Sul piano tecnico, il gioco si presenta abbastanza bene, con **modelli poligonali** per i personaggi più che buoni, come del resto gli oggetti equipaggiabili e gli oggetti di scena, e buoni filtri che regalano all'occhio una pulizia generale niente male; meno felici le *texture*, di qualità altalenante. Trovano risalto anche l'utilizzo degli **effetti speciali**, bellissimi da vedere soprattutto in aperto combattimento che lo trasformano in un balletto coreografico pieno di luci, scintille e onde d'urto.

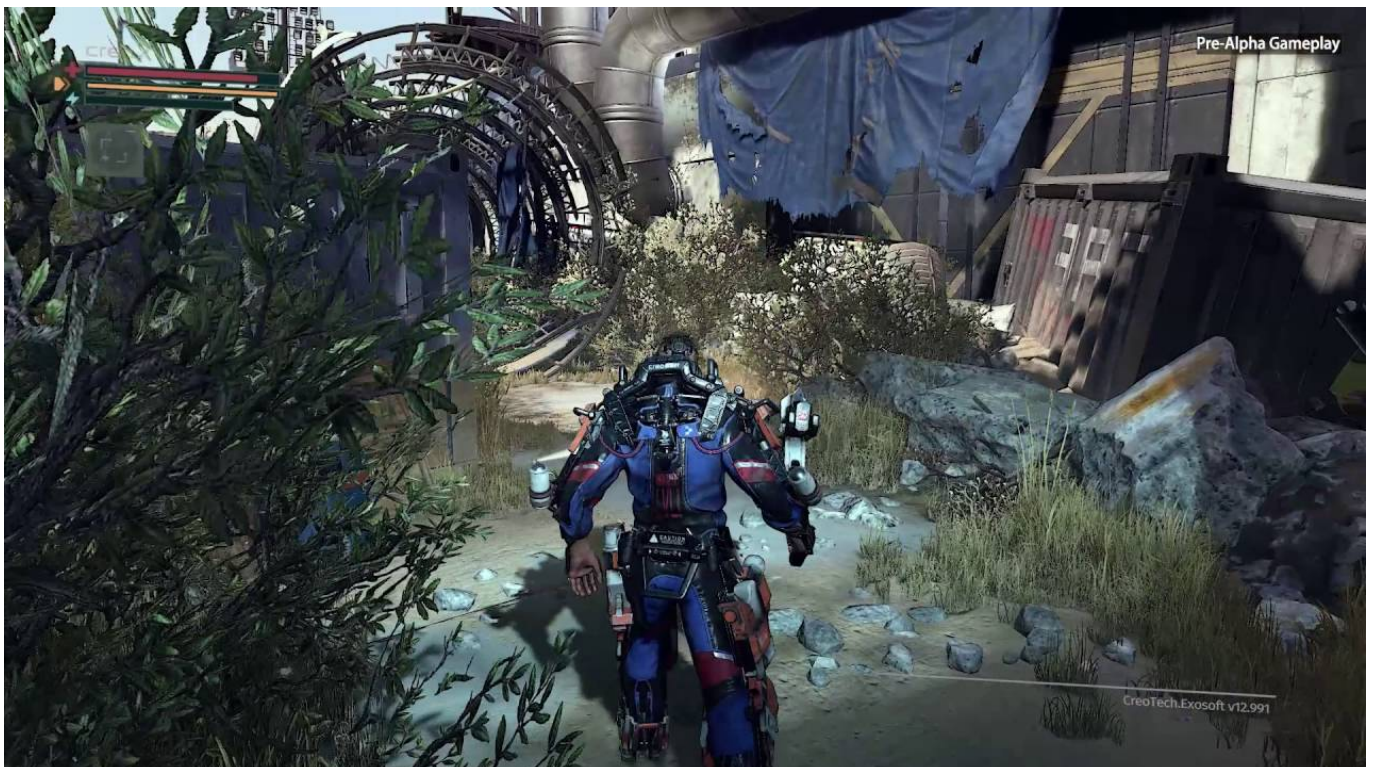
Le poche **cutscene** sono ben realizzate anche se con qualche calo di frame di tanto in tanto mentre le parti giocate rimangono fluide, ancorate ai 60fps anche nei momenti più concitati. Sono previsti diversi setup grafici che rendono il gioco adattabile a tutte le macchine.

Purtroppo, il lato a colpire meno è proprio la **realizzazione artistica**: per quanto si sia cercato di dare un'identità visiva al titolo, non si può fare a meno di notare eccessive somiglianze con quanto visto in altri titoli - cinematografici e non - tanto da perdere interesse per i dettagli, che sono anche tanti ma che non invogliano a soffermarsi. Tutto sa già visto, soprattutto per via delle **Exosuit**, e non ci sono scorci mozzafiato e memorabili come nei titoli FromSoftware.

Fortunatamente il **comparto audio** rialza un po' l'asticella con ottimi effetti sonori, dai singoli colpi fino ai vari suoni dei mezzi meccanici sparsi per tutta la mappa. Tutto è stato riprodotto con qualità e attenzione al dettaglio.

Anche la musica trova nel suo utilizzo, o meglio nel suo non utilizzo, una scelta azzeccata in quanto la maggior parte delle volte saremo circondati solo dai rumori ambientali che aumentano in maniera drastica l'immedesimazione di trovarsi in una landa distrutta, desolata e ostile.

