

Cyberpunk 2077: impressioni dalla demo

Il **Cyberpunk** è una corrente artistico-letteraria molto in voga nel ventesimo secolo: centinaia di opere, tra romanzi, film, serie TV, videogiochi e giochi di società, si sono ispirati a questa corrente interpretandola e reinterpretandola per modellarla secondo le necessità degli autori. Un'opera su tutti, fu quella ludica, riguardo un **gioco di ruolo cartaceo** chiamato **Cyberpunk 2020**, pubblicato dalla **R.Talsorian Games (Stratelibri** in Italia), che ebbe enorme successo nei primi anni dopo l'uscita, tanto che in seguito il **GDR** venne espanso più volte con altri manuali.

È proprio questo gioco cartaceo di successo che vede la sua trasposizione nel videogioco **Cyberpunk 2077**, di **CD Project RED**; gioco del quale finalmente, dopo una carrellata di video teaser/trailer, nelle ultime ore, è stato rilasciato il primo video long-play che, anche se in versione "alpha", lascia a bocca aperta anche i più critici dei videogiocatori.

Dopo una piccola premessa della voce narrante sulla precarietà della versione ancora "non definitiva" del gioco, la demo si avvia con la selezione del personaggio, uomo o donna, completamente personalizzabile. Questo long-play si colloca temporalmente quasi all'inizio del gioco vero e proprio, dove **V** e il suo amico **Jackie**, supportati in remoto da **Kiba**, una *net-runner* (una sorta di hacker informatico), vengono ingaggiati per trovare e recuperare una ragazza il cui localizzatore impiantato, risultava spento. Gli agenti si recano all'interno del covo degli **Scavenger**, un'organizzazione criminale che effettua rapimenti per estrarre impianti cibernetici dai malcapitati.



Editor innovativo?

L'editor ci mostra per sommi capi le molteplici possibilità di personalizzazione del personaggio, passando dal semplice - si fa per dire - editor fisico, a quello degli attributi. Viene sottolineato dal

narratore che in **Cyberpunk 2077** non si avrà la possibilità di **scegliere la classe**, introducendo un sistema dinamico in tal senso che permetterà di acquisirle durante il gioco: caratteristica interessante questa, che potrebbe permettere quindi una personalizzazione dell'esperienza di gioco, in maniera ancora più intima con il giocatore.

Il Gameplay

Cyberpunk 2077 è un **gioco di ruolo open-world**, con visuale esclusivamente in prima persona. Il gioco è ambientato in un enorme e **complessa metropoli distopica** collocata in California (**Night City**) e cosa ancor più incredibile è che l'intero **gameplay**, è stato studiato per avere caricamenti dinamici degli ambienti di gioco. L'ambiente di gioco è totalmente interattivo e la vita in città scorre fluida e indipendente, proprio per dare quel senso di realtà che difficilmente si riesce a vedere nei videogiochi. Il titolo permette di **equipaggiarsi con armi, oggettistica e vestiario** che, come per ogni GDR che si rispetti, **modificheranno le caratteristiche del personaggio** in base alla qualità dell'equipaggiamento stesso. Durante il gioco si potrà avere accesso ad alcuni laboratori medici presso i quali si apporteranno modifiche biomeccaniche al personaggio, modifiche che apriranno le porte ad abilità incredibili: un trapianto di cornea per zoomare e scansionare ogni cosa o un impianto palmare per le armi che impugneremo durante il gioco. A volte si potrebbero trovare **mercati, non proprio legali**, dove per il giusto prezzo, si potranno **acquistare attrezzature cibernetiche militari riservate**. La possibilità della **scelta multipla durante i dialoghi** e delle decisioni prese durante il gioco, come per esempio il tipo di **approccio alla missione**, se diplomatico o meno, **influiranno sullo sviluppo del gioco**, creando situazioni occasionali che personalizzeranno l'esperienza di gioco. **L'implemento dei mezzi di trasporto**, per i quali si potrà scegliere tra auto o moto, caratterizza ulteriormente questo **GDR fuori dalle righe**. Lo studio dietro le armi proposte è d'eccezione: **fucili d'assalto**, a **canna liscia** o **pistole**, ognuna di esse offre **possibilità differenti di approccio al combattimento** con un buon **equilibrio tra potenza e tattica**.



- Alcuni tratti del gioco **sembrano ricalcare** lo stile di *Deus-EX*, la tematica “**cyberpunk**”, alla base anche del titolo **Eidos**, salta fuori prepotentemente richiamando continui parallelismi con *Cyberpunk 2077* -

Il Comparto Tecnico

Graficamente **non passa di certo inosservato**, ma dobbiamo sottolineare che stiamo pur sempre **parlando di un WiP** (work in progress), e nonostante ciò *Cyberpunk 2077* potrebbe già essere all'altezza di alcuni giochi già presenti sul mercato. Environment, *shader*, texture e FX in generale, **seppur non in veste definitiva**, sono molto **promettenti**. Gli ambienti cittadini in particolare, non lasciano nulla al caso, sono ricchi di particolari, anche dinamici e rimangono perfettamente in linea con quello che potrebbe essere un contesto metropolitano confusionario, come quello rappresentato nello stereotipo comune del **cyberpunk**: graffiti e metallo ovunque!

