

My Hero One's Justice - Poco Plus, Poco Ultra

Con la facilità odierna nel reperire manga e anime in occidente era naturale che la diffusione di tali media travalicasse la carta stampata o animata. Ormai siamo circondati da live action cinematografici di ogni tipo e anche il videogioco non è stato da meno; dai *Dragon Ball Budokai*, passando per i più recenti *Naruto Shippuden* di Cyberconnect 2 sino alle trasposizioni di [Attack on Titan](#), *Black Clover*, *Seven Deadly Sins* e *Kill la Kill*, stessa sorte non poteva che non toccare al battle shonen del momento: **My Hero Academia**. L'opera di **Kohei Horikoshi**, targata 2014, è diventata in breve tempo il nuovo punto di riferimento per gli orfani di *Naruto & Co.* trovando sostegno anche dai pezzi grossi del settore come **Masashi Kishimoto** e **Eiichiro Oda**. **My Hero One's Justice** non poteva che presentarsi come un picchiaduro e come prima iterazione, risulta essere una buona base di partenza su cui sviluppare eventuali seguiti.

I due moschettieri



Da un po' di tempo a questa parte il mondo non è più lo stesso: improvvisamente cominciarono a manifestarsi nuove capacità nell'essere umano, forse un salto evolutivo che ben presto interessò circa l'80% della popolazione mondiale. L'apparizione dei **Quirk** (o Quork se guardate Italia 2) portò il mondo nel caos e solo alcuni uomini valorosi riuscirono a mettervi ordine. La nuova società formata ha reso possibile la realizzazione di un sogno d'infanzia, essere Super Eroi, un mondo precluso però al protagonista delle vicende: **Izuku Midoriya**. Nonostante la passione e la voglia di realizzare il suo sogno, Izuku è una delle poche persone al mondo a non possedere alcun Quirk e solo dopo un evento significativo potrà cominciare la sua rincorsa verso la propria realizzazione.

Questo è in sostanza l'incipit di *My Hero Academia* ma stranamente, non lo è di *My Hero One's Justice*. La scelta di **Byking**, sviluppatori del titolo, è quella di far partire le vicende già nel vivo, con Izuku (o da questo punto se preferite, **Deku**), intento a eseguire il tirocinio da **Gran Torino**, vecchia gloria tra gli eroi. Non partire dall'inizio dunque, è una scelta a dir poco coraggiosa, in quanto il rischio di tener fuori chi ancora non si è affacciato alle vicende di Horikoshi è presto detto: non basta una piccola introduzione iniziale infatti per creare il giusto contesto; solo chi segue il manga o l'anime dello studio **Bones**, riuscirà ad apprezzare quanto vede su schermo. Narrazione che prosegue attraverso tre tronconi principali di cui il primo dedicato al **punto di vista degli Eroi e il secondo dei cosiddetti Villain**, che ripercorrono le vicende del manga/anime con combattimenti singoli intervallati da piccole cutscene in stile fumetto. Sono presenti anche combattimenti "what if", che cercano di aggiungere un minimo di profondità a storie già narrate. Nel complesso dunque, benché l'idea di separare le campagne rispecchia l'idea originale del mangaka, la narrazione non riesce a rendere giustizia alla famosa opera anche per chi conosce nei dettagli quanto avvenuto. Purtroppo anche le tematiche vengono un po' lasciate da parte, palesando la natura di tie-in senza troppe pretese. *My Hero Academia* infatti, rappresenta l'ultima evoluzione dei battle shonen, con personaggi estremamente approfonditi, siano essi protagonisti o personaggi secondari, dando anche spazio a personaggi femminili di livello cosicché, anche il pubblico del gentil sesso abbia la possibilità di immedesimarsi nella sua eroina preferita. L'unione di manga giapponese con uno stile vicino ai fumetti americani inoltre, è la ciliegina sulla torta, in grado di far spiccare, anche visivamente, i disegni di Horikoshi, un altro punto forte dell'intera opera.

Ma il videogioco, non cerca di narrare solo le vicende del manga ma anche di divertire attraverso alcune modalità extra: oltre ai classici scontri uno contro uno e la modalità allenamento, *My Hero One's Justice* offre anche le **Missioni**, un sistema di combattimenti suddivisi in vari stage con difficoltà crescente, in cui via via è possibile aumentare il livello del proprio personaggio e sbloccare le componenti dedicate alle personalizzazioni, anche se purtroppo solo estetiche. Questa modalità rappresenta tutto il gioco: l'idea sulla carta è buona ma molti elementi risultano sin troppo abbozzati. A questo punto possiamo desumere che l'eventuale **My Hero One's Justice 2** potrebbe avvicinarsi a quanto mostrato in *Dragon Ball Xenoverse*, *Attack on Titan 2* o *Naruto to Boruto: Shinobi Striker*, in cui la creazione del proprio alter ego, sfruttando componenti RPG, potrebbe dare quella profondità necessaria per tenere incollati i giocatori più a lungo.

Quirk, quork e quark



È chiaro sin da subito come in *My Hero One's Justice* bisogna menare le mani e lo si fa all'interno di arene che replicano gli stage più importanti del manga. Una volta scesi in campo dunque si ha a che fare con un combat system ibrido, che mischia piccoli tecnicismi all'accessibilità, soprattutto per rendere ogni tipo di utente già pronto per il campo di battaglia. Oltre a combo fisiche eseguibili con la sola pressione di un tasto, abbiamo la possibilità di eseguire salti e scatti, quest'ultimi differenziati da personaggio a personaggio. In questo caso infatti, si nota una certa cura al dettaglio: lo scatto di **Lida** col suo Quirk **Engine** è del tutto diverso da quello di **Bakugo**, che sfrutta le esplosioni generate dalle mani per muoversi rapidamente. Questo, oltre al fattore visivo, influenza anche gli scontri in piccola dose, dato che oltre allo scatto anche **alcune movenze sono influenzate dal Quirk posseduto**. Sembra che ogni personaggio sia stato modellato sulla base del proprio potere, risultando dunque diverso da qualunque altro. Ma esistono Quirk e Quirk e il loro sbilanciamento si riscontra anche sul roster, che conta soltanto **22 personaggi**, lasciando fuori oltre ad alcuni elementi della sezione A, anche la sezione B e soprattutto molti Pro Hero. Una delle pecche più grandi del titolo è appunto lo **sbilanciamento**: alcuni personaggi risultano del tutto inutili mentre altri, fin troppo efficaci. All for One, All Might ma anche Todoroki, sono dei veri killer e utilizzarli permette già di partire con un minimo di vantaggio.

Ogni combattimento purtroppo soffre di molti alti, ma anche di profondi bassi, dovuti essenzialmente a un'**IA in single player veramente deficitaria** e una risposta ai comandi non sempre all'altezza. Anche la scelta di poter utilizzare alcuni colpi Quirk base a ripetizione, senza quindi ricaricare alcunché, rende le partite, soprattutto online, un vero incubo, in quanto si è portati allo spam di qualunque tecnica a nostra disposizione. I veri colpi Quirk, denominati **Plus Ultra**, richiedono il caricamento di una barra apposita (attraverso colpi inferti o subiti), su tre livelli, ognuno corrispondente a un determinato colpo spettacolare tranne il terzo, utilizzabile solo quando i due compagni a seguito (à la *Naruto*), sono a disposizione. Il risultato generale è soddisfacente ma è indubbio che è possibile fare di meglio. Resta inoltre inspiegabile come sia possibile combattere sulle pareti verticali di ogni stage come nell'opera di Masashi Kishimoto visto che, sia in manga che anime, questo non avviene.

Anche la **personalizzazione** dei propri personaggi preferiti non riesce a far centro: se è vero che abbiamo a disposizione molti asset differenti per grado di rarità, appartenenti ai vari personaggi,

purtroppo questi hanno **solo valenza estetica**, senza dunque influire su alcuna statistica di gioco. Però possiamo divertirci a personalizzare le entrate in scena dei personaggi, partendo dal suo slogan e per sino le frasi da utilizzare in battaglia, piccole chicche per gli amanti della saga.

JoJo style



Se escludiamo l'eccellente *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*, tutti i tie-in di anime e manga soffrono del medesimo problema e purtroppo, anche *My Hero One's Justice*, non fa eccezione. Si può notare infatti una forte discrepanza visiva tra i modelli poligonali dei protagonisti e gli scenari, che vantano sì un'**ottima distruttibilità ambientale**, ma rispetto agli ottimi modelli dei personaggi, soffrono di una mancata cura nei dettagli e nell'uso di shader e texture. Come dicevamo appunto, i protagonisti risultano eccellenti, con ottime animazioni e in grado di rispecchiare le tavole di Koei Horikoshi, con tanto di **onomatopee su schermo**. Il risultato, almeno visivamente, è quello di un manga interattivo, molto bello a vedersi. Inoltre, tutto risulta stabile sui 60fps, con leggeri cali solo quando vi è un forte spam di Quirk. Anche i filtri svolgono un buon lavoro, tra anti-aliasing e anisotropico (anche se quest'ultimo non regolabile su PC), regalando una buona pulizia.

Sul fronte audio non poteva mancare il **doppiaggio originale** dell'anime giapponese, introducendo i capitoli nella modalità storia, nelle poche cutscene animate presenti e ovviamente durante gli scontri, forse in questo caso un po' ripetitivi, ma con la possibilità di personalizzarli una volta sbloccati gli asset necessari. A sorpresa, anche le musiche risultano di buon livello, cercando di replicare nei suoni l'eccellente colonna sonora dell'anime, firmata **Yuki Hakashi**.

