

# Extinction - Processo per Direttissima

Dopo aver giocato, streammato e recensito *Attack on Titan 2*, mai ci saremmo aspettati di mettere le mani su titolo tanto simile quanto diverso e capace di farci apprezzare ancor di più quanto prodotto da **Omega Force**. *Extinction* di **Iron Galaxy**, software house specializzata in consulenza tecnica e porting, risulta essere un minestrone di elementi presenti in altre produzioni, dal già citato *Attack on Titan* a *Shadow of the Colossus*, in cui alla fine nulla sembra funzionare a dovere.

## Isayama chi?

I **Ravenii**, un popolo costituito da orchi di varia natura, stanno mettendo a ferro e fuoco gli ultimi avamposti umani, ormai costretti a vivere nella paura di essere annientati definitivamente. Alcuni di questi "orchi" raggiungono dimensioni spropositate, in grado di distruggere in un sol colpo intere città. Sarà **Avil, ultima Sentinella rimasta**, a difendere quel che resta dell'umanità. Questo è in sostanza l'incipit di una trama raccontata attraverso cutscene animate con discreta qualità e alcuni dialoghi presenti soprattutto all'inizio di ogni missione. Lo spirito del mangaka di *Attack on Titan* è ampiamente visibile, ma *Extinction* non cerca nemmeno di nascondere la propria mancanza di originalità. Tutta la narrazione risulta alquanto scialba, basata su cliché dal sapore amaro, e avanza senza picchi particolari fino alla sua conclusione. Le storie di Avil, della sua compagna d'armi e del suo clan sono davvero poco approfondite, quanto basta per far proseguire le vicende, della durata di circa otto ore.

A far da contorno alla campagna principale sono presenti alcune modalità basate sullo sfruttamento delle classifiche online, costituite dal punteggio ottenuto in ogni missione: **Sfide del giorno**, **Sopravvivenza** ed **Estinzione** non sono comunque sufficienti a portare quella varietà che tanto servirebbe a questo titolo.



## E quindi?

Ricordando che si tratta di un titolo dal prezzo di ben **60€**, quello che *Extinction* ha da offrire in termini di gameplay è veramente basilare. Le varie missioni, generate automaticamente la maggior parte delle volte, utilizzano pochi *asset*, dalle quali deriva una certa ripetitività. Ogni missione presenta obiettivi secondari diversi che, una volta raggiunti, aumentano il punteggio base, premettendo quindi di acquistare i tanto agognati potenziamenti. Che poi agognati mica tanto, perché è possibile terminare la campagna con Avil fresco fresco di ritorno dalle battaglie, e questo segna uno dei tanti punti dolenti del gioco. Il gameplay risulta poco equilibrato, sia per quanto concerne la difficoltà sia per quanto riguardo i Ravenii che dovremmo affrontare: la loro particolarità sta nel possedere **set di armature uniformi o costituite da pezzi provenienti da diversi set**. Ogni armatura ha il suo punto debole ma la loro posizione e tipologia estremamente randomica rende la difficoltà di alcune missioni mal gestita, diventando troppo semplice o proibitiva in base al tipo di Ravenii apparso. Se questo elemento risulta, in fin dei conti, l'unico spunto di varietà concesso dal gioco, è anche vero che la frustrazione è sempre dietro l'angolo, con la sensazione di non aver alcun controllo su quanto stia avvenendo.

Ma come si abbattono questi giganti? Essenzialmente la procedura è comune per tutti i Ravenii: ci si dirige verso l'obiettivo, si mozza la gamba per bloccarne l'avanzata, si fa in modo che la barra di esecuzione della nostra arma si riempia, si mozza loro la testa e avanti un altro. Se nella prima ora di gioco tutto questo può risultare a tratti esaltante, ci si accorge subito che non basta trovarsi davanti una manciata di armature diverse per creare grosse difficoltà - a patto di non trovarsi nelle frustranti **Tower Defense** - e non aiutano di certo Avil e il suo risicato moveset o la gestione delle collisioni e della fisica; tutti questi elementi creano un certo disturbo, rendendo il gioco difficile per i motivi sbagliati. Poiché un Ravenii è capace di uccidervi in un sol colpo - e volendo ci sta - non sono state studiate adeguate contromisure: la schivata per esempio va bene per i più piccoli ma contro i giganti è essenzialmente inutile. Vi capiterà di morire anche senza esser toccati (e non c'entra

l'onda d'urto) trasformando il gioco in un **trial & error** senza sosta.

Anche i movimenti, benché fluidi, a volte risultano problematici: siamo sì in grado di muoverci tra i tetti, scalare edifici e balzare in aria ma, anche qui, sarà il caso a decidere dove e come atterrerete. Se non volete chiamarlo "caso", potete chiamarlo "estrema imprecisione di input dei comandi".



## Non vale la candela

Lo stile adottato ricorda da vicino quanto visto in **Fortnite**, con un *cel-shading* ben fatto e soprattutto molto pulito. Tutto risulta abbastanza fluido e senza problemi particolari: sicuramente la loro esperienza è stata ben sfruttata, portando un gioco senza problemi rilevanti; texture, shader e luci sono di buona qualità ma senza toccare picchi particolari; solo un po' di pop-up qua e là, ma nulla che comprometta l'esperienza di gioco.

Meno rilevante è il comparto audio che non si avvale di effetti sonori particolarmente suggestivi e il doppiaggio (inglese) solo discreto.





## In conclusione

*Extinction* è in fin dei conti una bozza di un gioco che chissà, magari in futuro troveremo sugli scaffali. Le poche buone idee sono prese in prestito da altre produzioni, che non è un male di per sé, ma non aggiunge nulla di proprio per dare quel tocco di originalità che serve. Storia banale, gameplay abbozzato e a tratti frustrante sono avvolti da un comparto tecnico sufficiente ma che non solleva particolarmente le sorti del lavoro di Iron Galaxy.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.