Cosa ci Aspettiamo?

Sicuramente **un gioco campione di vendite**, perché se c'è una cosa che **CD Project RED** sta facendo bene, è quella di **alimentare l'hype** che gira attorno al loro “**masterpiece**”: *Cyberpunk 2077*.

Omensight

Quanto sarebbe bello poter viaggiare indietro nel tempo ed evitare la fine del mondo? I ragazzi di **Spearhead Games**, già creatori di *Stories: The Path of Destinies*, hanno deciso di regalarci questa fantastica opportunità con **Omensight**.

Pubblicato il 15 maggio 2018 su PS4 e Steam, *Omensight* si presenta come un **Action RPG** con visuale dall'alto in terza persona e meccaniche da hack 'n slash.

Il protagonista è un guerriero mistico, che si presenta solo quando la sua terra è in pericolo: l'**Araldo**, ultima speranza per il pianeta.



In un mondo lacerato da una sanguinosa guerra tra razze (le colonie di roditori, **Rodentias** e il **clan degli Orsi** vs le tribù di uccelli, chiamati **Pygarians**), l'Araldo ha il compito di proteggere la terra di **Urralia** dalla distruzione causata da un dio oscuro chiamato **Voden**, un mostro a forma di serpente, l'incarnazione del Vuoto. L'Araldo non dovrà solamente sconfiggere la malvagia divinità, ma il suo scopo principale sarà quello di salvare Vera, la Sacerdotessa senza-dio, che è stata assassinata prima degli avvenimenti raccontati in **Omensight**, liberando Voden. Per sfuggire all'apocalisse, il guerriero mistico dovrà indagare sulla sua morte, cercando in tutti i modi di far ritornare l'anima della sacerdotessa all'**albero della vita**.

Per riuscire nell'intento, l'Araldo ha la possibilità di viaggiare nel tempo e di rivivere gli ultimi istanti di vita di Urralia. Durante la sua indagine dovrà apparire d'innanzi a tre diversi personaggi: **Ludomir**, guerriero alleato dei roditori, **Draga**, capo delle forze di Pygarian, e **Ratika**, comandante delle truppe rodentiane.

Queste tre entità aiuteranno il protagonista a comprendere l'accaduto e scoprire i più bui misteri che Urralia cela dentro le sue mura.

La storia di *Omensight* ha una durata di circa **7/8 ore**, ci permetterà di visitare più e più volte uno stesso scenario per scoprire nuovi passaggi segreti, aprire nuove porte o imparare qualcosa in più

sulla lore, che è davvero ben studiata. Ma non vi preoccupate, le ambientazioni non risulteranno ripetitive o ridondanti, gli sviluppatori hanno cercato di differenziare ogni stage, anche se la somiglianza tra un posto e l'altro si nota parecchio.

Omensight, in quanto **RPG** con elementi **hack-and-slash**, dovrà essere giocato con un controller; mouse e tastiera sono supportati, ma per riuscire a giocare e godersi l'avventura al 100% **il pad è una scelta obbligatoria**.

Il gameplay non è per niente impegnativo o difficile, anzi, gli scontri sono parecchio semplici all'inizio, **molte volte i nemici non ci sfioreranno neanche**, ma nel proseguimento dell'avventura gli avversari saranno molto più agguerriti e numerosi, scaglieranno contro l'Araldo e i suoi alleati magie e incantesimi che se non schivati in tempo provocheranno un ingente danno.

Le mosse principali a disposizione del protagonista sono due: un attacco leggero e uno pesante; come in tutti i GDR, **alcune delle abilità verranno sbloccate con l'acquisizione di esperienza** e quindi con l'aumento del livello, che è strutturato in maniera esaustiva e semplice; una delle abilità più utili e sicuramente la più forte è quella di rallentare il tempo per i nemici circostanti, in modo da poter colpirli ripetutamente senza subire danni. Anche i vari potenziamenti sono acquistabili tramite la valuta in-game, aumentare le statistiche di attacco della spada, dell'elmo o diminuire il tempo di caricamento delle abilità, inoltre si potrà utilizzare anche una combo insieme al nostro compagno.

La principale meccanica è quella investigativa, ma purtroppo non risulta curata al meglio: tutti gli enigmi e i misteri si scopriranno semplicemente completando le giornate insieme ai tre personaggi, nulla di più. La storia è raccontata in maniera lineare, ma risulta abbastanza intuitiva e divertente.

Il comparto grafico è piacevole, non ci sono scenari appariscenti o zeppi di dettagli, **i colori utilizzati molto accesi e le texture rendono il mondo di gioco molto cartonesco e colorato**, una decisione ideale per un titolo del genere. Anche la scelta dei modelli dei personaggi è parecchio azzeccata: si utilizzano animali e questo dona al gioco un'aria fiabesca.

Anche il **comparto sonoro** non eccelle, riesce ad accompagnarci durante tutta l'avventura in maniera sempre sufficiente. Al contrario, il doppiaggio (lingua inglese con sottotitoli in italiano), che riesce a mettere un pizzico di enfasi al tutto, risultando abbastanza gradevole da ascoltare. **Leggere i sottotitoli mentre si gioca non è affatto semplice**, soprattutto se sono importanti per comprendere bene la storia; in molte occasioni mi sono ritrovato a dovermi fermare qualche secondo per poterli leggere, per evitare di cadere nei burroni o di entrare, involontariamente, in battaglia.