In conclusione

My Hero One's Justice è, a conti fatti, un discreto punto di partenza: riesce a divertire nonostante qualche imprecisione qua e là e un comparto tecnico che pur soffrendo di alti e bassi, riesce a regalare un buon colpo d'occhio. Quello che manca è una reale profondità, con Byking che forse si è limitata a svolgere un semplice compito con l'intento di aggraziarsi senza fatica i fan della serie. L'auspicio è quello di vedere un futuro secondo capitolo più curato in ogni aspetto, in grado di dare giustizia a uno dei manga migliori degli ultimi anni.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[We Happy Few - E La Pillola Va Giù](#)

Come tutti sappiamo, **We Happy Few**, è un titolo dalla storia travagliata, presentato ormai nel lontano **2015** e arrivato in questi giorni, ben diverso da quanto prospettato. La campagna **Kickstarter** atta a finanziare il progetto è stata una manna per **Compulsion Games** ma anche una spada di Damocle, in quanto, dopo vari rinvii, l'uscita del titolo non poteva più esser posticipata. Terminato il lungo periodo di early access, **Wellington Wells** è pronta per essere esplorata, un'isola avvolta dal mistero ma anche da tanti elementi da rifinire.

Sembra talco, ma non è...



Inghilterra, 1960, ma non quello che pensate: **la Seconda Guerra Mondiale è stata vinta dalla Germania** e, come in altre ucronie, questo ha portato molti cambiamenti nella società. Ma c'è una città particolare, un luogo isolato, che ha deciso di dimenticare il passato vivendo in allegria e spensieratezza: **Wellington Wells** è la vera protagonista del titolo, proprio **come Rapture per Bioshock**, anche se con le dovute proporzioni. Tra gli abitanti circola una speciale "medicina", la **Joy**, capace di regalare subito benessere, rendendo luminosa anche una lugubre giornata; ed ecco quindi che la città pullula di vita, lontana dalle tragedie vissute durante il conflitto, cui nessuno sembra ricordarsene. A dir la verità, questo espediente non è nuovo: si pensa subito al Soma di **Brave New World** di Aldous Huxley, ma anche a **Naruto** e al suo **Tsukuyomi Infinito** o persino a **Code Geass: Lelouch of the Rebellion** e alla droga **Refrain**. Come rendere dunque originale un espediente narrativo già abusato in numerose opere? Ci pensa il comparto artistico a mettere una pezza, ma anche la caratterizzazione dei protagonisti con i loro dialoghi a renderci quasi alieni di fronte alle bizzarrie che ci troveremo davanti.

Ma - come dicevamo - Wellington Wells è il fulcro, una radiosa prigione in cui la perfezione la fa da padrona, tanto che ogni minimo gesto ritenuto "non conforme" (come correre) verrà immediatamente preso di mira dagli abitanti e dalla polizia, una sorta di Gestapo, pronta a sedare qualunque tipo di ribellione. Basta infatti mancare una sola dose di Joy - come avviene nel prologo - per far cessare la meravigliosa fiaba indotta dalla droga, attanagliando con sensi colpa, rimorsi e traumi che solo una guerra e i suoi postumi è in grado di produrre. *We Happy Few* è tutto questo, un costante contrasto di emozioni che riesce a colpire nel segno lo spettatore, con dialoghi ben scritti e originali, con una sceneggiatura che riesce a estrapolare tematiche importanti da ogni anfratto della cittadina. Purtroppo, non di solo narrativa si vive.

Perché sei così serio?



We Happy Few nasce come **immersive sim** con una **forte componente survival** mitigata in questa versione finale. La fame, la sete e la stanchezza non sono più letali come nella concezione originaria del gioco, divenendo meri malus per la nostra stamina. Gli sviluppatori, probabilmente ascoltando i pareri del pubblico durante l'early access, hanno addolcito alcune componenti che, in qualche modo, risultano però mal amalgamate tra loro. Andare a ricercare varie componenti per il **crafting** come i buoni *Bioshock* o *Fallout* insegnano, è fondamentale: bidoni della spazzatura, cassette della posta, bauli possono diventare delle vere e proprie miniere e, ottenuti i componenti necessari, sarà possibile dilettersi nella costruzione di vari oggetti che variano tra quelli base e quelli avanzati. Non solo armi e oggetti utili, ma **anche il vestiario ha la sua importanza**: una caratteristica che non è andata persa è lo **stealth**, essenziale, ma fino a un certo punto. Indossare il vestito giusto in certi frangenti può fare la differenza, eppure, tutto si perde in un bicchiere d'acqua, naufragando in un'intelligenza artificiale lacunosa sotto molti punti di vista: basterà un piccolo errore per ritrovarsi accerchiati da gente che nemmeno si trovava nelle vicinanze, e si potrà far tornare tutto alla normalità con la stessa facilità, semplicemente svoltando l'angolo, come dopo un'istantanea dose di Joy. Questo difetto fa *pendant* anche con **la morte, che non ha alcuna conseguenza**, anzi, a volte sarà più comodo tirare le cuoia piuttosto che proseguire. Tutto ciò rende il titolo poco appagante ed, escludendo l'efficace narrativa, nel complesso il risultato rischia di essere disastroso. Anche il venire alle mani con i nemici del momento non regala alcuna soddisfazione a causa di *hit box* imprecise, mancanza di feedback reale e animazioni non proprio eleganti. Sembra quasi di colpire il vuoto, sarebbe bastato davvero poco per mettere una pezza a questo problema.

Anche la differenziazione esteriore dei **tre protagonisti** viene meno: la loro fisicità così diversa non risulta fondamentale e solo aumentando il nostro livello con alcuni upgrade, potremmo sentire lievi differenze.

