

Attack on Titan 2 - JÄGER!

Attack on Titan - o **Shingeki no Kyojin** per i più pignoli - è stato un fulmine a ciel sereno: l'opera di **Hajime Isayama** ha subito conquistato il Giappone, diventando vero e proprio cult e piazzandosi nelle zone alte della classifica dei manga più venduti. A dare man forte al successo ci ha poi pensato l'**anime**, prodotto da **Wit Studio**, capace di rendere al meglio ed esaltare quanto avvenuto nel manga, restando fedele all'idea originale.

Nonostante il target sia rivolto ai ragazzi (*shonen*), è un'opera a tutto tondo, volta a esplorare le profonde paure dell'uomo e come questo si pone alle più grandi difficoltà, quelle dalle quali sembra non esserci via di scampo. Lo stile, così come la qualità della narrazione, sono valsi a Isayama numerosi riconoscimenti, elevandolo a uno dei migliori autori degli ultimi anni.

Ovviamente non poteva mancare una trasposizione videoludica: **Shingeki no kyojin: Hangeki no tsubasa** e altri titoli per Nintendo 3DS, ma soprattutto **Attack on Titan: Wings of Freedom**, hanno permesso di provare "in prima persona" l'ebbrezza del movimento tridimensionale, prendendo le vesti dei protagonisti della saga.

Attack on Titan 2 non è solo un sequel ma rappresenta la presa di coscienza di **Omega Force** di avere tra le mani un brand dal grande potenziale. Ecco quindi che tutte le feature del gioco precedente sono state potenziate, trasformando questo titolo quasi in un vero e proprio reboot. Ma vediamo tutto più nel dettaglio.