Oltre a questo "piccolo" problema **ho riscontrato anche alcuni bug, tra cui uno che mi ha costretto a riavviare la missione**, perché il personaggio si era incastrato tra due barili - non chiedetemi come ci sono arrivato -, **e alcuni fastidiosi lag durante i caricamenti del tabellone di gioco**.

In conclusione, *Omensight* è un titolo poco più che sufficiente, con una storia, un gameplay e una grafica di buona fattura, ma non eccellente. Si poteva fare di più, il titolo è promettente, il gameplay è ben studiato, anche se abbastanza semplice e facile, la storia è d'effetto e la grafica non è niente male. Per quello che offre, essendo un gioco indie, può valere la pena provarlo, grazie anche a un prezzo accessibile (circa 15€ su Steam).

Satellite Reign gratis per 48 ore

Humble Bundle ha reso disponibile per le solite 48 ore [Satellite Reign](#), gioco indie strategico prodotto e distribuito da **5 Lives Studios**. Il gioco è ambientato in un mondo **cyberpunk** con meccaniche da **GDR**, oltre al classico **multiplayer online** si può contare sulla **coop** sia **online** che in **locale**.

Kingdom Come: Deliverance sarà adottato da un'Università per lo studio della storia medievale

Il noto story-driven open-world RPG **Kingdom Come: Deliverance** sarà utilizzato in ambito universitario per l'insegnamento della storia. Il titolo sviluppato da **Warhorse Studios** e distribuito da **Deep Silver**, è ambientato in epoca medievale nel regno di Boemia e, grazie alla sua particolareggiata ricostruzione storica, sarà adottato dall'**Università Masaryk** di Brno, in Repubblica Ceca, per il **corso di Storia Medievale**.

Czech university is gonna use our game in a course teaching medieval history. They are "very excited" about the game and our approach. Seems that nobody told them what all those self appointed tumblr experts who spent MINUTES researching Czech history on Google think about it ?

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [16 marzo 2018](#)

Il rapporto fra videogame e metodi didattici si fa sempre più stretto ed è ormai sempre più importante una meticolosa cura dei contenuti nello sviluppo di un'opera videoludica in termini di realismo e veridicità storica. Il risultato sancisce un'ottimo risultato per un developer che può fregiarsi di **aver unito i concetti dell'entertainment e dell'education al punto da essere ritenuti utili in termini di gamification applicata alla didattica**.

Il creatore del gioco, **Daniel Vávra**, ha infine confermato su Twitter che il team di sviluppo è anche al lavoro su un **personaggio femminile** che sarà inserito nel titolo:

Working on that.

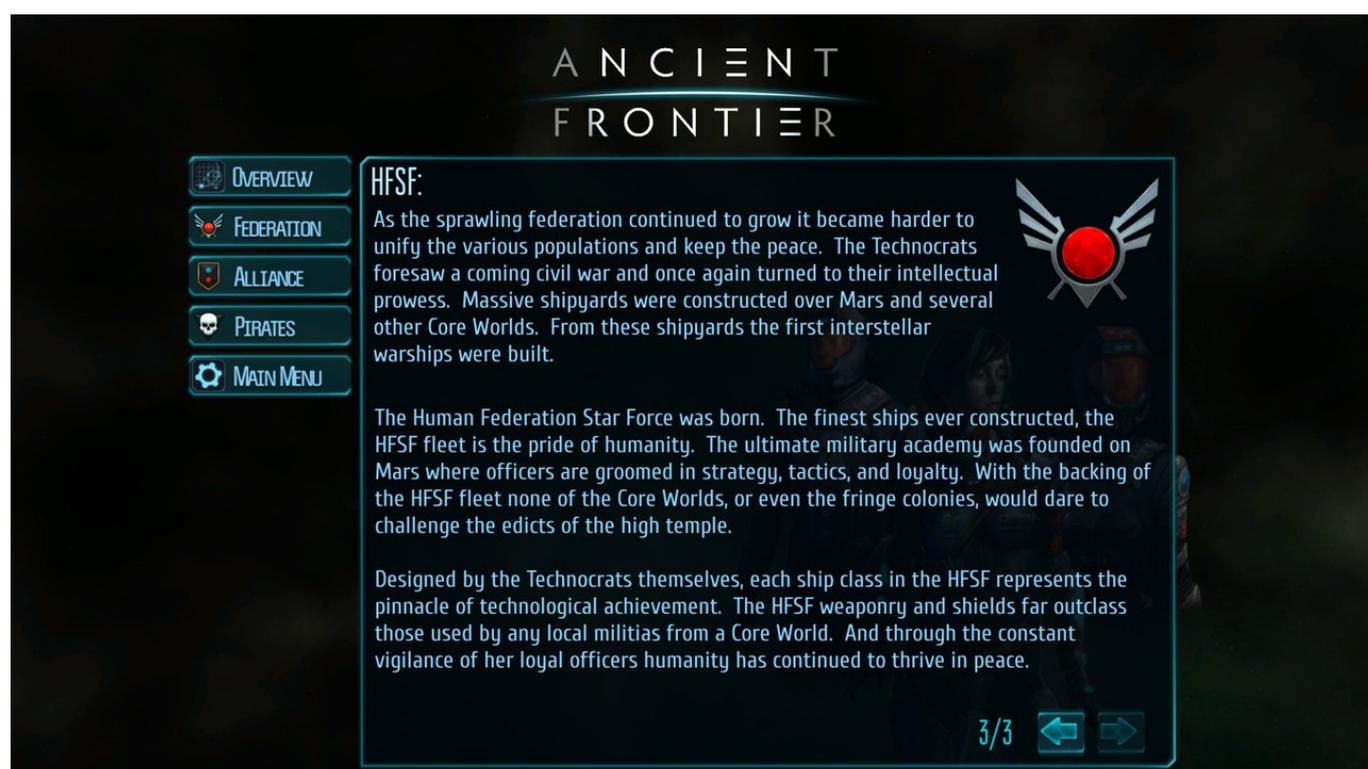
— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [15 marzo 2018](#)