Gli unici elementi discretamente riusciti sono le **sezioni notturne**, in cui il coprifuoco è attivo ed esser visti può scatenare un putiferio ma, soprattutto, la meccanica dedicata alla pillola Joy e ai suoi effetti. **Ogni compressa ingerita comporta alcuni cambiamenti** - anche visivi - dato che potremmo passare inosservati per le vie della città e superare senza problemi i detector per i "Musoni", coloro che rifiutano le gioie della medicina. Ma assumerne troppa ha delle controindicazioni, come **perdita della memoria** e **crisi d'astinenza** più marcate, in grado di far

imbestialire la popolazione. È quindi un bene assumerla solo in casi specifici; anche qui, spingere su questa meccanica avrebbe garantito maggiore originalità e spessore a un titolo che vede nell'amalgama degli elementi il principale problema.

Durante le avventure avremo modo di sbloccare piccoli rifugi, degli **hub** dove poter riposare o spostarsi rapidamente, cosa abbastanza utile quando si ha a che fare con molte **quest secondarie** aperte ma purtroppo fin troppo simili tra loro.

Chiaroscuro



Anche dal punto di vista tecnico *We Happy Few* non raggiunge vette d'eccellenza. Nonostante l'utilizzo dell'**Unreal Engine 4** il gioco lascia adito a qualche dubbio, a cominciare da alcuni **glitch e bug** di varia natura, come corpi spariti nel nulla o l'**eccessivo pop-up delle texture**. Oltre a questo, fa quasi impressione l'**eccessivo riutilizzo degli asset** sia per gli ambienti che per la popolazione, consistente in circa cinque-sei modelli, ripetuti all'infinito. Tutto crea anche problemi alla navigazione in quanto perdersi per le vie della cittadina sarà all'ordine del giorno. Nonostante un ciclo meteo e giorno-notte il titolo non riesce proprio a spiccare, se non per alcune trovate artistiche come il passaggio dalla triste realtà al lucente bagliore della vita dovuto all'assunzione della pillola Joy e allo stile in cel-shading che, in qualche modo, regala a *We Happy Few* una sua identità. Inoltre, il titolo sarà uno dei pochi a poter sfruttare la nuova tecnologia per il **ray tracing** e il nuovo **anti-aliasing DLSS**, disponibili non appena le nuove **Nvidia serie 2000** muoveranno i loro primi passi sul mercato.

Fortunatamente la componente audio riesce a salvare quanto rimane, contando su un **ottimo doppiaggio inglese**, con uno slang appositamente elaborato. Tutto risulta a volte caricaturale ma efficace, in grado di far risaltare i momenti bui come quelli goliardici. Purtroppo la traduzione non sembra essere andata a buon fine, con **sottotitoli a volte incompleti** e soprattutto invasivi,

mostrando dialoghi non direttamente interessati a noi, anche nel bel mezzo di un'altra conversazione. Il risultato è una caotica bulimia di frasi su schermo che rendono il tutto di difficile comprensione.

In conclusione

We Happy Few paga il suo contorto sviluppo e l'improvviso cambio di direzione che ne hanno mozzato, a ogni livello, il gameplay. L'ossatura buona del titolo resta nella componente narrativa e nel doppiaggio, in grado di restituire una storia forse non originale ma capace di emozionare, esplorando le mille sfaccettature della società umana. Dipende dunque da quanto peso decidiate di dare alla trama e al suo evolversi rispetto al resto: valutando gli elementi nel loro insieme, si arriva giusto alla sufficienza. È dunque una grossa occasione sprecata ma un buon punto di svolta per **Compulsion Games**, che dopo questa esperienza potrà ripensare ai propri errori e portare in futuro qualcosa di più completo e meglio curato in tutti i suoi aspetti.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