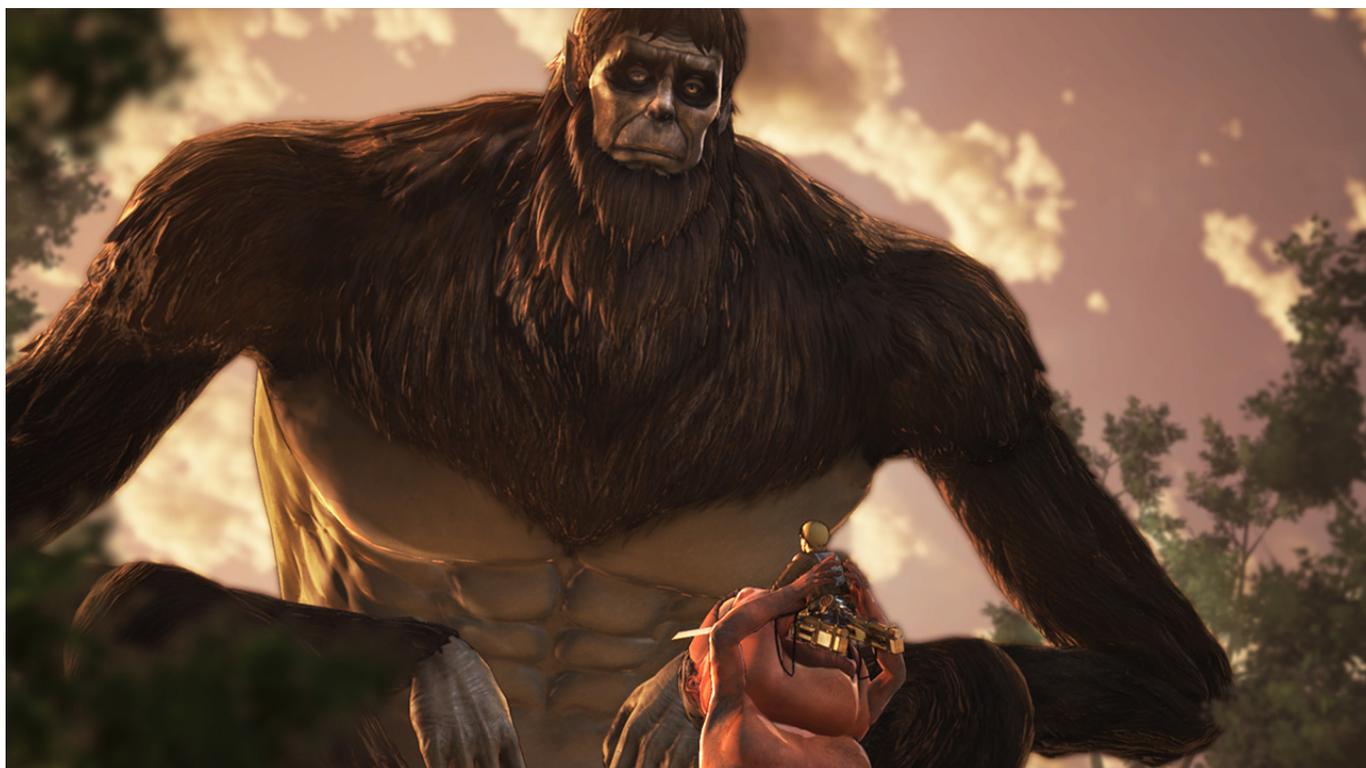


Io sono Nessuno

Le vicende di **Attack on Titan** si svolgono in un mondo ormai tenuto sotto assedio dai misteriosi

quanto temuti Giganti, esseri divoratori di uomini nonostante non gli servano come nutrimento. Quel che resta dell'umanità è arroccato in un'unica immensa città costituita da tre mura concentriche alte 50 metri (**Maria, Rose e Sina**) e sostenuta da tre corpi militari atti a proteggere le stesse mura e i cittadini: il **Corpo di Guarnigione**, il **Corpo di Gendarmeria** e il protagonista principale di manga e anime, il **Corpo di Ricerca**. Dopo 100 anni di pace, l'apparizione del **Gigante Colossale** e del **Gigante Corazzato** riporteranno scompiglio nell'umanità, ed è da qui che partiranno tutte le vicende. **Attack on Titan 2** riprende interamente la narrazione dall'inizio, ma utilizzando un nuovo punto di vista dato dalla creazione di un nostro personaggio che avrà un suo background e interagirà con il cast del manga. Questo espediente mitiga un po' l'effetto di "già visto" derivante dall'aver giocato gli stessi eventi nel capitolo precedente **Wings of Freedom**, portando nuova luce ma forzando anche alcuni eventi che invece hanno seguito tutt'altro percorso. Il racconto in generale rimane abbastanza fedele nonostante un'evidente censura, grazie all'utilizzo di buone *cutscene* che riproducono quasi alla perfezione i momenti salienti dell'anime, fino al termine della seconda stagione. Dunque, niente utilizzo dei nostri beniamini con le loro peculiarità, (come, per esempio, la potentissima trasformazione in Gigante) relegate alla **Modalità Alternativa**, in cui potremo scegliere (una volta sbloccati nella campagna principale) ogni personaggio della saga.

Entra in scena anche il **Multiplayer Online**: dalla semplice co-op quattro giocatori in cui il vincitore sarà chi eliminerà il maggior numero di Giganti, una co-op che interessa in parte la modalità storia, ripercorrendone dunque le vicende e infine, l'interessante **Modalità Predatore**, dove guideremo un'orda di Giganti con il solo intento di divorare più umani possibili. Queste modalità funzionano abbastanza bene, con pochi elementi di disturbo come *lag* o disconnessioni improvvise. C'è da dire però, che i giocatori connessi non erano poi così tanti.