Ancient Frontier

Ancient Frontier è uno sci-fi ruolistico, uno strategico a turni con caratteristiche GDR sviluppato da **Fair Weather Studios**, già creatori dello sfortunato **Bladestar**. Sin dal primo impatto, troveremo un menù principale ben strutturato, comprensivo anche della "lore" che ci introdurrà al mondo di gioco.

L'umanità era sull'orlo dell'estinzione, finché non venne creata la compagnia dei **Tecnocratici**. Quest'ultimi riuscirono a ristabilire l'equilibrio con scoperte in ambito tecnologico e con la colonizzazione di Marte, che portò alla rinascita dell'umanità. La compagnia riuscì, inoltre, a scoprire i segreti dietro i viaggi interstellari, che portarono ricchezza e prosperità al genere umano. Questo portò alla creazione di ordini quali la **Human Federation Star Force**, la quale prese il comando di Marte e che iniziò la costruzione di innumerevoli navi.

Per la costruzione di quest'ultime sono necessari a loro volta materiali quali la **proto energy** e l'**hydrium**, che si trovano solamente nello spazio profondo. Per svolgere la ricerca di questi materiali venne creato l'ordine dei **Corporate Mining Station**.



Nella modalità storia, che presenta più slot per i salvataggi, ci ritroveremo a dover scegliere **due differenti campagne di gioco**. Nella prima, chiamata **Alliance Campaign**, vestiremo i panni di uomini alla ricerca delle ricchezze dello spazio.

Nella seconda, chiamata **Federation Campaign**, vestiremo invece i panni del comandante della flotta protettrice di Marte e, in entrambe le campagne, dovremo difenderci dai pirati spaziali che cercheranno di derubarci e ucciderci.

All'interno del single player, sono presenti **tre difficoltà** strutturate in relazione del livello del

giocatore.