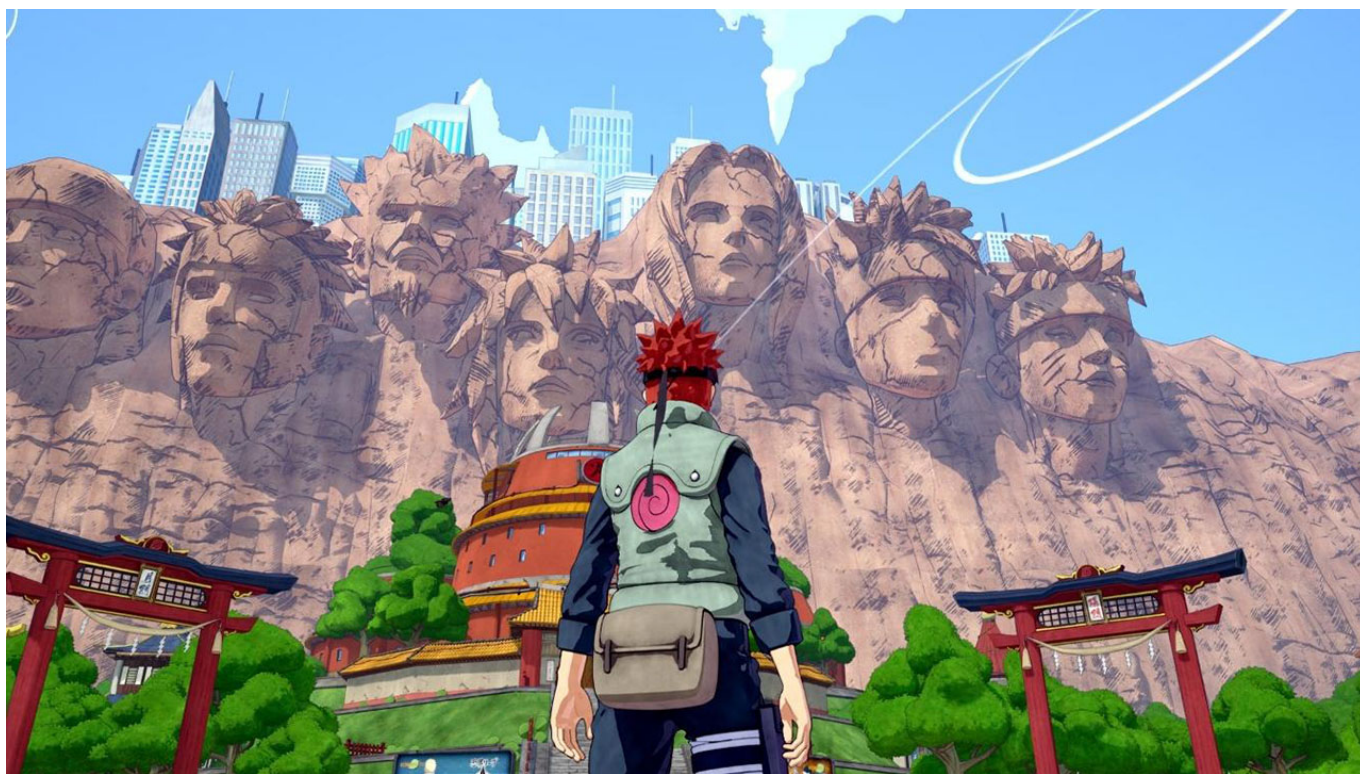
RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Naruto to Boruto: Shinobi Striker - Credo Ninja de che!](#)

Naruto è una saga che ci ha accompagnato per per più di dieci anni, divenendo uno dei più importanti **battle shonen** ed evoluzione di quanto visto precedentemente, passando da **Dragon Ball** a **Bleach**. L'opera di **Masashi Kishimoto**, pur riprendendo gli stilemi caratteristici del genere, è riuscito a trasporre un'enciclopedia di storie personali che, assieme a quella del protagonista, rendono **Naruto** un racconto di sogni, speranze e sentimenti, contornati ovviamente da sane mazzate. Ed ecco che entrano in scena i videogiochi, tie-in che hanno raggiunto il picco con l'ultimo lavoro di **CyberConnect 2** e il suo **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4**, un concentrato di qualità sotto tutti i punti di vista. Una volta terminati sia manga che anime e, con lo scettro passato al primo genito **Boruto**, la voglia di vivere le avventura dei ninja di Konoha non è tramontata: **Naruto to Boruto: Shinobi Striker** è dunque un nuovo tie-in, ma un po' diverso da quanto abbiamo visto finora. Scopriamo perché.

Io credo in te



La prima particolarità che salta all'occhio è la mancanza di un reale single player, una campagna narrativa che ripercorra le vicende del noto manga. Del resto gli *Ultimate Ninja Storm* svolgono questo compito in maniera egregia, dunque perché ripetersi?

È abbastanza inutile girarci intorno: la proposta di **Soleil**, è molto simile a quella di **Dragon Ball Xenoverse**, in cui saremo chiamati a ricreare il nostro alter ego, basandoci su (pochi) asset appartenenti al mondo di Naruto. La prima stesura del nostro personaggio è alquanto limitata ma per ampliare le possibilità di personalizzazione interverranno le varie missioni, come vedremo in seguito.

All'interno dell'hub principale, un quartiere del villaggio di Konoha, potremmo interagire con altri personaggi giocanti e con i protagonisti del manga, assegnati a una postazione specifica, come **Sasuke Uchiha** adibito alla scelta dei maestri o sua moglie (?) **Sakura**, che avvierà il menu di personalizzazione.

Naruto to Boruto: Shinobi Striker è un titolo che non nasconde la sua natura già dalle prime battute e soprattutto risulta diretto per chi conosce l'opera di Kishimoto: i vari personaggi e oggetti presenti, hanno sì delle piccole descrizioni, ma purtroppo risultano futili in entrambi i sensi visto che chi già conosce, non ha bisogno di poche righe per sapere di cosa si sta parlando e ben che meno, chi non si è mai approcciato, non troverà utili tali informazioni e, soprattutto, non sarà invogliato ad approfondire. Questa scelta dunque può risultare discutibile e in grado di scontentare tutti. Ma questa approssimazione purtroppo, si riscontra in altri elementi del gioco, come ad esempio la struttura ludica, che propone una serie di **missioni slegate tra loro** da svolgere in **singolo o in co-op**. Queste missioni, all'interno di arene VR, salvo qualche piccola eccezione, non riescono a restituire l'epicità di manga e anime, rimanendo utili solo per avanzare di livello e il "miglioramento" dell'equipaggiamento. Ma il titolo **Soleil** basa tutto il suo essere sull'online, con scontri suddivisi in

quattro modalità: **Battaglia Bandiera**, **Battaglia Base**, **Battaglia Combattimento** e **Battaglia Barriera**, l'unica delle disponibili a presentare delle piccole novità, in quanto noi e i nostri compagni di team dovremo raggiungere e attivare punti specifici nella mappa, al fine di attivare una barriera in grado di immobilizzare i nemici.