Il doppiaggio, inglese, è probabilmente la cosa che colpisce meno nella parte sonora: non c'è enfasi, come se si sia fatto il proprio e basta. Ricordo che ci troviamo in una base distrutta, tossica, con macchine assassine eppure, a detta dei personaggi, sembra di trovarsi all'interno di una libreria il giovedì pomeriggio.



Commento finale

The Surge è a conti fatti un titolo riuscito a metà: se, da un lato, l'idea di portare un *soulslike* nel mondo della fantascienza è ottima, allontanando l'ombra di *Dark Souls*, dall'altro il gioco risulta povero di idee, e quelle che ci sono a volte sono poco approfondite. Se i combattimenti posso essere definiti buoni tutto il resto è segnato dal compromesso, non solo narrativo ma anche artistico portando questo titolo nel limbo dei giochi di cui non si avrà memoria. Il titolo ha paradossalmente una sua identità, è subito riconoscibile, ma nonostante ciò riesce a risultare al contempo anonimo. Le potenzialità ci sono tutte e magari in un secondo capitolo, dove si sarà ascoltato il parere della critica, troveremo un vero rivale dei titoli **FromSoftware**.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Assetto Corsa: Ready to Race \(DLC\) - Soldi Spesi Bene, Molto Bene](#)

Sono ormai diversi i DLC e gli aggiornamenti rilasciati finora per **Assetto Corsa**. Il simulatore di guida italiano, apprezzato da critica e pubblico, è stato in costante evoluzione soprattutto grazie al parere dei fan, diventando un titolo finalmente maturo (almeno nella parte guidata).

Ready to Race è solo l'ultimo dei tanti contenuti aggiuntivi e, proprio come i *Porsche Pack*, contiene solo nuove **auto**, spaziando dalle **track-car** ai mostri protagonisti del **WEC** e di **Le Mans**.

Varranno la cifra richiesta?

Dalla strada alla pista

Partendo dalle stradali, la prima vettura a essere ammirata è la **Toyota Celica ST185**, divenuta famosa per aver vinto ben cinque campionati del mondo rally tra il 1992 e il 1994, tra mondiale piloti e costruttori. Dalla sua apparizione, il nome Celica è stato sempre un marchio distintivo per Toyota, vantando tecnologie all'avanguardia come un avanzato sistema a **quattro ruote sterzanti** ed essendo la prima al mondo ad avere una **trazione integrale a due varianti**. La vettura è

estremamente reattiva ai cambi di direzione e vigorosa nell'accelerazione, e il modello è perfettamente ricreato, regalando la sensazione di stare al volante di una vettura che ha fatto la storia dei rally. È molto facile ritrovarsi in sottosterzo, per cui bisogna dosare bene il gas in entrata in curva, cosa che la rende di difficile approccio per i neofiti.

Se la Celica può ancora essere considerata una vettura mansueta, la **McLaren 570S** è invece una vera belva: 570 CV, 1300 Kg di peso, 0-100 in 3,2 secondi. Il nuovo corso McLaren comincia da lei, a cominciare dal nuovo design e dalle nuove doti telaistiche che la differenziano molto dalla sua antesignana, ovvero la **McLaren MP4-12C**.

Rispetto a quest'ultima, infatti, la 570S è molto più reattiva, più brutale in accelerazione e in frenata; si avverte subito anche la sua leggerezza nei rapidi trasferimenti di carico, il che rende questa vettura una degna rivale della Ferrari 488 GT-B.

La **McLaren P1 GTR** invece è la vera punta di diamante della casa britannica: è una versione elaborata della P1 ma da usare esclusivamente in pista in quanto non rispetta nessun regolamento del codice della strada, e soprattutto nessun regolamento sportivo. La potenza incrementata a 1000 CV e un peso ridotto di 50 Kg rispetto alla versione standard, rendono questa vettura spaventosa, basta davvero un piccolo tocco d'acceleratore per ritrovarsi molto più lontano dal punto da cui si era partiti. È probabilmente la vettura più difficile da portare al limite del DLC in quanto è ben di più di una semplice hypercar e, paradossalmente, anche di una vettura da gara; anche usare il **sistema DRS** può diventare pericoloso, e basta una minima oscillazione di troppo per finire fuoristrada, specie quando ci mette del suo l'**algoritmo del vento** - di cui parlerò in seguito - introdotto nel DLC.

La vettura è comunque splendida, con ogni dettaglio perfettamente ben reso a cominciare dagli **interni**, ricchi di fibra di carbonio, tasti e schermi LCD. Peccato solo per le texture delle livree, a bassa risoluzione e in verità un po' bruttine a vedersi, ma questa è purtroppo ormai una consuetudine per le vetture **Kunos**.

Dopo questa super dose di adrenalina torniamo alla normalità (si fa per dire) con la **Lotus 3-eleven**, vettura intrisa dello spirito di **Colin Chapman**, fondatore di Lotus, che ha sempre lavorato per avere le auto migliori al mondo, macchine dal basso peso ma dalla grande potenza. È la vettura più divertente di questo add-on e sembra di trovarsi alla guida di uno sciame d'api: l'auto non sta mai ferma ed entra in curva con la sola forza del pensiero. Anche qui il modello è ben ricreato ma un po' sporcato da **aliasing** intorno alle prese d'aria e sullo spoiler posteriore mentre gli interni sono perfetti. Provate a usare questa vettura al **Nordschleife**: non ve ne pentirete.