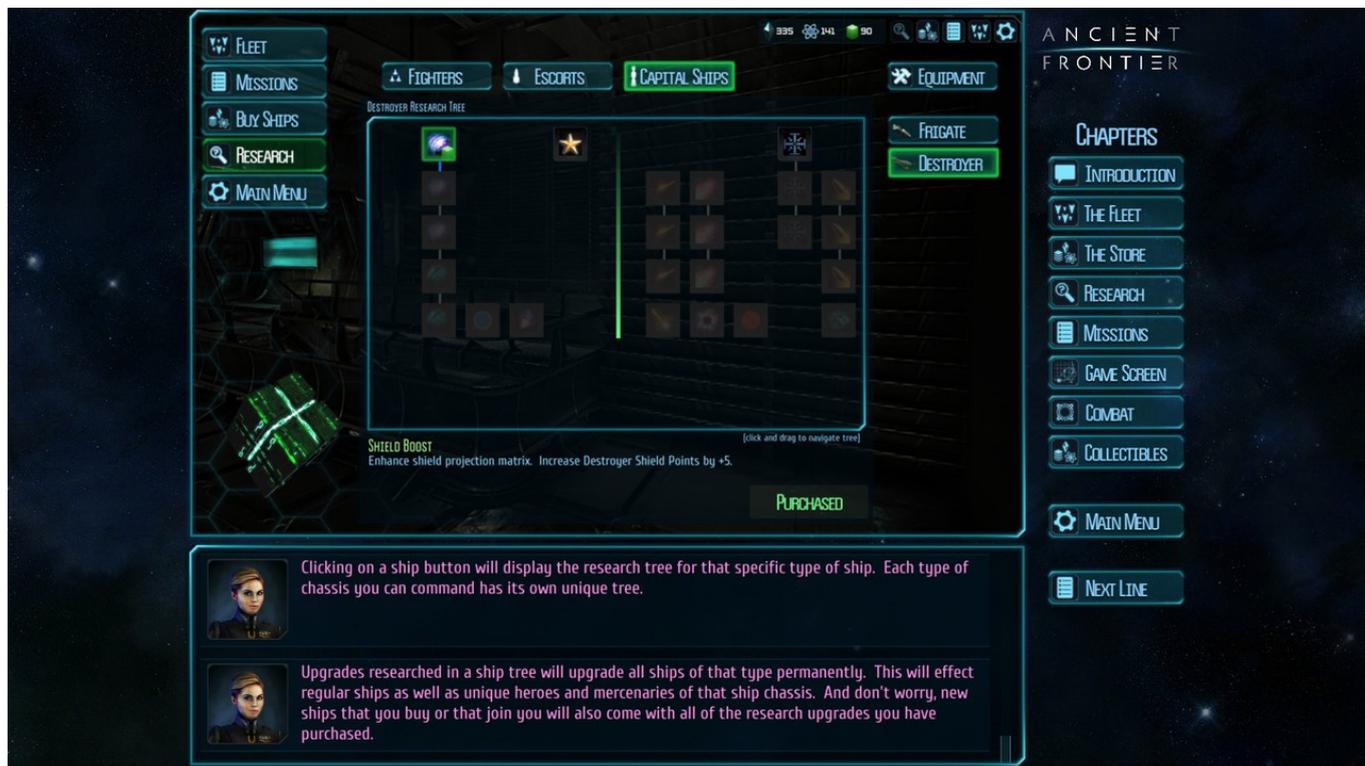


Avremo **2 tipi di missioni**: le principali (che trattano la lore) e le secondarie. Le missioni secondarie hanno **tre tipologie di avventure**. Nel primo tipo ci ritroveremo a dover sconfiggere i **pirati**, nel secondo dovremo **raccogliere le varie risorse** sparse nella mappa e nell'ultimo il nostro obiettivo sarà quello di **raggiungere una zona prima di un tot di turni**.

La storia viene raccontata tramite dei dialoghi disposti su un **"menù a tendina"** prima di ogni missione. La trama non è molto densa ma, fortunatamente, in videogame come *Ancient Frontier* altri fattori possono egregiamente compensare. Durante il nostro gameplay, la mappa di gioco sarà rappresentata da un'enorme "scacchiera", la mappa è divisa blocco per blocco da esagoni che delimitano le caselle dove poter spostare le nostre pedine. Una caratteristica del titolo che ci ha fatto storcere il naso è l'**impossibilità di poter scegliere, durante i turni, l'ordine di attacco** delle proprie unità. Questa caratteristica allontana il titolo dalla sua componente strategica. All'interno del campo da gioco, saranno presenti degli asteroidi che possono sia ripararci dal fuoco nemico, sia ostacolarci durante i nostri movimenti.



Uno dei grandi vantaggi di questo titolo è la modesta varietà di **personalizzazione**. Infatti, prima d'ogni missione, potremo scegliere la composizione della nostra flotta dotandola, quindi, di navi di ricerca, d'assalto, di supporto ecc. Il titolo presenta una sezione di gestione per le risorse, navi, ricerche e missioni. Le caratteristiche GDR si vedono nelle ricerche, che portano all'aumento di determinate peculiarità. Ogni classe di nave ha il suo **albero delle abilità** nel quale si ha la possibilità di potenziare determinate caratteristiche. Non sarà istantaneo familiarizzare con i comandi di gioco, infatti, bisognerà sforzarsi un po' a capire la struttura del gameplay, anche perché il tutorial non è estremamente dettagliato ed è sviluppato in sotto-forma d'immagini e dialoghi. La **grafica** del titolo risulta pulita e con una buona resa complessiva. I modelli della navicelle sono ben strutturati e abbastanza originali. Mancano una **localizzazione in lingua italiana**. Infine, il **comparto sonoro** non è nulla di speciale ma, riesce a rendere le svariate ore di gameplay piacevoli.



In conclusione, *Ancient Frontier* rappresenta un valido passatempo e un buon titolo per gli appassionati del genere strategico a turni. Il titolo è disponibile su Steam con un rapporto qualità/prezzo ottimo.

Wartile

Da tempo ormai sfrutto i miei giorni liberi per coltivare una di quelle che normalmente io chiamo passioni, ma che la vostra ragazza chiamerebbe in altri modi molto fantasiosi e coloriti al contempo: i **board game**. Non dei giochi da tavolo qualsiasi, ma quelli che prevedono turni, dadi (moltissimi dadi), mostri, missioni, centinaia di carte abilità/funzione, un manuale di quelli da far impallidire i ricettari di suor Germana, ma soprattutto dove l'utilizzo di miniature - che mi fanno letteralmente impazzire - è imprescindibile.

Così, un giorno come un altro, ricevo una telefonata dal Direttore di redazione, il quale mi dice: «Vinz, ciao! Abbiamo per le mani un gioco per PC, **Wartile**. È un gioco strategico, e sembra che ci siano delle miniat...» «**MIO!**». E così comincia la mia recensione.

Tessere di Guerra

Wartile, "tessera di guerra": mai traduzione letterale è stata più azzeccata. Si tratta di un gioco di guerra strategico in cui i personaggi (sia amici, che nemici) sono delle vere e proprie **miniature con tanto di base tonda**, che si muovono su una mappa suddivisa in piccole tessere esagonali,

disseminate di oggetti bonus o ostacoli.