Shinobi Striker è tutto qui, una serie di eventi che purtroppo non riescono a ricreare un ambiente omogeneo e allettante solo ai fan duri e puri della saga. L'obiettivo è divertirsi senza fronzoli e le parole, punto cardine dell'opera di Kishimoto, vengono lasciate ampiamente da parte.

Arte Illusoria: confusione



Al contrario delle precedenti iterazioni, il titolo *Soleil* si presenta come un **picchiaduro ad arena**, in cui è previsto - almeno online - un **4 vs 4**. Purtroppo vi sono da segnalare fin troppe semplificazioni a cominciare dal **combat system** dove basta la sola pressione di due tasti per compiere combo limitate e in cui manca addirittura uno schema dei comandi apposito. Passare dall'orizzontale al verticale all'interno della mappa risulta naturale e se si riesce a sfruttare l'intera mappa, sarà possibile sorprendere i nemici da ogni posizione. I colpi fisici, che difettano di hit box estremamente imprecise, sono contornati ovviamente dalle arti ninja che possono essere sbloccate avanzando il livello del legame con il proprio maestro. La personalizzazione dunque è una parte essenziale e si allarga anche al vestiario, comprensivo di tutto l'abbigliamento presente sia in *Naruto* che in *Boruto*, alcuni anche con variazioni e re-skin, ottenibili attraverso pergamene di grado diverso e con funzione di loot box. Il problema è che nessuna componente possiede caratteristiche in grado di far discernere al giocatore l'elemento più adatto al proprio personaggio. Tutto quindi, ha solo valenza estetica e risulta una grossa occasione mancata, considerato che in altri titoli, come *Xenoverse* già preso in esempio, è una meccanica che funziona egregiamente. Stessa cosa vale anche per le arti ninja che non possiedono gradi di potenza e una descrizione adeguata. L'efficacia dunque del

proprio assetto dipende dalle nostre capacità, cosa buona e giusta ma al contempo limitante in quanto è possibile badare al sodo, trascurando completamente la meccanica della personalizzazione ovvero, un grosso pilastro su cui si basa *Shinobi Striker*.

L'elemento arena risulta interessante soprattutto nel multiplayer dove è **essenziale far gioco di squadra** per sconfiggere i propri avversari. Qui interviene l'idea interessante della scelta della classe e selezionabile a nostro piacimento, tranne che in partita ovviamente. Abbiamo a disposizione **Attacco, Attacco a Distanza, Difesa e Cura** e ognuno di esse possiedono skill ed equipaggiamento unici; ad esempio, il Chidori (Mille Falchi) di Sasuke, è possibile utilizzarlo solo come attacco a distanza. Tutto questo come si traduce? **Ogni partita è puro caos**: tutto consiste nello spam frenetico di ogni arte ninja presente, trasformando uno scontro in un bellissimo e frustrante miscuglio di particellari ed effetti luci, dove è veramente difficile capire cosa si stia colpendo e soprattutto cosa ci ha eliminati. Il target non aiuta nemmeno, capace di disancorarsi dall'avversario di fronte al minimo spostamento e il matchmaking, poco preciso e in grado di inserire in una stessa partita un livello 3 e un livello 100. Ammesso e concesso che il livello non migliora alcunché, ci si ritrova di fronte con arti ninja che, almeno nella forma, risultano devastanti.

Questione simile anche nelle missioni VR, un PvE in cui è possibile anche affrontare delle boss fight ma anche una miriade di nemici diversi da trasformarlo in un musou senza averne le caratteristiche.

Lasciarsi il Sole dietro se



Dal punto di vista tecnico siamo ben lontani da quanto visto nell'ultimo lavoro di CyberConnect 2 ma fortunatamente, *Shinobi Striker* si presenta abbastanza bene. Ovviamente tutto è all'insegna del **cel shading**, che non risulta definito e pulito come in *Ultimate Ninja Storm 4* ma che si lascia ben vedere, se non ci si concentra su texture poco definite, o qualche mancanza di attenzione sui dettagli. Ottimo l'uso di fx, che rendono lo schermo un continuo arcobaleno di colori e particellari

che non inficia più di tanto il framerate, quasi sempre stabile e specchio di una **buona ottimizzazione**. Buone anche le animazioni ma che purtroppo risentono di un leggero **ritardo nell'imput dei comandi** e che, una volta partite sarà dura interromperle. Potete capire da voi che questo, in un picchiaduro ad arena, può diventare frustrante; ma mai quanto la **telecamera**, incapace di seguire il nostro personaggio in concomitanza di ostacoli, un incubo che molte volte causerà la vostra sconfitta. Da segnalare anche un'infinità di bug e glitch di varia natura, alcuni dei quali davvero pittoreschi.