Solo in pista

Sono tante le **Audi** presenti in questo DLC, cominciando dalle **TT**, presenti in due versioni: **VLN** e **Cup**. La prima è nata su richiesta dei clienti che volevano avere l'opportunità di guidare in gara una vettura dei Quattro Anelli. Il risultato è appunto la **TT RS VLN**: sostanziali modifiche aerodinamiche, motore potenziato e tante altre modifiche hanno trasformato una tranquilla coupé in una vettura da corsa vera e propria. Sorprendentemente è molto divertente, soprattutto se si gareggia con vetture della stessa categoria. Il suono del motore è qualcosa di oscenamente bello, vigoroso, potente e, se avete delle ottime cuffie, difficilmente vi staccherete da questa vettura.

Come approccio è abbastanza permissiva, non si scompone facilmente e questo spiega il perché sia così adatta ai classici piloti della domenica.

La **TT Cup**, invece, si basa sull'ultima versione della coupé tedesca: anche qui la vettura ha subito un drastico miglioramento grazie all'utilizzo smodato di fibra di carbonio e al re-design della carrozzeria. Le differenze con la versione VLN sono evidenti, a cominciare dalla maggiore potenza e dal sempre presente sibilo del turbo e del classico suono della valvola **Wastegate**. Nonostante la maggiore esuberanza del motore sembra comunque abbastanza pigra, forse dovuto ad un rapporto peso/potenza mal ottimizzato.

Ben di tutt'altra pasta è la **R8 LMS**, che rispetta le nuove norme del GT3, il campionato turismo riservato alle supercar. La R8 è una delle vetture migliori del campionato e forse la migliore GT3 presente su Assetto Corsa. Il modello è eccezionale: ogni piccolo elemento aerodinamico è perfettamente riprodotto così come dettagli dei fari e soprattutto degli interni. Il V10 di derivazione **Lamborghini** si fa sentire parecchio e le sue doti dinamiche rendono la R8 almeno una spanna superiore alle concorrenti.

Poi, è un sogno è trovarsi al volante della **Maserati MC12**. Costruita appositamente per partecipare all'ormai defunto campionato **FIA GT**, la MC12 presenta, nei suoi 5 metri e 14 centimetri, tutta la purezza e la maestosità di un marchio che ha fatto la storia delle corse. Dotata di motore ereditato

dal V12 della **Ferrari Enzo**, che consta di 630 CV e cambio costruito da Maserati stessa, è una vettura indubbiamente vincente, e questo DNA è ben impresso anche all'interno dell'abitacolo che non sembra per nulla quello di una vettura da corsa: alcantara ovunque e ogni dettaglio è costruito con classe, niente di abbozzato, nemmeno le saldature. Anche all'esterno la MC12 appare diversa da tutte le altre per via di una maggiore eleganza nelle linee, che ricordano vetture d'altri tempi, al cui si aggiunge il suono del motore accompagnato da piccoli cigolii che come in un'orchestra ci accompagnano durante il nostro giro in pista. L'importante non è il tempo sul giro, ma come lo si vive.



La classe Regina

Ultime, ma non per importanza, le vetture **LMP1** protagoniste degli ultimi anni assieme alla **Porsche 919** rilasciata con i *Porsche Pack*.

Con i cambiamenti regolamentari del 2014, l'Audi aggiorna la sua **R18 e-Tron Quattro**, aumentando cilindrata, migliorando aerodinamica e telaio e scegliendo un solo motore elettrico, invece dei due usati dalla concorrenza. Proprio questa vettura segnerà l'ultima vittoria per Audi Sport alla **24 Ore di Le Mans**. Purtroppo *in-game* c'è da segnalare una mal gestione dei giri motore nel caso in cui, superati i 5.500 giri/minuto, la *power-unit* (unione di motore termico e motore elettrico) comincia a danneggiarsi al punto che difficilmente si riesce a terminare un giro senza ritirarsi. Ci aspettiamo un fix nei prossimi giorni, dato che al momento è molto difficile godersi questa vettura. A parte questo, risalta subito all'occhio la differenza tra questa e le concorrenti: il suo motore diesel ha talmente tanta coppia che potrebbe stracciare le texture dell'asfalto, ma farete fatica a sentirlo dato che sarete riempiti dai vari sibili del motore elettrico e dal **sistema K.E.R.S.**, adibito al recupero dell'energia cinetica per ricaricare le batterie. Il modello dell'Audi R18 è uno dei più difficili da realizzare: non ci sono superfici piane e tutta la carrozzeria è un groviglio di canali e

appendici atte a generare la **deportanza**, necessaria a tenere incollata a terra questa vettura. Inutile dire che anche l'abitacolo è sublime, con il risaltare dei numerosi sistemi elettronici presenti al suo interno.

Anche **Toyota** ha modificato la sua **TS040**, con risultati abbastanza deludenti, ma almeno, a differenza dell'Audi, non ha problemi a essere strapazzata in pista: il suo motore a benzina rende, infatti, questa vettura completamente diversa dalla pari livello tedesca, presentandosi più nervosa e tendente al sovrasterzo. Ci si ritroverà spesso al bloccaggio delle ruote anteriori facendo della TS040 la vettura più difficile da portare al limite assieme alla P1 GTR. Le LMP1, quindi anche la Porsche 919, sono vetture estremamente sensibili ai cambiamenti di temperatura, turbolenze aerodinamiche e come vedremo tra poco, alla forza e alla direzione del vento.