Il gioco gode inoltre di elementi di chiara natura **GDR**. Questo richiamo al gioco di ruolo classico si nota in diversi aspetti durante ogni partita a **Wartile**: i personaggi (le nostre care miniature) che salgono di livello, la possibilità di equipaggiarle a nostro piacimento in base al “**drop**” dei nemici o agli acquisti dal mercante e tanto altro. Andando avanti nell’avventura, si potranno acquisire anche nuove miniature nella “**taverna**”, spendendo l’oro accumulato durante le nostre **quest**. Il numero di miniature a disposizione non determinerà la nostra potenza di attacco, poiché in ogni missione potremo usufruire di un numero ben definito di personaggi, che va **da 2 a 5** alla volta.



È importante che io sottolinei come ogni miniatura incontrata e assoldata nel nostro team, rappresenti un **personaggio specifico**, provvisto di background e abilità speciali di classe. Purtroppo, però, bisogna aggiungere che la campagna affrontata in **Wartile** non entusiasma moltissimo, risulta priva di significato e non riesce a intrattenere davvero: quello che voglio dire è che personalmente la sostanza del gioco si è tradotta più nella voglia di collezionare le diverse miniature che in quella di seguire la campagna, risultata poco incisiva sin dall'inizio.

Il combat system

È un sistema semplice e collaudato, quello adottato da **Playwood Project**. Le miniature si muovono sulla mappa in base al loro punteggio di movimento: una volta mossa una miniatura, si dovrà attendere un brevissimo **"cooldown"** per poter riattivare nuovamente la stessa miniatura. Una volta vicini alla miniatura nemica, l'attacco avverrà in maniera del tutto automatica, mentre noi ci limiteremo a utilizzare delle carte bonus o malus (se dobbiamo giocare sui nostri nemici).



Nel caso in cui avessimo in squadra miniature di **“lancieri”** o **“arcieri”** ovviamente l’attacco avverrà da una o più caselle di distanza (quest’ultimo è il caso specifico degli arcieri). Ogni miniatura amica o nemica verrà sconfitta se i suoi punti ferita verranno portati a zero.



Graficamente parlando

Il gioco a un primo sguardo non brilla certo per il suo **comparto grafico**, il quale però, a una analisi più attenta, rivela dettagli molto apprezzabili.



Fra questi, gli **effetti grafici di luminescenza ambientale** sulle superfici (gli **shader**), ma si apprezza anche l'originalità e la cura con la quale sono state sviluppate le contenute ma

minuziosamente dettagliate mappe di gioco.

Il comparto audio

Durante l'intero gameplay di **Wartile** siamo accompagnati da un tappeto sonoro abbastanza rilassante ed evocativo - perfettamente in clima da gioco da tavolo - e da effetti sonori che non sono di certo i migliori mai sentiti in un titolo del genere.

Tirando le somme

Tirando le somme, non c'è dubbio che **Wartile** sia un ottimo passatempo, un giochino che riesce a far passare fluidamente agli appassionati del genere qualche ora davanti al monitor. Purtroppo, anche a causa della campagna forse eccessivamente "secondaria" e non sempre solida, si perde il "grip" d'attenzione dell'utente, spingendolo a smettere di giocare dopo qualche partita. Questo è un vero peccato, il gioco ha dell'ottimo potenziale che si sarebbe potuto sfruttare con più attenzione da parte del team di sviluppo, inserendo magari una narrativa più accattivante che magari ci avrebbe spinto a giocare qualche oretta in più. Ma tutto sommato, essendo uno dei pochi titoli del genere, pollice in su per **Wartile**.

[Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game gratis su Steam](#)

Steam, punto di riferimento principale al gaming su **PC**, ha reso disponibile gratis per un tempo limitato **[Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game](#)**. Sviluppato da Interplay, gioco ricordiamo è stato il primo della fortunata serie Bethesda che ha segnato una nuova era di videogiochi **gdr post-apocalittici**. Sarà disponibile fino le ore **11:59 (ora italiana) del 30 settembre**.

[Nier: Automata supera i due milioni di copie vendute](#)

Square Enix ha annunciato oggi che **NieR:Automata** ha venduto oltre due milioni di copie tra fisiche e digitali.

Fin dal lancio del gioco su PS4 e su PC a inizio d'anno, il titolo creato da **Yoko Taro** è stato accolto con favore dal pubblico e dalla critica (anche dalla **[nostra redazione](#)**) e ha ricevuto moltissimi riscontri positivi grazie a un ottimo gameplay e a una storia ben curata dal **game director** per **Platinum Games**.

Dal 25 settembre 2017 ricordiamo che partirà in Europa e nei territori che adottano lo standard PAL il pre-order del cofanetto della colonna sonora su vinili **NieR:Automata/NIER: Gestalt & Replicant** in esclusiva su Square Enix Online Store.

Il cofanetto verrà pubblicato a dicembre e includerà quattro vinili con una serie di brani selezionati dal compositore **Keiichi Okabe** e delle illustrazioni esclusive di Sui Ishida (illustratore di *Tokyo Ghoul*).

I fan potranno anche riascoltare le musiche inquietanti di **NieR:Automata** nei Blu-ray **NieR Music Concert & Talk Live** e **NieR Music Concert: The Memories of Puppets**, già disponibili per il pre-order sempre su Square Enix Online Store.

[Dragon Quest XI: annunciata la data d'uscita e alcuni dettagli](#)

Square Enix ha annunciato che **Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age** arriverà in Occidente il prossimo anno, per la gioia dei fan della serie e per tutti coloro che stanno aspettando un nuovo ed emozionante **GDR**.