La componente audio si fregia dei doppiatori originali della serie animata giapponese e inglese e ormai abituati a prestare la loro voce anche nel contesto videoludico. Effetti sonori nella media e colonna sonora che richiama i fasti dell'anime, anche se in tono minore.

In conclusione

Naruto to Boruto: Shinobi Striker è un titolo che va preso per quello che è, in cui divertirsi è la parola cardine. Purtroppo però l'immediatezza genera anche quella **poca profondità** che inficia gran parte del lavoro di Soleil, a cominciare da un combat system abbozzato e componente di personalizzazione che purtroppo ha solo valenza estetica. In generale dunque, è un titolo che si lascia giocare soprattutto se siete fan del manga di Kishimoto, un picchiaduro senza fronzoli che vi permetterà di entrare direttamente nel mondo dei grandi villaggi ninja.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[AkraComics & Games 2018](#)

È giunta al termine la 4a edizione di **AkraComics 2018**, la fiera dedicata a **gamer, otaku, artisti, giocatori da tavolo, cosplayer, cantanti e ballerini**, che durante questo evento hanno avuto la possibilità di mettere alla prova le proprie capacità e di incontrare persone con le proprie stesse passioni.

L'evento si è svolto ad **Agrigento** lo scorso **3 e 4 marzo**, presso l'Hotel Tre Torri. Attraversando il corridoio principale era possibile accedere a un'area nella quale si poteva assistere a varie conferenze in una sala dedicata: il primo giorno si è aperto con lo youtuber **Michael Righini** che ha

presentato il trailer di **Fuga dalla morte 2** e, nonostante alcuni problemi tecnici abbiano impedito la visione a schermo intero, quel che si è visto prelude a un lungometraggio emozionante, curato e di cui non mancheremo di seguire gli sviluppi. Nella stessa sala, si sono susseguiti vari incontri interessanti, fra cui quello con i **Nerd Attack**, il **Quizgame** di Alberto Seminerio, una conferenza sul doppiaggio con **Alberto Pagnotta** e una su **Social media** e **clickbait** tenuta dagli admin della pagina **Robe a caso da Wikipedia**.

Il secondo giorno, hanno presentato i loro libri **Gabriella Bertolino**, *Danza Macabra* e **Daniele Di Franco**, *Cryogenic Enterprise* il quale presenta una novità interessante, con in ogni capitolo un **QR Code** circolare da scannerizzare con l'apposita app per visualizzare **immagini 3D in realtà aumentata**; le conferenze sono terminate alle 15:30 con i ragazzi di **Robe a caso da Wikipedia** e la loro conferenza su **eSport** e **Cosplay**.

Più avanti nello stesso corridoio si accedeva all'**Area Espositori**, dove era possibile acquistare gadget relativi a giochi, saghe di film e libri e serie tv rivendute dagli appassionati, o oggetti lavorati a mano da decoratori ed artigiani.

Nel cortile esterno si trovava un circuito per equitazione allestito dal **Centro Ippico San Benedetto**, dove i bambini potevano fare un giro sul pony, guidati dall'istruttrice **Lisa Agozzino**. A destra del palco vi era l'**area medievale**, dove ci si poteva sfidare a colpi di spade o bere dell'idromele ed altre bevande ispirate al tempo.

Sul palco, il primo giorno, dopo l'intrattenimento con Alberto Pagnotta, a turno si sono esibite le ragazze del **Mero Mero Maid Cafè** con un loro **Dance Show**, e la cosplayer **Giovanna Fiaccabrino**, in arte **Fellesia**, con danze a tema **K-pop** (l'ultima moda proveniente da Oriente in fatto di musica) e **breakdance** con il ballerino **Ignazio di Raimondo**. È stato dato anche spazio al pubblico con gare dilettantistiche di entrambi i generi. Nel primo pomeriggio si è assistito anche all'esibizione del **Dojo Karate Kyokushinkai Agrigento**, dove gli allievi, guidati dal **Sensei Alessandro Caramanno**, hanno eseguito **kata**, ovvero composizioni di tecniche anche dette **combattimento immaginario** che vengono studiate dagli atleti in quanto allenano ad avere il pieno controllo dell'equilibrio e dello spazio circostante; si sono sfidati in **combattimenti a contatto pieno**, e hanno mostrato tecniche di **rottura** spaccando bastoni di legno con il solo uso di calci e pugni. Verso sera, è salita sul palco **Lua Alcatraz** con il suo coinvolgente spettacolo di fuoco. La serata si è conclusa con lo show del Nerd Attack e quello degli youtuber Michael Righini e **Francesco Merrino**.

Il giorno dopo, la domenica, oltre che a una nuova esibizione di tutti i sopracitati, si è tenuto il **Cosplay Contest**, che è stato uno dei momenti centrali di questi due giorni.

