

Einar

Qualche settimana fa sullo store di **Steam**, si è aggiunto alla sezione **Free To Play**, un nuovo interessante gioco, che con un buon sviluppo e con il giusto tempo potrebbe anche risultare un titolo innovativo. **Einar** è una **beta** sviluppata e rilasciata da **DreamPunks**, sviluppatore **indie** dei Paesi Bassi, è un gioco **single-player** di genere **hack 'n' slash** basato sulla **mitologia norvegese**. Nel gioco il giocatore assume il ruolo del guerriero **Einar**, che sta cercando di uccidere gli abitanti di un villaggio di pescatori infetti da un meteorite misterioso schiantatosi nei paraggi. Nel gioco vi sono diverse armi di cui si è in possesso dall'inizio della beta come **l'arco, il martello e l'ascia con lo scudo** che ci serviranno a liberare il villaggio dai mostri, affrontando anche dei boss. Questa piccola beta è nata come **demo universitaria** e creata insieme a un team di 40 studenti universitari del **NHTV University of Applied Sciences di Breda** come esperimento per capire come vengono creati i giochi AAA. Come detto in precedenza, nel gioco assumiamo il ruolo di un guerriero **vichingo** di nome Einar che nella beta dovrà farsi strada da una spiaggia fin dentro al villaggio, per arrivare a una piccola arena dove finirà la beta del gioco. Sono disponibili solo 3 tipi di **mostri**, quelli "base", alcuni nemici da affrontare a distanza che ci lanceranno contro palle infuocate, e infine i boss, che incontreremo in sole due occasioni. La demo dimostra che usando un buon motore grafico, avendo un buon team e la voglia di creare qualcosa di buono e di nuovo è possibile creare un gioco che non sfiguri al confronto con i tripla A anche non avendo a disposizione un grosso budget.

Combattimento

Einar è un gioco d'azione dal sapore **soulslike**, con **roll, parate** e attacchi in pieno stile; se giocato con mouse e tastiera risulta molto **legnoso**, è consigliabile usare un pad. I **combattimenti** risultano ben fatti: vi sono solo 2 tipi di attacchi per ogni arma, **l'ascia con lo scudo** permette di dare dei colpi a ripetizione veloci e potenti e si può finire il gioco anche usando questo solo attacco; lo scudo dopo aver ricevuto un paio di colpi, si distrugge e bisognerà aspettare alcuni secondi perché si rigeneri. **Il martello** è l'arma pesante e viene usata o con il colpo normale o con il colpo caricato che, grazie alle rune, rende l'arma magica e capace di arrecare maggior danno; **l'arco** ha anch'esso il colpo normale e il colpo caricato e, come per il martello, anche qui le rune possono potenziare il colpo: l'utilizzo di quest'arma risulta buggato e non ben congegnato, non sempre i colpi possono andare a buon fine (e non sarà per forza colpa del giocatore).

Grafica e Sonoro

Il motore grafico del gioco viene gestito da **Unreal Engine 4**, le **texture sono ben curate**, dall'erba, agli alberi sino all'ambiente circostante, compresi i colori, gli effetti e i filtri; a voler essere pignoli, un risultato non ottimale si è avuto nella cura dei capelli del personaggio, i quali risultano poco belli da vedere nonostante l'*antialiasing* accentuato, e

anche in **alcune texture** che presentano risultati di **scarsa qualità** - le assi di legno risultano ad esempio sgranate e sfocate - ma non sono molte le sbavature di questo tipo. Il gioco non è esente da **bug e glitch**, notiamo vari **glitch grafici**, linee che sembrano artefatte, una fisica del gioco che a volte pare deliberata: un esempio su tutti, i mostri che, una volta morti, volano in aria non appena attacchiamo altri nemici vivi nei paraggi, senza alcuna giustificazione. Un altro piccolo problema - anche se qui non si può parlare propriamente di bug - riguarda ancora i mostri che quando sono in modalità "pacifica" - e quindi non ci vedono - laggano non poco nella camminata, finendo col "teletrasportarsi" di qualche passo. Sul **piano sonoro** invece è stato fatto un buon lavoro, ogni traccia audio è stata creata in collaborazione con Moana Production e il risultato pare appropriato all'ambiente di gioco.

Ottimizzazione

Sul piano dell'**ottimizzazione** è stato fatto un **lavoro notevole**, e il risultato non era scontato con un motore che, se non gode di un buon lavoro, risulta pesante e rischia di penalizzare il gameplay. Giocato al massimo delle prestazioni, con dettagli "Epic" da scegliere tra le impostazioni, in 1080p, si è avuta una media di 70/80 FPS con dei minimi di 50 FPS, parametri normali, considerando anche che il gioco pesa solo 1,15 GB e la zona giocabile è piccola, con pochi caricamenti da effettuare nonostante le texture siano ben fatte.

Doppiaggio e testo sono **solo in inglese**, l'unica voce che si sente è quella del personaggio che useremo, una voce molto corposa che rende l'idea di uomo forte e ricorda vagamente quella di Duke Nukem.

Conclusioni

Tirando le somme, la demo beta di *Einar* da ben sperare, e fa piacere un simile risultato - pur non esente da difetti - considerando che si partiva da un esperimento universitario. Il tempo di completamento è di quasi 1 ora e mezza, tempo che si allunga se si vogliono cercare gli Easter Egg di cui il gioco è pieno. Con del lavoro adeguato, si potrà avere un prodotto finale interessante e vario. *Einar* ricorda in qualche modo *Dark Souls* in versione nordica, e proprio l'ambientazione nelle terre norrene sarebbe una ventata di aria fresca in giochi di questo genere.

Aspettando la versione definitiva, *Einar* è consigliabile a chiunque voglia provare dei nuovi indie e cerchi un gioco d'azione divertente e dall'ambientazione non consueta.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB Gigabyte Mini ATX OC Version

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2x8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit