

# StarBlood Arena

**StarBlood Arena** è uno **shooter 3D in prima persona** a bordo di una navetta spaziale, ambientato in **dodici arene da combattimento** al chiuso.

Il titolo si piazza in quel filone inaugurato da **RIGS: Mechanized Combat League**, offrendo ben poche innovazioni al genere. Gli sviluppatori della **WhiteMoon Dreams**, provano a cavalcare l'onda della realtà virtuale per proporre un titolo che, senza un visore addosso, tende a svuotarsi di significato.

**Starblood Arena** è un prodotto ricco di difetti e probabilmente senza alcuna pretesa, carente sotto diversi aspetti, e nel migliore dei casi ci regala brevi momenti di divertimento, alternati a lunghe pause di caricamento.

## StarBlood Network Reality Show

Il gioco ci introduce a un improbabile futuro popolato da **diverse razze extraterrestri** e dove **letali reality show televisivi** vanno per la maggiore.

Una ben assortita coppia di simpatici presentatori alieni, chiacchierando spesso degli affari propri, ci introdurrà alla scoperta dello studio televisivo del "famosissimo canale" **StarBlood Network**, guidandoci così a conoscere i comandi di guida delle astronavi che andremo a pilotare, senza dimenticarsi di prenderci un po' in giro.

Il controller preposto allo scopo è il classico joypad, che con **l'analogico sinistro** ci permetterà di ruotare e muoverci, mentre con i tasti **L1 e R1** sarà possibile traslare sull'asse Z.

Già dal tutorial si avverte un senso di malessere, "**motion sickness**" a cui sarà difficile sottrarsi.

Il più grave difetto del gioco è rappresentato proprio dalla chinetosi, difetto che, malgrado gli sforzi fatti dal team della **WhiteMoon Dreams**, non sembra sia stato del tutto risolto ma, a voler esser buoni, soltanto lievemente mitigato.

È proprio il "motion sickness" insieme alle lunghe attese tra un match e l'altro a spezzare l'unico aspetto divertente del gioco, rappresentato dal ritmo frenetico degli scontri nelle arene.

## Pregi vs Difetti

La storia lascia molto a desiderare, costituendo soltanto un mero pretesto per i combattimenti tra razze aliene su delle mini astronavi, non assolvendo neanche al compito di fungere da collante alle varie modalità di gioco.

Per un imprecisato motivo, ci troviamo a partecipare a un letale **reality show** televisivo, dove impersoneremo uno dei 9 piloti disponibili fra le diverse razze aliene e umane. Ogni pilota comanderà una specifica navetta, che avrà differenti caratteristiche di difesa, velocità, ecc. e differenti armi primarie e secondarie ( laser, missili, bombe, ecc. ).

Le ambientazioni dei vari livelli, sono le **12 arene** messe a disposizione per i combattimenti tra cui Catacombe, Miniera, Fabbrica, Grotta e Silo.

Gli scenari (interamente al chiuso) risultano così decisamente claustrofobici (caverne, cunicoli,

anfratti), fattore che tende a intensificare i fastidi legati al “motion sickness”.

Superando i primi segni di chinetosi, con un po' di buona volontà, si riesce a giocare qualche partita degna, a tratti persino divertente. In breve, l'iniziale sensazione di caos, si trasforma in una **battaglia adrenalinica** per lo più istintiva, senza richiedere grandi sforzi strategici e organizzativi. Purtroppo il ritmo frenetico di *StarBlood Arena* - che di per sé rappresenta la caratteristica più entusiasmante del gioco - viene spezzato da lunghe fasi di caricamento tra un match e l'altro.

È possibile giocare in **single player**, in **multiplayer** e in modalità **co-op**: le sfide sono i classici **deathmatch** tutti contro tutti o a squadre, una versione del “**capture the flag**” con una palla e una sfida dove bisogna difendere le proprie basi da **ondate di nemici** che arriveranno all'infinito, anche questa affrontabile in solitaria o a squadre.

Il primo impatto con il **comparto grafico** è di certo positivo, grazie alla cura dei personaggi e ai loro dettagli nell'interfaccia di selezione dei piloti, ma si fa poi deludente durante le sfide nelle arene, dove presenta una grafica grossolana e spesso scarna.

Le **mappe**, seppur lievemente claustrofobiche, sono studiate abbastanza bene, concedendo lo spazio necessario per qualche discreta evoluzione tridimensionale.

Superato l'iniziale smarrimento e senso di caos, il gameplay vero e proprio risulta abbastanza divertente, e una volta presa confidenza con la mappa si tende ad approfittare di ogni anfratto per colpire il nemico, rimanendo comunque protetti.

Il **sistema di puntamento** risulta comodo e preciso: guidati dal movimento del **PSVR**, sarà sufficiente guardare direttamente il nemico, facendo collimare il mirino con la sua navicella e potremo colpirlo senza troppa difficoltà.

Assolutamente degno di nota è il comparto **audio**, che vanta sia delle azzeccatissime musiche **metal**, ottime per scandire il ritmo incalzante dei combattimenti, sia dei dialoghi in **italiano** con un doppiaggio di buona qualità.

I disagi legati al “motion sickness” rendono il gioco tutt'altro che gradevolmente fruibile: anche dopo aver superato l'iniziale chinetosi e aver fatto un po' l'abitudine al movimento a 360°, di tanto in tanto si incorrerà in spiacevoli momenti dove potrà ripresentarsi il malessere, costringendoci così ad abbandonare temporaneamente il campo di battaglia, rompendo ancora una volta il ritmo del gioco.

## Try before you buy

*StarBlood Arena* è, in definitiva, un titolo del quale si può tranquillamente fare a meno senza timore di star perdendosi un'impareggiabile esperienza VR, portando a sconsigliarlo con decisione chiunque abbia riscontrato in passato qualche episodio di “motion sickness”.

Gli “stomaci d'acciaio” che vorranno mettere alla prova le proprie doti di immunità alla chinetosi, prima dell'acquisto, potranno provare la [demo gratuita](#) scaricabile dal **Playstation Store**, mentre per i possessori di **Playstation Plus** il titolo è disponibile nella line-up di febbraio, figurando per il secondo mese consecutivo (come già accaduto nei due mesi precedenti con [Until Dawn: Rush of Blood](#) del quale trovate [qui la nostra recensione](#)).

