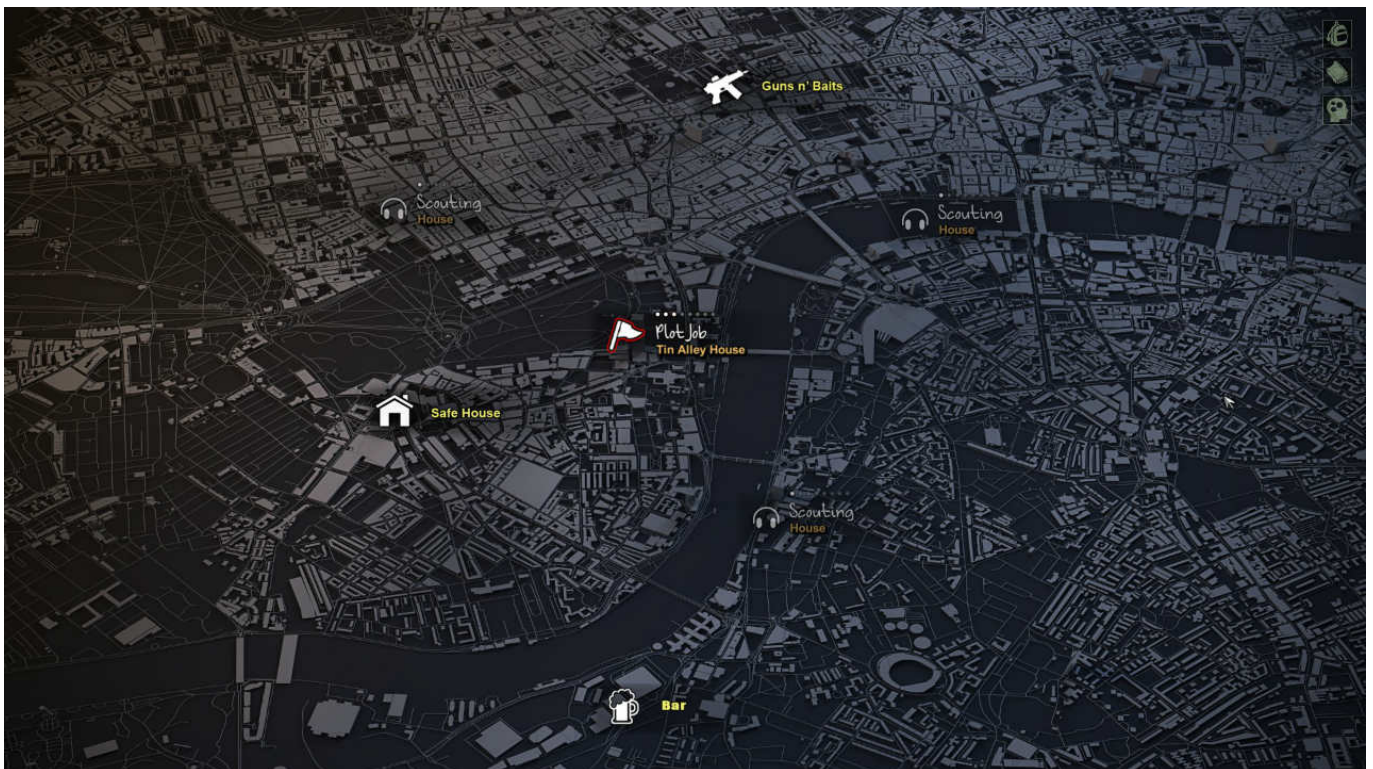


# Hellsign

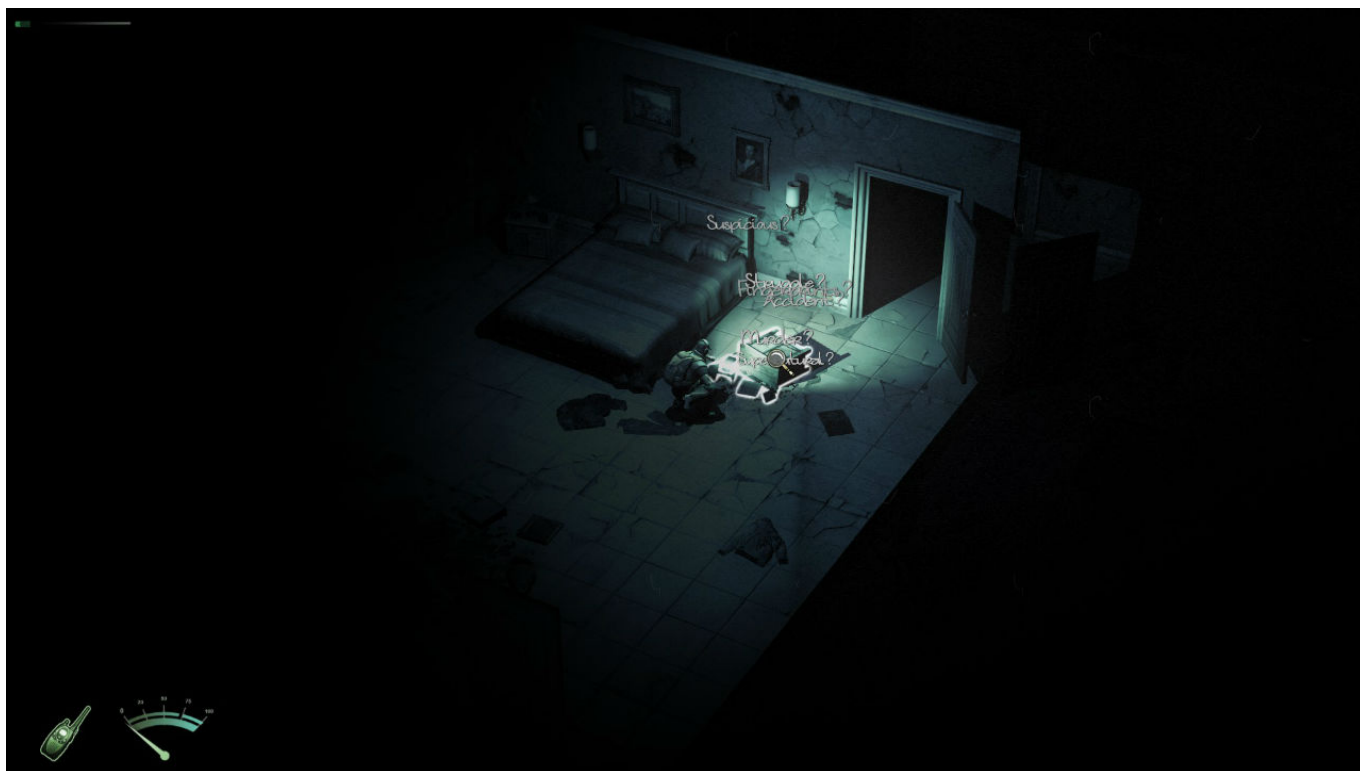
È possibile lanciare sul mercato un videogioco utilizzando degli asset base? Un videogioco che miscela trama horror, investigazione e azione in un composto forse troppo confusionario. Il paranormale è una bella attrattiva, così come il sistema di investigazione, semplicistico ma ben realizzato, al contrario di quanto avviene con le dinamiche di combattimento.

**Hellsign**, un esperimento di **Ballistic Interactive**, risulta un po' troppo confusionario su diversi fronti: partendo dai comandi, molto macchinosi e poco precisi, fino ad arrivare alla gestione dei menù e sottomenù annessi per lo sviluppo del personaggio e la raccolta dati.