Spostandoci invece in **Area gaming**, a sinistra si trovavano computer da gaming e tornei di **League of Legends**, **Counter Strike:Global Offensive**, **Overwatch**, **Hearthstone**, **Devil May Cry** e **Rocket League**, mentre nel tavolo isolato, sempre con un loro pc, accanto alla zona tornei era possibile provare il nuovo **Oculus Rift**. L'area centrale era destinata alle **Playstation** e alle **Xbox**, dove si sono svolti tornei di **Fifa**, **Pes**, **Halo**, **Call Of Duty**, **Mortal Combat**, **Tekken TT2**, **Naruto**, **Super Smash Bros-** e **Mario Kart 8**, e dove è stato possibile provare il nuovo **Playstation VR**. Per chi preferiva invece i **giochi da tavolo** c'era anche un'area dedicata dove si poteva giocare a grandi classici come **Genda**, **Poker**, **Uno** o anche a svariati giochi di carte moderni.

C'era anche un area dedicata al **contest di disegno**, con tema il fumetto in tutte le sue forme: ai partecipanti venivano forniti fogli, matite, gomme e pennarelli per inchiostrazione. Sul lato sinistro della sala erano disposti vari stand dove era possibile farsi fare una foto e far dare un tocco artistico

dai professionisti, o acquistare manga e fumetti, mentre uscendo all'esterno, vicino al bordo piscina c'era l'**Area Zombie**, obiettivo del gioco era prendere degli oggetti senza farsi catturare dagli zombie.

Lo staff di BoomBuy ci ha permesso di fare una prova del visore Oculus Rift, su un pc con le seguenti specifiche:

- Processore: **Intel Core i5-7400**
- Memoria RAM: **16GB**
- Scheda grafica: **Nvidia GeForce GTX 1060 6GB**
- Dissipatore custom

Il gioco in questione era una demo della serie **Roller Coaster**, un simulatore di montagne russe: i sensori di movimento erano abbastanza sensibili ed efficienti e si percepiva anche il senso di vertigini andando in alto, ma lo scenario sembra quasi "**spostato**" rispetto alla posizione in cui si trova l'utente, e questo potrebbe derivare da un problema della demo in questione, dato che in altri titoli il dispositivo pare funzionare molto bene, nonostante a oggi risulti ancora molto oneroso.

Ma le avventure nella realtà virtuale non finivano lì: per gentile concessione di **Nextgen**, abbiamo testato il Playstation VR per PS4, giocando a **Farpoint** in combinazione con l'**Aim Controller**, fucile creato ad hoc per il titolo, ed è stata un'esperienza a dir poco unica. Dal momento in cui si indossa il visore è come se si entrasse in una nuova dimensione, con ambienti fatti su misura per il giocatore, abbastanza realistici: difatti qualsiasi emozione risulta particolarmente amplificata rispetto a un classico gioco davanti allo schermo. Il tracciamento del controller è particolarmente reattivo e preciso, le vibrazioni conferiscono realismo all'esplosione dei colpi, mentre i giroscopi integrati consentono di girare il fucile, con una grafica molto ben curata anche rispetto a molti altri titoli in VR. Si notano ovviamente anche dei difetti, come dei piccoli spazi vuoti tra gli angoli degli ambienti che si vedono spostandosi troppo verso una direzione, o il fatto che usando la mano sinistra per tenere il controller la si vede in alto invece che sotto l'impugnatura del fucile, e probabilmente, al netto di tutti i noti limiti attuali della tecnologia VR, sarebbe un bel passo avanti iniziare a pensare anche ai giocatori **mancini**. *Farpoint* del resto si può considerare un'evoluzione interessante del genere shooter **on-rail**, dove contano sia i riflessi che la mira, questa volta quella diretta, nonché una delle migliori esperienze al momento possibili in VR.

Per finire le esperienze nella realtà virtuale, era possibile sedersi sulla **Playset Evolution** per giocare a **Gran Turismo Sport**, titolo che risulta abbastanza fluido, con i sensori di movimento che facevano a pieno il proprio dovere: **le curve erano visibili in profondità** (cosa impossibile usando normalmente un monitor) e si aveva il pieno controllo della rotazione della telecamera con la testa. Il realismo era buono, tranne per quanto riguarda le mani che non seguivano il movimento reale, per fare ciò sarebbe necessario sviluppare degli appositi **guanti** dotati di sensori, ma non sembra fondamentale trattandosi di un gioco di corse automobilistiche. Era possibile effettuare solo due giri di pista e solo contro un'altra autovettura, ma in compenso c'erano diversi modelli di macchine a disposizione e una vasta scelta di circuiti.

GameCompass, media partner dell'evento assieme a **Teleacras**, ha raccontato l'evento in Tv e tramite varie dirette facebook, e ne ha approfittato per organizzare contest con in palio giochi per **PC, PS4 e PSVR** vinti da più di **40 fortunati** su oltre **200 partecipanti**.

Akracomics & Games 2018 è un'esperienza che cresce sempre di più e, pur cominciando come un piccolo evento, si fa sempre più simile ai grandi Comics nazionali, dando agli appassionati del territorio siciliano un altro momento celebrativo per la cultura nerd.