

Nuovi cambiamenti per Hearthstone di Blizzard

Blizzard ha appena annunciato alcuni cambiamenti di equilibrio estremamente importanti a diverse carte *Hearthstone*. I cambiamenti più grandi arrivano alla classe **Druido**, che vede un cambiamento sia per la classica carta "Innervazione" che per la nuova "Diffusione di peste", ma sono state colpite anche le carte popolari del set classico come la guerra di "Ascia ardente" e "Maleficio" dello **Sciamano**. Ecco cosa sta cambiando:

- **Innervazione** - Ora si guadagna 1 cristallo di mana solo per il turno in corso (al posto di 2)
- **Ascia ardente** - Ora costa 3 mana (al posto di 2)
- **Maleficio** - Ora costa 4 mana (al posto di 3)
- **Leader Murloc** - Ora i Murloc hanno attacco +2 (anzichè +2 Attacco, +1 Salute)
- **Diffusione della peste** - Ora costa 6 mana (al posto di 5)

«Dopo un attento esame, abbiamo scelto di apportare modifiche a tre carte di base: Innervazione, Ascia ardente e Maleficio», afferma lo sviluppatore, «troppe carte base e classiche giocate nei singoli deck significa un minor afflusso quando vengono rilasciate nuove espansioni».

Per "Innervazione", Blizzard aveva pensato di aggiornare la carta, aumentando il costo in mana da 0 a 1, lasciando l'effetto invariato, oppure, di aumentare il costo a 4 mana ma concedendo **6 cristalli**, che avrebbero lo stesso effetto alla fine, ma impedendo che chi gioca potesse utilizzarla nei **primi giri**; alla fine hanno optato per una semplice riduzione di cristalli.

Per quanto riguarda la "diffusione della peste", Blizzard affermava di voler aumentare il costo del mana fino a 7, ma hanno razionato tutto a 1, poiché anche "Innervazione" ha subito cambiamenti. Queste variazioni dovrebbero scuotere in modo significativo gli obiettivi di Hearthstone, cosa non accaduta nel passaggio dal *Viaggio a Un'Goro* ai *Cavalieri del Trono di ghiaccio*. **Jade Druid** e **Murloc Paladin** erano tanti dei deck più potenti sia prima che dopo l'espansione del Trono ghiacciato, ed entrambi sono fortemente colpiti da questi cambiamenti. Le suddette modifiche verranno effettuate in un prossimo aggiornamento del gioco, dopo il quale i giocatori saranno in grado di disincantare Leader Murloc e diffondere la peste per il rispettivo valore di Polvere arcana.

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.