Il nuovo capitolo della famosissima e amata serie *Dragon Quest* seguirà le avventure di un eroe che si ritroverà a dover risolvere il mistero celato sul proprio destino con l'aiuto di uno stravagante gruppo di personaggi. Inoltre, quest'ultimo capitolo offrirà ai giocatori un vastissimo mondo da poter esplorare, con tantissime avventure e con un universo che prende vita grazie al design dei

personaggi del bravissimo **Akira Toriyama** e alle musiche del memorabile compositore **Koichi Sugiyama**.



Per festeggiare l'annuncio di quest'ultimo capitolo, **Yuji Horii**, il creatore di questa fantastica saga, ha introdotto il gioco e condiviso alcune novità per quanto riguarda il processo di adattamento in un video messaggio speciale.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLnNvbSUyRmVtYmVkJTJGXzE4N0JCeUYyVE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Ulteriori informazioni sulla versione occidentale saranno disponibili nell'autunno del 2017. Inoltre *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* sarà disponibile nel 2018 e verrà tradotto in inglese, francese, spagnolo, italiano e tedesco.

[Renowned Explorers: International Society](#)

Renowned Explorers: International Society (che da ora in poi chiameremo semplicemente **Renowned Explorers**) è un gioco di avventura strategica con elementi di gioco gestionali, da tavolo, testuali, RPG e roguelike. Nel gioco avremo la possibilità di scegliere una squadra di tre avventurieri (compreso un capitano) con i quali potremo esplorare, raccogliere ricchezze e tesori e

cercare di guadagnare abbastanza prestigio per diventare, infine, l'esploratore più famoso al mondo.

Renowned Explorers possiede, quindi, molteplici diversi elementi di gioco: il titolo inizia con la selezione dei 3 avventurieri che ci porteremo per tutto il nostro viaggio, ognuno ben caratterizzato, addirittura provvisto di una piccola biografia che riesce perfettamente a motivare i tratti e le caratteristiche di ogni personaggio. Il gioco è pieno di tinte ironiche, a partire dalla nomenclatura delle classi: per esempio, potremo iniziare la nostra avventura portandoci un ricercatore, uno specialista del combattimento e un oratore per bilanciare il gruppo. Dopo aver scelto la nostra squadra (quasi con la stessa attenzione che si presta nella scelta di un personaggio predefinito in una campagna di *D&D*), potremo iniziare il nostro primo viaggio.

Le spedizioni avvengono su **mappe procedurali** e partiremo sempre con una scarsa quantità di forniture (che servono a farci spostare nella mappa senza *malus*), per raggiungere la posizione esatta del tesoro. Viaggiando verso il sito del tesoro, ci imatteremo in diversi incontri che ci daranno l'opportunità di guadagnare dei gettoni; questi verranno riscattati per ricevere oro, stato, ricerca e fama dopo la conclusione della spedizione, ossia la parte gestionale vera e propria. Nella maggior parte degli incontri avremo a che fare con un check delle abilità dei nostri avventurieri (per esempio, potrebbe sorgere una situazione in cui si avrà bisogno di un archeologo per poter decifrare un'antica lingua e quindi continuare l'avventura testuale) e spesso ci ritroveremo davanti a due o più alternative diverse per risolvere lo stesso enigma. Eccezion fatta per il caso in cui il nostro personaggio possieda i requisiti necessari a portare a termine una missione, più frequentemente apparirà una **ruota della fortuna**, la quale, attraverso un giro casuale, ci fornirà le skill necessarie (in termini di probabilità di successo) per finire la missione.

L'avventura prevede la possibilità di incontrare animali o altri personaggi pronti a combattere contro di noi. Quando inizia un combattimento, che si svolgerà a turni, i nostri tre avventurieri dovranno muoversi verso i nemici su una mappa esagonale e attaccare utilizzando uno dei tre diversi atteggiamenti previsti: amichevole, aggressivo o subdolo. L'atteggiamento **amichevole** prevede di uccidere con gentilezza, quello **aggressivo** di combattere con le armi, quello **subdolo**, infine, permette di spaventare l'avversario. Il combattimento avviene con una dinamica molto simile alla **morra cinese**, ciascun atteggiamento è vincente a priori su un altro (l'aggressivo è efficace contro quello amichevole, ad esempio). Ogni tipo di nemico presenta un atteggiamento diverso che può addirittura cambiare durante la battaglia, in modo tale da rendere ogni conflitto dinamico e riadattare le proprie strategie per combattere nel modo più appropriato.



Alla fine, raggiungeremo la posizione del tesoro sulla mappa: la spedizione sarà caratterizzata dal verificarsi di eventi unici, per concludersi, infine, con la faticosa **boss fight** (alcune delle quali sono molto ostiche, soprattutto quando si entra nelle spedizioni più avanzate dove il game over è sempre dietro l'angolo). Se riusciremo a battere con successo il boss verremo ricompensati con un tesoro casuale di una *pool* abbastanza ristretta e la nostra spedizione sarà terminata. Potremo quindi spendere i gettoni che avremo guadagnato su seguaci, oggetti (armature, ecc.) e tantissime di altre cose che potranno aiutare le nostre future spedizioni.