Tanta carne al fuoco

La novità più evidente di *Attack on Titan 2* è la **creazione di un proprio alter ego**, personalizzabile in diversi aspetti, da quello fisico al vestiario. La sua creazione consentirà di vivere le vicende da un punto di vista esterno, alla stregua di quanto avvenuto negli ultimi *Dragon Ball Xenoverse*, interagendo con i protagonisti anche attraverso **dialoghi a scelta multipla** che possono plasmare non solo il rapporto con i nostri compagni ma anche il nostro carattere. L'interazione e la vita tranquilla in città sono dunque elementi fondamentali in quanto potremo approfondire certi aspetti caratteriali poco sviluppati in manga e anime ma, soprattutto, una volta aumentato il cosiddetto **grado di amicizia**, verranno sbloccati **perk** che potremo inserire nel nostro inventario, migliorando le nostre caratteristiche. I **perk** variano da un aumento degli attributi fisici all'aumento dell'inventario e il loro utilizzo dipenderà esclusivamente dal nostro livello di esperienza.

Oltre a questo, entra in gioco una **maggiore personalizzazione delle armi e degli elementi utili al movimento tridimensionale**, molto più varie rispetto al capitolo precedente e potenziabili una volta acquisito le componenti necessarie, che variano in base alla rarità. Sono tanti quindi gli aspetti di cui tener conto, e in questo *Attack on Titan 2* si dimostra un gioco estremamente ricco e vario, senza considerare i **punti esperienza** derivanti dalla cattura e lo **studio dei Giganti**, le **missioni secondarie** e tanti altri piccoli aspetti che vi lasciamo il gusto di scoprire. Una volta preparato il tutto, saremo pronti a dare battaglia ai tanto temuti Giganti.

Tutto ruota attorno al **movimento tridimensionale**, una delle caratteristiche fondanti del brand e veramente spettacolare a vedersi, portando una certa fluidità e teatralità nelle azioni di manga e anime. Renderlo in un videogioco non è un compito semplice in quanto sono tanti gli elementi che devono coincidere per rendere l'esperienza poco frustrante: una buona gestione di fisica e telecamere, risposta dei comandi e via dicendo, sono fondamentali e, fortunatamente, vista anche l'esperienza derivante dal capitolo precedente, l'insieme funziona abbastanza bene.

Il **gameplay** risulta estremamente dinamico, ci fermeremo solo per sostituire **le lame e le bombole di gas** consumate durante il corso della battaglia. Grazie ai **rampini** potremo arrampicarci dappertutto con estrema facilità e sfruttare **l'effetto dondolo**, permettendo di muoverci velocemente da un punto a un altro della mappa come un novello Tarzan o Spider-Man, a voi la scelta. Tutto ciò non è ovviamente possibile in campo aperto, dove l'utilizzo del nostro fedele cavallo sostituirà il movimento tridimensionale che sarà nuovamente disponibile non appena avvistato il nostro bersaglio.

Questi movimenti fanno da preludio allo scontro con i Giganti, diversi per altezza e movimenti e quindi capace di variare il giusto i combattimenti, colpendo il loro unico **punto debole dietro la nuca**. Di altra pasta sono i boss, dal Gigante Femmina a quello Corazzato, terrificanti e davvero difficili da abbattere. Fortunatamente verranno in aiuto i nostri compagni, richiamabili attraverso il dorsale sinistro, e a cui potremo impartire l'ordine di attaccare, di catturare o di potenziarci, in relazione alle loro caratteristiche base. Formare un **team adeguato** in base ai loro attributi, aiuterà - e non poco - la nostra sopravvivenza. Un ulteriore aiuto arriva dalla costruzione di determinate edifici, come cannoni automatici e manuali, recupero materiali e tanto altro.



Col tempo migliora

Nonostante il titolo mostri una certa beltà nel restituire al meglio i contenuti dell'anime, migliorando in generale quanto visto nel capitolo precedente, non si può che storcere il naso di fronte ad alcuni deficit tecnici: prima di tutto il **framerate**, mai stabile, soprattutto nei momenti più concitati. Una volta circondati da Giganti e NPC, i frame saranno fin troppo ballerini, provocando a volte disagio, visto che il movimento tridimensionale esige la massima fluidità per eseguire al meglio manovre fondamentali per l'eliminazione o il mettersi al riparo dai nemici. Ma è un po' tutto il gioco a risultare **poco rifinito**, e ciò è visibile anche dall'utilizzo di filtri che faticano a "pulire" quanto vediamo a schermo e l'**eccessivo pop-up** anche da distanze ridicole, senza parlare di bug e *glitch* di vario tipo. Anche la **gestione della fisica** non risulta perfetta, comportando imprecisione nelle movenze e di conseguenza frustrazione del giocatore.