L'aggiornamento 1.14

Come sempre arriva anche un corposo aggiornamento (gratuito) per *Assetto Corsa*: la versione **1.14** porta, infatti, oltre ai soliti fix per le vetture e aggiornamenti di dati statistici, alcune novità interessanti in termini di **intelligenza artificiale**, la quale affronterà in maniera diversa le traiettorie in pista e modificherà l'incidenza degli spoiler in maniera indipendente, da vettura a vettura. Questo è un grande passo avanti e porta le gare in singolo a un maggiore livello di realismo e imprevedibilità. Grazie a questo update si vedranno, infatti, delle vere e proprie battaglie e soprattutto più errori come fuoripista o bloccaggio delle ruote in frenata: ognuno pensa a sé e ognuno cerca in tutti i modi di sopravanzare l'altro.

Come ripetuto più volte nel corso di questo articolo, è l'**algoritmo del vento** la vera novità, che potrà sembrare una cosa di poco conto, ma che invece può influenzare il comportamento della vettura in pista anche in maniera drastica. Si sente soprattutto nelle vetture LMP1, dove l'enorme vela di collegamento tra abitacolo e spoiler posteriore crea un vero e proprio spostamento della vettura in direzione del vento. Bisogna stare attenti sia in aperto rettilineo che in frenata da questo punto di vista.

Infine, sono stati apportati diversi cambiamenti per la gestione della zavorra nei campionati e nel multiplayer e aggiornamento dei nuovi pneumatici V10 per quasi tutte le vetture.

Commento finale

Il DLC *Ready to Race* porta tra le nostre mani vetture completamente diverse tra loro ma capaci ognuna di regalare qualcosa, un'emozione unica magari conferita dallo sfarfallio della turbina dell'Audi TT VLN o dalla cattiveria pura - quasi "ansiogena" - della McLaren P1 GTR. Tutte le vetture sono sublimi, ottimamente realizzate e, considerando il prezzo di **7,99 €** a cui viene venduto il DLC, anche a buon mercato. Assolutamente consigliato a tutti gli amanti della guida e di *Assetto Corsa*.



[Dragon Quest Heroes II](#)

Dopo il successo del primo capitolo, *Dragon Quest Heroes: L'Albero del mondo e le radici del male*, Square Enix si presenta con un sequel, *Dragon Quest Heroes II*, un **musou-hack-and-slash** sviluppato da **Omega Force** e pubblicato dalla stessa **Square Enix**.

LA STORIA

Dragon Quest Heroes 2 non brilla certo per inventiva, considerando che la **trama** è molto simile a quella del precedente capitolo: una profezia, una città attaccata dai mostri e anche le caratteristiche di certi personaggi che non rappresentano certo una novità. La storia racconta le vicende di **Lasaar** e **Theresa**, due cugini con la passione per il combattimento con le spade, che si ritrovarono a difendere la città di **Kala** assediata da un esercito di mostri comandati dal principe della stessa città, **Kisar**. Un'antica **profezia** che annunciava, dopo circa mille anni di pace, una sanguinosa guerra tra i sette regni e il re di Kala decide di inviare i due eroi ad **Arcadia**, loro città d'origine nonché rivelerà loro l'attacco è stato dei **Dunisiani**, sede del **Gran Sovrano**. Comincerà così un viaggio in cui saranno accompagnati da **Desdemona** e nel corso del quale si incontreranno nuovi compagni di squadra, tra cui **Baldo Baldini**, un mercante con un buffo **accento toscano**. Ad aggiungere un tocco di mistero vi saranno altri personaggi provenienti da un altro mondo, che si uniranno a noi con lo scopo di riuscire a tornare nel loro universo.

IL GAMEPLAY

Dragon Quest Heroes II riprende alcune meccaniche del suo predecessore, un misto tra **RPG** e **musou** che rende i combattimenti divertenti e ardui, grazie alle aree selvagge, zone con orde di nemici che ci attaccheranno e alcuni “**mostri famigerati**” più potenti rispetto agli altri consimili, la cui sconfitta ci farà ottenere un loot raro e una maggiore ricompensa in denaro. *Dragon Quest Heroes 2* è un **open world** con una mappa interamente visitabile in cui è possibile spostarsi molto velocemente grazie alle “**viaggemme**” unite all’incantesimo del **teletrasporto**. I combattimenti sono alla base del titolo: avremo a disposizione un **party** composto da 4 personaggi tutti dotati di attacchi basilari e alcune **skill** che variano da personaggio a personaggio. I primi 4 personaggi giocabili avranno delle armi specifiche e dei poteri unici:

Lasaar è esperto nella battaglia con la **doppia spada**, la sua tecnica è quella delle “*Spade Gemelle*”, che gli consente di sferrare colpi devastanti; **Theresa** inizierà l’avventura con una spada e uno scudo, due oggetti con i quali è possibile fronteggiare qualunque situazione; **Desdemona** potrà attaccare i nemici con la sua enorme ascia, **Baldo** attaccherà con il suo abaco ma, essendo un mercante, avrà a disposizione una grande varietà di oggetti.