Ogni *run* del gioco ci permette di scegliere cinque diverse spedizioni. L'obiettivo del gioco è quello di guadagnare il maggior prestigio possibile per diventare l'esploratore più famoso del mondo (e battere l'odioso **Matthieu Rivaleux**). Se stiamo giocando in modalità avventura e moriamo in battaglia, dovremo ricominciare da capo (non scordiamoci che abbiamo a che fare con un **roguelike**, a meno che non si giochi in modalità scoperta). Quindi facciamo spedizioni, troviamo i tesori, guadagniamo gettoni per aiutarci nelle missioni future e ritorniamo in patria per fortificarci con le ricchezze acquisite: questa è l'esperienza di gioco di **Renowned Explorers**.

Come ho già detto in precedenza, **Renowned Explorers** prende molto dai giochi da tavolo, compreso quegli episodi in cui si vorrebbe ritornare a giocare a un vecchio gioco con plancia e miniature pur avendo perso il foglietto delle istruzioni. Ho usato questa metafora per indicare quanto la curva di apprendimento, a causa delle mancate delucidazioni in gioco, sia estremamente alta. Ad alcuni giocatori potrebbe non piacere che ci voglia un'ora o due per entrare nelle corde di questo gioco. Il che mi fa supporre che sia un gioco difficilmente acquistabile per una certa categoria di gamer.



Renowned Explorers è un titolo molto più profondo di quello che la superficie presenta, se si considera anche una buona rigiocabilità. Ci sono più di 1.000 combinazioni di gioco grazie ai diversi gruppi di esploratori che si possono sperimentare (dal momento che ci sono venti esploratori aventi tutti tratti e abilità differenti); ci si può concentrare su uno o più dei tre diversi stili di combattimento (Aggressivo, amichevole e subdolo); ci sono tonnellate di diverse strategie e che si possono adattare (si può tentare di acquisire molte ricerche per sbloccare nuovi *perks*; ci si può concentrare nel massimizzare solo le entrate di denaro o occuparsi del proprio stato per racimolare nuovi seguaci al fine di aiutare le nostre entrate indipendentemente dalle risorse). L'unica cosa che non ha molta profondità sono le spedizioni: sono previsti solo una manciata di posti che possiamo visitare, nonostante le mappe siano randomizzate di continuo. Purtroppo questo impoverisce non poco il contenuto di gioco. Lo sviluppatore **Abbey Games** sta progettando un piano per fornire nuove mappe a pagamento: nonostante ciò, credo non sia sufficiente a colmare a pieno questa lacuna.

Trovo un'ottima idea offrire l'opzione di giocare in **modalità scoperta** (che offre la possibilità di ricaricare la partita una volta morti). Inoltre, la struttura del roguelike è ben equilibrata, con una giusta curva di difficoltà, riuscendo a ricreare un'atmosfera di suspense quando il giocatore è costretto a effettuare una scelta. Tuttavia, vorrei far notare quanto sia abbastanza riduttivo limitare il gioco a sole 5 esplorazioni ad avventura, cosa che farà sicuramente soffrire il fan che si affeziona al titolo. Nonostante ciò il gioco offre contenuti sufficienti al prezzo di 20 euro, fattore che porta l'acquirente a farsi poche domande al momento dell'acquisto.

Renowned Explorers è un gioco per niente **user-friendly** ma, una volta apprese le meccaniche, diventa facile capire quanto il titolo sia estremamente ben progettato e molto elegante. Quando si comincia a masticare per bene le dinamiche, il gameplay risulta molto semplice e intuitivo, distruggendo il preconcetto iniziale che può farcelo vedere come un titolo di grande difficoltà. Ci sono però ancora un paio di problemi specialmente nell'ambito dell'HUD: durante il combattimento, infatti, bisogna andare a ricercare manualmente il miglior attacco possibile, cosa che rallenta molto la dinamica del gioco. Tuttavia, nel complesso **Renowned Explorers** risulta molto brillante dal punto di vista della progettazione.



Ho trovato particolarmente congeniale al mio gusto il comparto artistico di **Renowned Explorers** che, nonostante abbia una grafica minimale e fumettosa, non crea fatica a farci immergere nelle avventure del gioco. La musica regala una bella sensazione di compagnia durante i nostri viaggi, ma non la definirei esattamente memorabile: è di certo adatta alle scene e alle situazioni che ci ritroviamo davanti ma, a differenza di altri giochi, non mi ha entusiasmato al punto da volerla riascoltare fuori dal proprio contesto.

Mentre gli indie di solito ci regalano circa un'ora o due di gioco, questo titolo ha davvero tanta rigiocabilità. Per gli amanti degli obiettivi, **Renowned Explorers** è dotato di 138 traguardi da realizzare, molti dei quali sono abbastanza facili da sbloccare, ma ci vorranno molte ore di gioco per farli tutti.

Renowned Explorers è un grande gioco che offre una tonnellata di profondità e rigiocabilità, un interessante sistema di combattimento, un design elegante e ispirato. Il gioco combina con successo elementi di giochi da tavolo, di strategia, testuali, RPG e roguelike, motivo per cui gli amanti di giochi in stile D&D non dovrebbero assolutamente farsi scappare l'occasione di passarci qualche ora.