C'è da dire però che la resa generale risulta abbastanza gradevole: tutto, dagli ambienti sino ai Giganti e le loro movenze e fattezze sono ben riprodotti, dando effettivamente la sensazione di trovarci all'interno del manga di Isayama. Da lodare l'**enorme varietà dei Giganti**, mentre si poteva far qualcosa in più sui **modelli dei comprimari e dei cittadini**, davvero troppo pochi.

Sul **piano audio**, spiccano le **voci del cast originale** dell'anime, che svolgono un ottimo lavoro nonostante il "trasporto" da un medium all'altro, e anche le **musiche** finalmente rendono giustizia all'opera originale, anche se siamo ben lontani dalle vette toccate dalle puntate animate.

A completare il tutto un **comparto sonoro preciso** e in grado di riprodurre egregiamente tutti i suoni che ormai siamo abituati a sentire, dalla fuoriuscita dei rampini ai colpi di spada che trafiggono la nostra vittima.



In conclusione

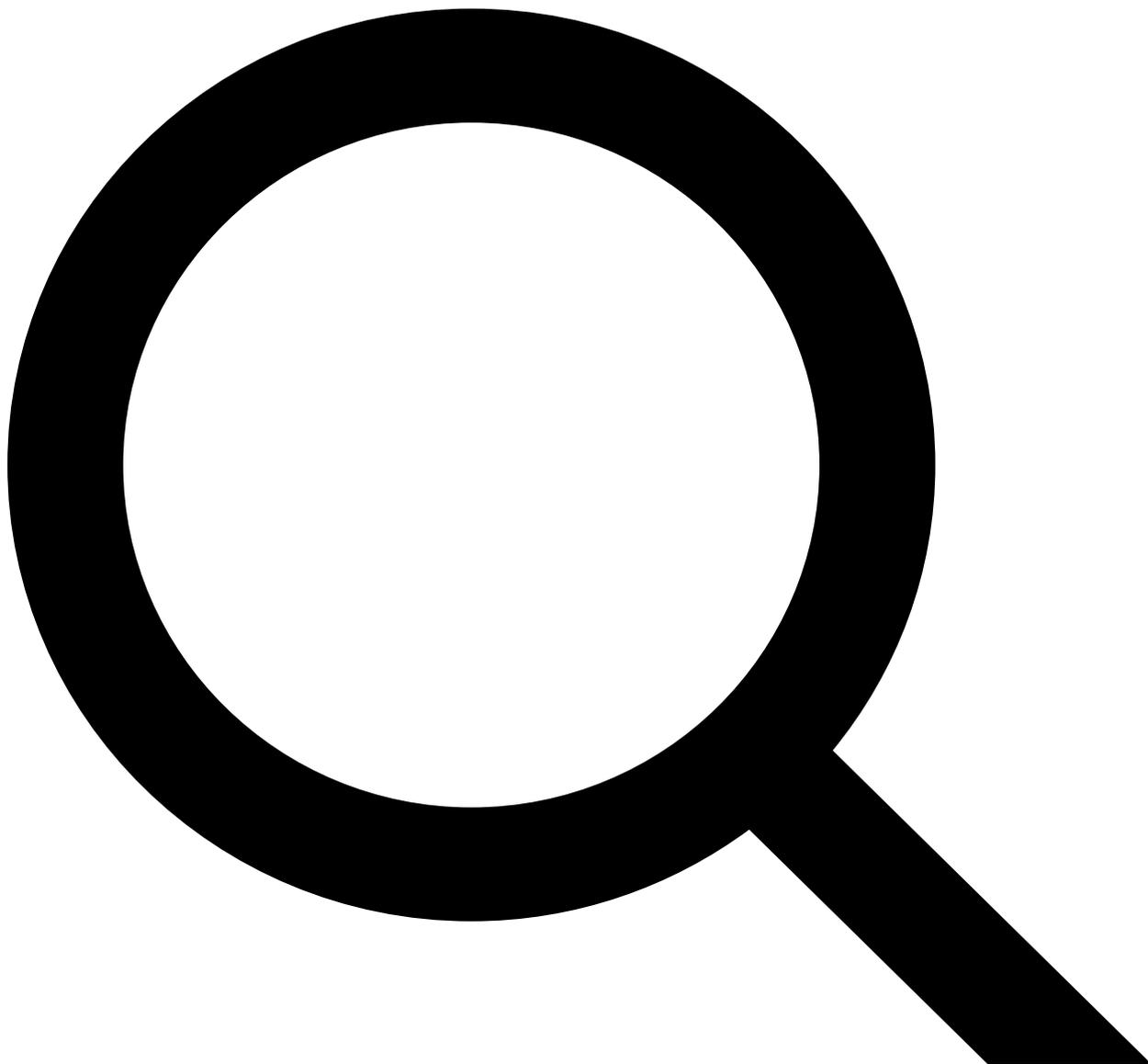
Attack on Titan 2, nonostante qualche difetto, riesce a portare avanti il progetto videoludico del manga di Isayama. L'espedito dell'ater ego del giocatore funziona discretamente bene, fornendo il più delle volte un nuovo punto di vista delle vicende e soprattutto un approfondimento della caratterizzazione dei personaggi. Un gameplay capace di regalare momenti esaltanti, chiudendo un occhio su alcune mancate rifiniture, restituiscono agli appassionati e non, le gesta del **Corpo di Ricerca** in tutte le sue sfumature, diventando un titolo imprescindibile per i fan dell'opera di Isayama.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