Punto di riferimento per *Dragon Quest Heroes 2* sono anche le **monete** dei mostri amici, droppate dai nemici sconfitti durante l’avventura e utili a evocare dei mostri che combatteranno al nostro fianco. Se ne troveranno di 3 tipi differenti:

1. **Attivista**: Permettono di evocare dei mostri amici che ci aiuteranno usando la loro tecnica più potente;
2. **Sentinella**: Permettono di evocare dei mostri amici che combatteranno al nostro fianco finché rimarranno in vita;
3. **Sostituto**: Una delle più utili e più potenti, che permette al personaggio di trasformarsi in mostro in via temporanea. Potremo utilizzare mosse devastanti e spettacolari.

Oltre alla possibilità di evocare dei mostri alleati vi è quella di utilizzare la modalità **Gran Forma**, che ci permetterà di sfoderare un’enorme potenza che renderà più letali i nostri attacchi, ci renderà immortali e darà modo al personaggio di attaccare con una potente **mossa finale**.

DRAGON QUEST HEROES II ONLINE

Oltre a offrire una modalità di **gioco singola**, *Dragon Quest Heroes 2* ha implementato la **modalità cooperativa online**: gruppi di massimo quattro persone potranno completare le stesse quest; in mancanza di giocatori con le stesse quest e lo stesso livello, si potrà tranquillamente giocare in single player o accettare incarichi online.

IL COMPARTO ARTISTICO

Il comparto grafico, come da tradizione, è curato dal maestro **Akira Toriyama**, creatore, fra gli altri, del celebre manga **Dragon Ball**. I personaggi e png sono molto ben disegnati, rendendo

l'avventura molto più piacevole; inoltre, *Dragon Quest Heroes 2*, pur avendo texture molto curate e numerosi nemici a schermo, raggiunge senza fatica i **60FPS** stabili.

Nota positiva anche per il **comparto audio, ottimo**, le musiche che accompagnano l'avventura e le varie battaglie non sono mai ripetitive e stancanti. Per quanto riguarda il doppiaggio, invece, si possono scegliere solo 2 lingue: il **giapponese** e l'**inglese**, con sottotitoli sono interamente in lingua italiana.

CONCLUSIONI

Il gioco diverte molto, con combattimenti non sempre impegnativi, ma molto movimentati, una storia non troppo complicata ma di buona longevità che non fa sentire il peso della scarsa originalità della trama. *Dragon Quest Heroes II* è un titolo piacevole con cui passare il tempo e divertirsi, ma è anche un videogame che, a dispetto della banalità del plot, ha il pregio di riprendere i tratti **JRPG** dei titoli della saga di *Dragon Quest* trasportandoli in un contesto tipicamente **musou**, con il pregio di aver creato un mondo molto diverso da quelli degli **RPG** e dei **musou** classicamente intesi, un mondo originale con un'identità a sé stante, che rende *Dragon Quest Heroes II* un titolo certamente unico nel suo genere.

[Sniper Ghost Warrior 3](#)

Dopo ore, ore e ore di eccitante, sconvolgente ed estenuante gameplay immersivo - e imprecazioni di ogni sorta e natura (alla fine della recensione capirete anche il perché) - eccomi finalmente a recensire uno dei giochi più attesi dagli amanti del genere, ****Sniper Ghost Warrior 3****, ultimo pupillo della software house ***CI Games***. Definirlo solamente uno **"*stealth game*"** sarebbe un grave errore:

ho potuto giocare alla ***season pass edition*** per PS4, versione che include dei contenuti aggiuntivi al gioco base: un arco, un nuovo veicolo di terra, una trama aggiuntiva dedicata a uno dei personaggi della storia, e altri contenuti che saranno resi disponibili nei prossimi mesi.

La narrativa

A dispetto di quanto si possa dire su molti titoli che seguono lo stereotipo "militare", ***Sniper Ghost Warrior 3***, gode di una buona trama, ben strutturata e coinvolgente, e anche intricata in alcuni punti del gioco. Anche seguendo solamente la quest principale, il filo narrativo non risulta mai noioso, forse un po' scontato a un certo punto della storia.

Vestiremo i panni di ****Jon North****, un soldato americano che opera sul campo insieme al fratello, ****Robert North****. Il gioco ha inizio durante una missione di ricognizione che si rivelerà essere

invece un'imboscata nemica e che si concluderà con il rapimento del fratello. A questo punto inizia la nostra avventura. Saremo costretti a compiere missioni per conto di un'organizzazione militare per evitare un dilagare di morte e distruzione che potrebbe portare alla guerra civile. Ci ritroveremo a esplorare l'intero territorio georgiano alla ricerca della verità, imbattendoci in pericolosi criminali e in cellule di separatisti ribelli. Nonostante tutti credano che Robert sia morto a seguito del rapimento, Jon rimane fiducioso e costantemente alla ricerca di indizi e piste che lo possano condurre al ritrovamento dell'amato fratello rapito.