[Dinasty Warriors 9](#)

Anno nuovo, musou nuovo: la serie con cui **Koei Tecmo** ha inventato il genere arriva al nono capitolo, e questa volta la casa nipponica prova a rinnovarla con cambiamenti sostanziali rispetto ai capitoli precedenti, primo fra tutti una **mappa enorme interamente esplorabile con meccaniche open world**.

Non tutto è andato per il verso giusto, al punto che ci troviamo forse con uno dei peggiori musou usciti negli ultimi anni, con una resa tecnica a volte ai limiti dell'imbarazzante e tantissimi bug che fanno sprofondare il gioco sotto la sufficienza nonostante una mole di contenuti notevole.



I tre regni

La storia di ***Dynasty Warriors 9*** si ispira al ***Romanzo dei Tre Regni***, tra la **rivolta dei Turbanti Gialli** e la fine del **regno Shu**; durante i 13 capitoli di cui si compone il titolo, assisteremo alle vicende dei tre condottieri principali, **Cao Cao**, **Liu Bei** e **Sun Jian**, disponibili fin dall'inizio, per poi poter controllare altri personaggi che si sbloccheranno con l'avanzare della storia, ognuno di essi avrà delle zone e finali inediti, rendendo necessario un elevato numero di ore di gioco per vedere il tutto.



Cao Cao meraviglioso

Il **comparto grafico** del gioco è, ahimè, un vero disastro: **Omega Force** ha voluto rischiare adottando un nuovo motore di gioco che rende possibile attuare la modalità open world, ma la resa finale è un'accozzaglia di texture in bassa risoluzione, modelli poligonali dozzinali, frame rate pessimo anche su console mid-gen e PC ultra pompati; aggiungiamo a ciò un elevato numero di bug e glitch, ambientazioni spoglie e monotone, nemici che appaiono e scompaiono a caso, animazioni legnose e il disastro è completo.