Il Gameplay

<

Sniper Ghost Warrior 3 possiede un'ottima e originale struttura di gioco, anche per quel che riguarda la gestione del nostro armamentario e delle nostre specializzazioni (per questo, dicevo, non può essere definito come un semplice "stealth game"). Non appena avremo avuto accesso al nostro **Rifugio**, un luogo sicuro e nascosto lontano dai nemici, ci si apriranno davanti svariate possibilità di gestione del gioco: potremo utilizzare infatti il "**deposito armi**" dal quale si potrà personalizzare - anche sul piano estetico - la grandissima quantità di fucili o pistole che avremo a disposizione, applicando colorazioni mimetiche originali e accessori utili alla nostra causa. Potremo creare proiettili, trappole, bombe, mine e accessori d'ogni sorta invece grazie al "**Tavolo da Lavoro**", risparmiando così denaro prezioso per l'acquisto di nuovo armamentario. Accedendo al "**Portatile**" si potrà avere accesso all'elenco missioni, mentre il **Letto** darà al giocatore la possibilità di far trascorrere la giornata e risvegliarsi all'ora del giorno che preferisce. □Altra caratteristica fondamentale e molto originale di **SGW3** è l'acquisizione di nuove skill grazie alle quali ci faciliteremo il gioco in stadio avanzato. Durante le nostre missioni, infatti, siano esse principali o secondarie, potremo scegliere liberamente come agire, a meno che un dato comportamento non sia espressamente richiesto dalla missione stessa, guadagnando esperienza sul campo in base a come preferiamo giocare. Si potrà attaccare dalla lunga distanza e affinare la nostra

tecnica da **"Cecchino"**; potremo muoverci con il favore delle tenebre e uccidere silenziosamente nell'ombra sviluppando le nostre abilità **"Fantasma"**, mentre se vi piace di più l'action nuda e cruda, potrete decidere semplicemente di lanciare granate come se piovesse, correndo in faccia al pericolo come non ci fosse un domani e sparando a qualsiasi cosa si muova davanti ai vostri occhi, guadagnando così dei punti come **"Guerriero"**. □ La mappa ci mostrerà varie aree per missioni secondarie, punti d'interesse e tesori - caratteristica che mi ha ricordato molto *FarCry* nella sua modalità esplorazione - raggiungibili tramite il veicolo fuoristrada appena fuori dal nostro rifugio. Se finora, da una parte, abbiamo visto un'interessante narrativa e una struttura di gioco ben studiata, lo stesso non si può affermare per quel che riguarda la giocabilità del titolo. Sotto questo aspetto, purtroppo, *Sniper Ghost Warrior 3* perde molti, forse troppi, punti. Anche il caricamento iniziale sicuramente non gioca a favore del titolo: certo bisogna considerare che è il caricamento riguarda l'intera mappa, ma un'attesa di quasi 4 minuti rischia di risultare frustrante, specie se questo si ripete ogni volta che si cambia zona/mappa. Il gioco non è inoltre esente da bug. Elenchiamoli:

1. Per esempio, magari durante un rush al cardiopalmo, al momento in cui **switchare** tra pistola e fucile d'assalto può diventare decisivo, potrete farlo solo se il gioco ve lo consentirà: spesso, infatti, pur pigiando freneticamente sul tasto, non accadrà nulla, e la vostra sorte per mano dei nemici sarà segnata.
2. Ogni uccisione dovrebbe lasciarvi un **loot** (animali selvatici compresi); non di rado, invece, non sarà proprio possibile depredare i corpi, non si vedrà addirittura neanche il comando su schermo. Inoltre, a volte, alcune delle armi, dopo aver abbattuto un nemico, potrebbero essere raccolte o riciclate ma svaniranno nel nulla improvvisamente, per non essere più ritrovate.
3. I veicoli, durante l'accensione, non coglieranno immediatamente il comando della sterzata, quindi, prima di piegare la levetta analogica per sterzare, dovrete aspettare che si accenda il motore, altrimenti potreste ritrovarvi contro un muro o, peggio, nel fondo di un burrone, come è simpaticamente accaduto al sottoscritto.
4. Ultimo, ma non per importanza, (anzi è forse il più grave), si riscontra nella famosa, per la sua crudeltà, missione del **"Mattatoio"**: dopo averla giocata per più di tre quarti d'ora, non ho potuto avere accesso al seminterrato perché il gioco non ha caricato il lettore di carte magnetiche di fianco alla porta che dovevo aprire per completare la missione. Ergo, ho dovuto ricominciare la missione dal principio. Che mattacchioni quelli di **CI Games**, eh?

Il Comparto Grafico

Un pollice in su va sicuramente alla **grafica** del gioco, ben curata e molto dettagliata. Certo non si grida al miracolo, ma è stato fatto comunque un ottimo lavoro dal team di sviluppo. Anche viste da vicino, le semplici **skin** dei fucili risultano ad altissima definizione, come del resto le piante e l'intero environment. Effetti particellari, come fumo, acqua ed esplosioni risultano molto convincenti e bellissimi sono i momenti in cui si incrocia quello squarcio di panorama in cui il sole filtra timidamente attraverso gli alberi, oppure l'effetto della pioggia sui diversi materiali, al punto che sarà difficile fare a meno di fermarsi a guardare, mettendo da parte per un attimo la storia principale.

Tirando le somme

<

Sniper Ghost Warrior 3 è un gioco sicuramente da provare, gli amanti del genere non possono sicuramente lasciarselo sfuggire. È un titolo ricco di contenuti, che difficilmente vi annoierà, anche se, a 4 anni dal suo predecessore, ci si poteva forse aspettare qualcosa di più, soprattutto data la volontà di trovare una rivale ai due sfortunati capitoli precedenti targati **City Interactive**. Magari sarà stato a causa di un'uscita prematura o di un beta test mal programmato, chi può dirlo; certo è che la *CI Games* non avrebbe dovuto permettersi simili margini di errore. Perché mettere in distribuzione un titolo pieno di bug e così immaturo? L'unica soluzione a questo punto, è attendere e sperare in aggiornamenti futuri che risolvano questi fastidiosi problemi che inficiano la godibilità di un titolo comunque validissimo.

Zheros

Ammettendo di essere molto patriottico quando un team italiano sviluppa un gioco e, ancor di più, quando ciò avviene in Sicilia, dove esistono pochissime case di produzione software, sono stato molto contento di provare **Zheros**, titolo sviluppato dai tipi di **Rimlight Studios**.



Storia

Il genere è quello del **picchiaduro a scorrimento** di vecchia scuola, di quelli che ai tempi si giocavano nei cabinati come **Double Dragon** e **Cadillacs and Dinosaurs**. La storia non può quindi che essere un semplice pretesto per uccidere i numerosi cattivoni di turno cercando di regalarci

qualche sorriso attraverso le *cut scenes* introduttive. Nel caso in questione, il **Dr. Vendetta** vuole conquistare nuovi pianeti e i nostri due eroi hanno l'obiettivo di fermarlo.



Gameplay

I protagonisti si differenziano nell'aspetto e nelle caratteristiche secondo i più classici cliché: **Mike** è grosso, forte e resistente ma lento. **Dorian**, l'eroina, è al contrario esile, poco potente, ma molto veloce. Come nei più classici **beat 'em up**, l'intero gameplay si basa molto sul pigiare forsennatamente tasti del controller o tastiera, eseguendo all'occorrenza semplici combo o parate per deflettere i colpi nemici. È presente una piccola componente **gdr**: raccogliendo punti sotto forma di cristalli arancioni, infatti, al termine dei livelli sarà possibile potenziare una delle tre abilità del nostro eroe, quali gli attacchi in mischia, lo scudo, l'arma da fuoco. I livelli di gioco sono disseminati di ostacoli come pavimenti elettrificati, da superare con il giusto tempismo, e nemici con abilità differenti. Conoscere i punti deboli di quest'ultimi è essenziale per superare le loro difese. La difficoltà di **Zheros** è crescente ed è possibile avere dalla nostra un alleato che gioca in **coop locale** per aiutarci nell'intera campagna.



Comparto tecnico e problemi

Graficamente il titolo è semplice, ma godibile, con un 3D pulito e uno stile sicuramente riconoscibile che ricorda i personaggi de *Gli Incredibili* della **Pixar**. Anche le ambientazioni seguono lo stesso stile artistico semplice, ma peccano nel **level design**: le mappe sono infatti scarse, prive di contenuti ispirati e molto ripetitive. **Zheros** è un gioco onesto, senza troppe pretese, che raggiunge il proprio scopo senza grosse impennate verso l'alto. Sicuramente lodevole lo sforzo di cercare di divertire attraverso la semplicità delle azioni e tramite uno stile grafico simpatico, ma non si possono trascurare alcuni difetti non di poco conto: la colonna sonora è poco ispirata, e potremmo anche sorvolare, ma alcune scelte di gameplay appaiono discutibili, a cominciare dal fatto che ogni passaggio del gioco sia strutturato sempre secondo le medesime, ripetute modalità: si giunge, infatti, ogni volta in un punto specifico della mappa, il giocatore si trova circondato da un campo di forza che non gli permette di andare oltre, e nell'arena così formata, si teletrasportano i vari nemici. Ripulita la zona i campi di forza svaniscono e si prosegue verso l'orda successiva, e così via innumerevoli volte. Il tutto risulta troppo ripetitivo, complici le meccaniche semplici e un **level design** poco vario e privo di elementi davvero mirabili. Come detto, il genere è quello dei **picchiaduro a scorrimento** ma, a differenza dei migliori esponenti del genere, il gioco non gode della varietà e delle situazioni grottesche che erano il punto di forza dei migliori **beat 'em up**. Carina invece la possibilità di guidare un **esoscheletro** molto potente in alcune fasi di gioco: ulteriori innesti simili avrebbero probabilmente rotto parte della monotonia in cui il gioco finisce per arenarsi. Fra le altre problematiche riscontrate vi sono poi i checkpoint, spesso troppo distanti fra loro e la scelta di non far conservare l'esperienza accumulata nei livelli. Ciò fa sì che i punti utili a far progredire il personaggio si possano raccogliere esclusivamente nel caso in cui si raggiunga un minimo valore, costringendo a rigiocare le medesime sessioni più volte per riuscire a progredire decentemente.



Conclusioni

Nonostante le buone premesse, **Zheros** non riesce a conseguire un buon piazzamento nel vasto scenario dei *beat 'em up*, necessitando probabilmente di un po' di lavoro e di uno sforzo di creatività certamente maggiore per evitare quei momenti di ripetitività che lo rendono un titolo di non lunga fruibilità, ma rimane ad ogni modo un titolo valido se si è alla ricerca di un gioco con cui trascorrere qualche ora in spensieratezza, possibilmente con un amico in coop locale (non è presente il **multiplayer online**) e dal costo contenuto.

[Alien: Isolation - A Casa Nessuno Può Sentirci Urlare](#)

In occasione dell'uscita di **Alien Covenant** nelle sale cinematografiche, ci è sembrato giusto riprendere tra le mani un titolo videoludico che ripropone ottimamente le atmosfere del capostipite della saga del 1979: **Alien Isolation**.

Rilasciato nel 2014 e sviluppato da **Creative Assembly**, *Alien Isolation* ha riscosso un grande successo tra critica e pubblico, soprattutto per l'alta qualità raggiunta in quasi tutti gli aspetti del videogioco.