Il **comparto sonoro** si mantiene invece nella media, con alcune musicchette dal tono rock che talvolta stonano con l'ambientazione, mentre gli **effetti audio** sono quelli classici a cui la saga ci ha abituato, e risultano collaudati; è presente il **doppiaggio in inglese, giapponese e cinese**, e finalmente sono almeno presenti i **sottotitoli in italiano**.



Tanto fumo e poco arrosto

In *Dynasty Warriors 9* ci sono tantissime attività da fare, ma soltanto in poche si salvano: molte **quest secondarie noiosissime**, si può andare a **caccia** e **pescare**, ma anche queste due attività sono noiose in quanto **non offrono nessuna sfida**, sono soltanto utili ad acquisire materiali, allungando il brodo inutilmente.

Ogni personaggio può equipaggiare tantissime armi, ognuna con moveset diversi, le armi possono essere acquistate o costruite, inoltre è possibile potenziarle e aggiungere delle gemme che aggiungono vari effetti per il combattimento.

Anche se è possibile controllare tanti personaggi diversi, alla fine si differenziano pochissimo, in quanto ognuno di loro può utilizzare qualsiasi arma, cambiano soltanto alcune mosse speciali uniche di ogni personaggio.

Il **combat system** è mutato rispetto ai precedenti titoli: questa volta non ci saranno più le combo tra attacchi leggeri e pesanti, ma ci saranno attacchi detti “**variabili**” e “**reattivi**”; inoltre premendo il **tasto dorsale destro insieme a uno dei quattro frontali**, potremo infliggere status negativi ai nemici, rendendoli vulnerabili a una serie di nostri attacchi. Infine è presente l’immane **attacco musou**, una mossa speciale che si attiva dopo aver riempito la barra apposita durante il combattimento.

Nonostante i cambiamenti, però, risulta sempre la solita caciara, **sconfiggere i nemici non necessita di alcuna tattica**, basta premere pulsanti a caso e il risultato è lo stesso, l’intelligenza artificiale dei nemici è vicina allo zero, e anche settando il livello di difficoltà massimo sarà possibile sconfiggerli prevedendo facilmente le loro mosse.

Un’altra novità è l’**utilizzo di un rampino per scalare le pareti**, che potrebbe essere anche un’aggiunta interessante, se non fosse per il fatto che si possono rompere facilmente delle meccaniche di gioco, ad esempio durante l’assedio di una roccaforte, è possibile utilizzarlo per affrontare direttamente il boss, rendendo inutile qualsiasi tattica.



Conclusioni

Dynasty Warriors 9 è un titolo evidentemente imperfetto, gravato da un comparto grafico vergognoso per una produzione tripla A di questo livello, anche se ricco di contenuti, di cui solo pochi si salvano dalla noia che contraddistingue il resto.

Omega Force ha compiuto un passo falso, realizzando un titolo di qualità inferiore ai precedenti che non ci sentiamo di consigliare, se non ai veri appassionati della saga per ragioni di collezionismo.

Warriors All-Stars

Omega Force non si stanca mai di produrre giochi appartenenti al genere musou, e **Warriors All-Stars** ne è l'ultimo esponente: come si deduce dal titolo, si tratta di un crossover in cui si potranno impersonare alcuni dei protagonisti appartenenti a diversi giochi prodotti da **Koei-Tecmo** tra cui: *Atelier*, *Dead or Alive*, *Deception*, *Dynasty Warriors*, *Ninja Gaiden*, *Samurai Warriors*, *Toukiden*, e [Nioh](#).

Storia

Creare una storia credibile per un crossover di questa portata è un compito ai limiti del possibile, e infatti Omega Force ha usato la riciclatissima scusa degli universi paralleli, già usata del resto su

Dragon Quest Heroes, ovviamente senza i personaggi appartenenti alla saga di **Square-Enix**.

In questo universo troviamo un regno i cui abitanti per sopravvivere hanno bisogno della **Sorgente della Vita**, la quale è legata indissolubilmente alla vita del monarca, ma quando il re muore, questa comincia a prosciugarsi.

I tre pretendenti al trono: **Tamaki**, **Shiki** e **Setsuna**, devono trovare una soluzione al problema, e Tamaki per risolverlo usa la forza magica rimanente della sorgente per evocare dei potenti guerrieri appartenenti ad altri universi, ma non tutto va per il verso giusto: gli eroi vengono sparsi per tutto il regno e ognuno dei 3 pretendenti si alleerà con alcuni di loro, dando il via a una guerra di successione. Il primo di loro che riuscirà a salvare, la sorgente diventerà re.

La storia non brilla certo per originalità, è un mero pretesto per far sì che si possano controllare dei personaggi appartenenti a universi così differenti, alternando scene serie con altre al limite del demenziale; se si aggiunge il fatto che nel gioco è assente la lingua italiana, è facile perderne totalmente l'interesse.

Grafica e sonoro

Questa volta Omega Force si è impegnata un po' più del solito sul piano tecnico, e il comparto grafico è un gradino sopra a quello che ha sfornato di recente ([Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#) è uscito pochi mesi fa), i personaggi vantano modelli poligonali più dettagliati, anche i paesaggi godono di maggiore dettaglio e, considerando che ci saranno centinaia di nemici da affrontare contemporaneamente senza cali di frame rate, possiamo dire di essere abbastanza soddisfatti; il **comparto audio** invece è altalenante, sebbene ci siano ottimi brani appartenenti ai vari personaggi facenti parte di universi diversi, ascoltarne uno epico dopo uno demenziale fa storcere un po' il naso. Gli effetti sonori delle battaglie sono quelli a cui siamo sempre stati abituati dal genere musou e si rivelano appropriati.



Gameplay

Il fulcro del gioco sono senz'altro i **combattimenti**, ma questa volta non siamo rimasti molto soddisfatti: i personaggi non sono molto bilanciati, con alcuni finire il gioco risulta più facile che con altri, le mosse a disposizione sono inferiori agli ultimi musou a cui abbiamo giocato, non è possibile schivare i colpi nemici, si può soltanto parare, ma se il nemico riuscirà a sfondare la nostra difesa, saremo costretti a subire l'intera combo dei suoi colpi senza poter fare nulla, il che può rendere le fasi avanzate del gioco un po' frustranti. Ci sono comunque alcune novità: potremo creare una squadra composta da un massimo di 5 personaggi, e potremo personalizzarli tramite delle carte eroe che daranno ai nostri personaggi diverse abilità o potenziamenti, c'è anche il "**Musou Rush**" che è una mossa speciale attivabile con l'uccisione di 1000 nemici, in cui i membri della squadra si riuniranno in un devastante attacco combinato.

Ci sono tante altre cose che si potranno fare oltre al combattimento, come visitare il **santuario** che circonda la Sorgente della Vita, dove si potranno potenziare le **carte eroe** oppure rafforzare le relazioni con i membri della squadra visitando la taverna, oppure l'arena o le terme, migliorando i rapporti con i compagni, si sbloccheranno nuove cut-scene che ci faranno conoscere più approfonditamente il loro background.

Il gioco ha bisogno di almeno una **ventina di ore** per essere portato al termine, e considerando il fatto che ci sono almeno **15 finali** principali differenti più altri secondari, completarlo al 100% richiederà ben più del doppio del tempo.



Conclusioni

Warriors All-Stars è un gioco che sebbene ospiti grandi nomi appartenenti ai migliori giochi di **Koei Tecmo**, non riesce a convincere a pieno, sia a causa di una storia banale e priva di mordente,

sia a causa di un gameplay non all'altezza degli ultimi esponenti del genere musou. Come al solito la lingua italiana non è stata presa in considerazione, e anche questo gioca a suo sfavore, pur non rilevando nella valutazione finale.

Se però questi difetti non vi impensieriscono, il gioco offre tantissime cose da fare, e vi terrà impegnati per molto tempo.

[Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#)

Sebbene sembri, a un primo sguardo, il solito **musou** che **Koei Tecmo** e **Omega Force** ci propinano da circa 20 anni, **Samurai Warriors: Spirit of Sanada** offre delle chicche che, a suo modo, lo rendono unico.

Il gioco in questione è uno spinoff della serie *Samurai Warriors*, che a sua volta è uno spin-off della serie **Dynasty Warriors** (*Shin Sangoku Musou* in Giappone, da qui ha origine appunto la parola che ne identifica il genere di appartenenza).



Storia

La storia è incentrata sulla vita di **Masayuki Sanada**, e ne percorre le varie fasi fino alla morte, per poi incentrarsi sulla vita del più famoso figlio **Yukimura**; verremo a conoscere quindi il loro punto di vista nella guerra per il dominio del Giappone dell'**epoca Sengoku**, oltre a molte personalità del periodo che potremo utilizzare come alleati, o che saranno nostri nemici nelle battaglie secondarie (in tutto ci sono 61 personaggi giocabili). Di ogni personaggio potremo leggere una scheda

dettagliata che ci racconterà la loro storia, e peccato che nel gioco non sia disponibile la lingua italiana, perché una simile mole di testo in sola inglese può rappresentare un vero problema per chi non ha dimestichezza con la lingua.



Gameplay

Le novità principali rispetto agli altri **musou** consistono nell'esplorazione di villaggi o città e nei mini giochi all'interno di esse: si può pescare, coltivare, visitare il **dojo** per imparare nuove tecniche, prendere il tè con un alleato per rafforzare il legame, visitare l'archivio per rivivere eventi passati, visitare il fabbro per aumentare la potenza delle armi e, infine, visitare vari negozi.

Un'altra importante novità è rappresentata dai cosiddetti "**six coins**" (che raffigurano il simbolo del clan Sanada): parlando con gli alleati a volte guadagneremo dei punti che riempiranno le sei monete, ognuna delle quali rappresenta uno stratagemma da usare in battaglia, il quale ci faciliterà la missione che stiamo affrontando, a volte curando le nostre ferite o quelle degli alleati, a volte dandoci un bonus alla velocità, e via dicendo.

Il **combat system** invece è quello a cui siamo abituati da sempre, che si incentra più sulla spettacolarità che sulla tecnica vera e propria: sebbene sia possibile imparare tantissime tecniche, si può completare il gioco facendo sempre le stesse combinazioni di mosse, il che può risultare alla lunga monotono per chi è nuovo al genere o non lo ama.



Grafica e Sonoro

L'aspetto tecnico del gioco non è dei migliori: la modellazione dei personaggi è discreta, mentre tutto il resto è piatto e con una densità poligonale bassa, le textures sono spesso in bassa risoluzione, insomma, se non fosse per la presenza di centinaia di nemici presenti contemporaneamente, per il frame rate solido e per la spettacolarità degli scontri, ci troveremmo ampiamente sotto la sufficienza.

Il gioco è disponibile su PC e Ps4 e gira a 1080p su PS4 e 4k nativi (uno dei pochissimi giochi a supportarli) su PS4 pro.

Per quanto riguarda il **sonoro**: è stato fatto un discreto lavoro sulle musiche, epiche al punto giusto ma nulla di trascendentale.

I dialoghi sono di buona fattura e ben recitati, anche se disponibili solamente nella lingua giapponese, e gli effetti sonori durante le battaglie sono quelli classici, fra suoni di mischia, cavalli e sferragliare di armi e armature.



Conclusioni

Samurai warriors: Spirit of Sanada è un gioco ricchissimo di contenuti ed è caldamente consigliato a chiunque sia appassionato di storia giapponese e ami il genere musou (e conosca la lingua inglese); la storia principale ci terrà impegnati per una ventina di ore ma, se si vuole completarlo al 100%, ce ne vorranno almeno il doppio.

Se non si ama il genere invece conviene starne alla larga, le novità che apporta il titolo in questione non sono abbastanza a renderlo appetibile a un pubblico più eterogeneo.