Ma vediamo più nel dettaglio.

Alien 1.5

Alien Isolation è ambientato 15 anni dopo gli eventi del primo film di **Ridley Scott**. La protagonista è **Amanda Ripley**, figlia di **Ellen Ripley** (protagonista della pellicola) che, in cerca di informazioni su quanto accaduto alla madre, si catapulta, con non poche difficoltà, sulla **Sevastopol**, una gigantesca stazione spaziale che sarà l'hub principale delle nostre disavventure.

La storia, per quanto semplice, è ben narrata, grazie anche all'utilizzo di ottime cutscene, audiolog e a varie informazioni che possiamo raccogliere con frequenti citazioni ai film. Questo è dovuto alla collaborazione che i producer del gioco hanno siglato con **20th Century Fox** che ha permesso l'accesso a tutti i documenti disponibili sulla saga.

Le tematiche presenti sono le stesse del film originale: avidità e giochi di potere nonché l'angoscia e la solitudine esercitata grazie alla minaccia principale del gioco, lo **Xenomorfo**.

L'ormai iconico antagonista della serie ci accompagnerà per quasi tutta l'avventura, rendendo una semplice missione un vero incubo.



Nessuno può sentirti urlare

Alien Isolation si presenta come un **survival horror** nudo e crudo. Frequenti saranno le morti, ma questo non porta il giocatore alla frustrazione poiché è possibile trovare modi diversi per affrontare una determinata sezione. Si può morire in qualunque frangente, anche durante il salvataggio, visto che il gioco va in pausa soltanto aprendo la mappa o aprendo il menu. L'astuzia, l'ingegno e la

silenziosità saranno necessari per completare l'avventura, che si attesta intorno alla **ventina di ore**. La stazione spaziale è liberamente esplorabile, soprattutto se avete tutto il necessario per aprire determinate porte; sta a noi decidere se andare spediti verso l'obiettivo o andare alla ricerca dei numerosi collezionabili, sempre che la paura per lo Xenomorfo non sia un ostacolo troppo grande da superare.

Proprio lo Xenomorfo è il fiore all'occhiello della produzione e vi darà la caccia inesorabilmente per quasi tutta l'avventura. Le sue routine comportamentali sono tra le migliori viste in un videogame, per cui sarà veramente difficile capire in che modo reagirà ad una determinata situazione o i suoi percorsi di pattugliamento. È pressoché invincibile, ma può essere distratto con l'equipaggiamento che possiamo trovare nel corso del gioco o eventualmente costruire grazie anche all'ottimo sistema di crafting. Sono presenti anche armi da fuoco da usare solo se strettamente necessario, in quanto i forti rumori non fanno altro che richiamare l'alieno.

Imprescindibile è poi l'utilizzo del famoso **rilevatore di movimento**, utilissimo in ambienti aperti, meno all'interno del nascondiglio, dove il "bip" emesso dallo strumento non farà altro che attirare l'alieno verso di voi.

Lo Xenomorfo in realtà non è l'unico nemico della stazione: sono presenti infatti anche umani e androidi che purtroppo vantano una scarsa intelligenza artificiale, basilare e a volte lacunosa; fortunatamente li affronteremo solo in brevi sezioni ma è un peccato constatare ciò visto l'alto livello qualitativo raggiunto con tutto il resto.



Come il film

Da un punto di vista **tecnico** il gioco si presenta piuttosto bene, con ottimi effetti volumetrici e

un comparto luci di riguardo. La **modellazione** degli ambienti è certissima, così come quella dello Xenomorfo, davvero ben realizzato.

Un po' meno buona è la modellazione di androidi e umani, che peccano sul piano dei dettagli e delle animazioni. Il **comparto artistico** è eccezionale, con ambienti contestualizzati al periodo storico narrato nei film: terminali, armi, soprammobili, tutto ricorda le celebri atmosfere dell'*Alien* cinematografico.

Stessa minuzia anche nel **comparto sonoro**. Le **musiche** sono riprese dal film, con alcune di esse ricreate e arrangiate diversamente. Non sono sempre presenti ma, quando appaiono, avvolgono l'azione sapientemente creando maggiore tensione quando serve o enfatizzando i momenti più concitati. **Effetti sonori** sublimi, non c'è nulla fuori posto tanto che, chiudendo gli occhi, si farà fatica a distinguere il videogioco dai film originali.

Anche lo Xenomorfo è reso benissimo, dalla discesa dai condotti ai suoi effetti vocali, praticamente perfetto. Discorso a parte merita il **doppiaggio**. Ottimo quello di Amanda, davvero ben realizzato: la paura, la tensione, la frustrazione sono ben incisi, regalando un personaggio assolutamente credibile. I comprimari invece, pur avendo una voce adeguata per il più delle volte, peccano di tanto in tanto di recitazione, utilizzando un tono magari fuori contesto.



In conclusione

Alien Isolation è sicuramente il miglior titolo dedicato a questa saga, nonché un grandioso esponente dei survival horror. Questo non solo per il lato artistico ma soprattutto per le emozioni che riesce a suscitare. L'impressione è sempre quella di essere impotenti di fronte alle circostanze e ogni salvataggio diverrà una vera e proprio fonte di salvezza. Allo spuntare dei titoli di coda, dopo una sequenza finale al cardiopalmo, non potrete che sentirvi soddisfatti, con la consapevolezza di aver compiuto una vera impresa.