## Perché Hellsign

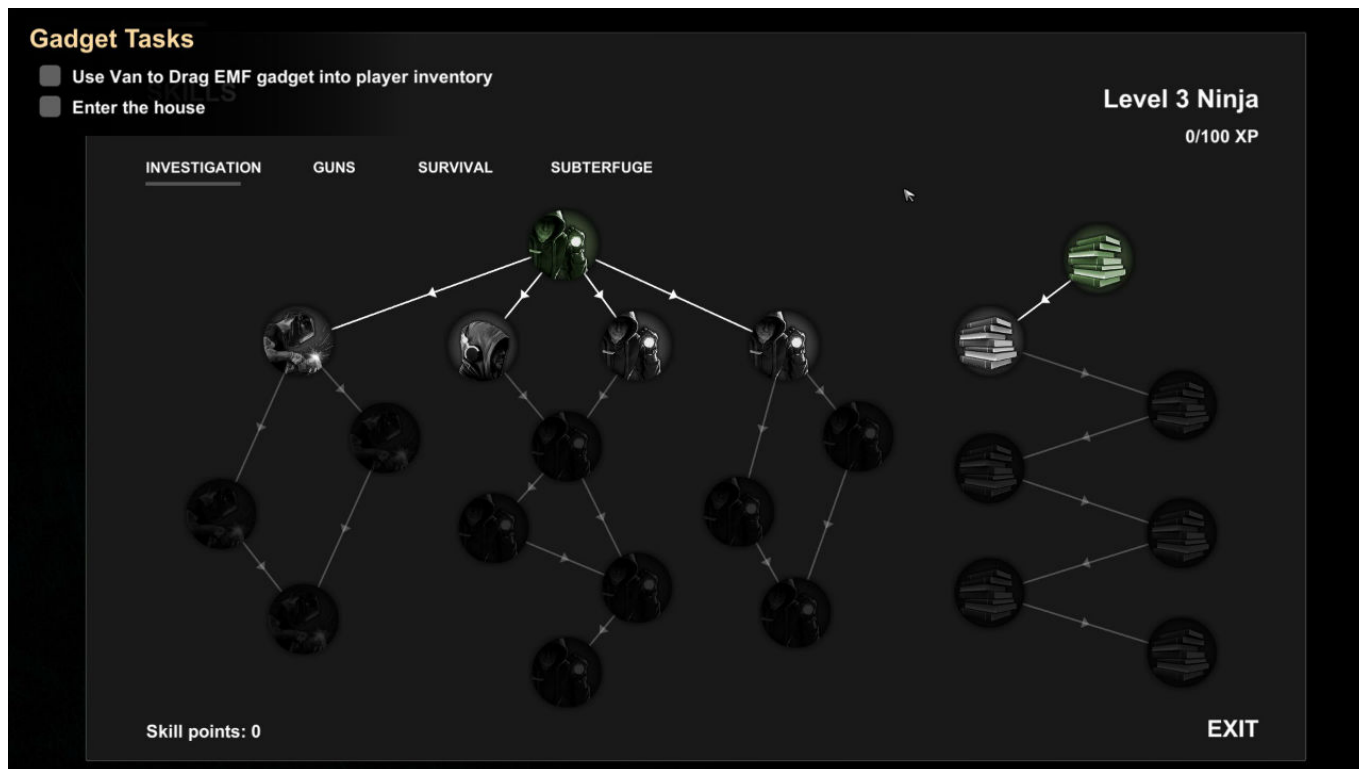
A causa di una voglia sulla pelle, il nostro personaggio sarà destinato a divenire un "**Hunter**", notizia che sembra non preoccupare minimamente il nostro alter-ego (come se fosse normale essere dei predestinati) ma, mancanza di pathos a parte, la strada è lunga e tortuosa prima di poter accedere ai privilegi di essere un vero cacciatore. Inizieremo il percorso facendo da "**scout**" a un team di Hunter professionisti ed è proprio da qui, che parte l'avventura di **Hellsign**. Dopo un brevissimo tutorial, vieni abbandonato a te stesso senza alcuna cognizione di causa: non avrai un "**questlog**", né un riassunto dei compiti da svolgere durante le missioni (il ché è già abbastanza frustrante di suo) in più, anche nelle missioni che richiedono il "**ranking**" più basso, si affrontano nemici difficili da eliminare; tutti elementi questi, non fanno altro che portare a frustrazione, portandoci non riprovare mai più l'incarico.



## Il Gameplay

Le meccaniche di combattimento sono semplici, si spara e si schiva, ma il sistema di puntamento impreciso e scomodo, va a discapito della giocabilità in un'opera con visuale isometrica. Capiterà spesso e volentieri di far fuoco in un punto piuttosto che in quello desiderato. In **Hellsign** sono previsti diversi tipi di missioni o "contratti", accessibili comodamente da una mappa riassuntiva della città, capaci di indurci a esplorare in cerca di indizi o cacciare a seconda dell'incarico, spesso in abitazioni abbandonate e infestate da entità sovranaturali delle peggiori specie. Abitazioni che però, sin da subito, daranno l'impressione di essere identiche le une alle altre, il che rende il tutto monotono e ripetitivo.

È presente anche un **albero delle abilità** da poter sviluppare per riuscire meglio nelle nostre imprese: è da notificare però, la difficoltà eccessiva per riuscire ad acquisire "**skill point**" adatti ai nostri scopi.



## Tecnicamente parlando

Il comparto grafico di **Hellsign** è interessante, ma non va oltre. Una grafica pulita che con i giusti giochi di luce e ombra si colloca benissimo nella scena horror in cui vuole posizionarsi il gioco. Le animazioni invece, sembrano esser state utilizzate senza lavori di ottimizzazione: praticamente semplici asset, davvero basilari e scialbi.

Durante i nostri incarichi saremo accompagnati da un tappeto musicale composto di sonorità **"ambient and noise"**, accompagnato a sua volta, da **"magistrali" FX** come il suono dei nostri passi completamente aritmici e buttati lì a casaccio.

## Concludendo

**Hellsign** sarebbe un ottimo **free-to-play**, ma purtroppo non lo è. **Su Steam si trova a 14,99 euro**, tanto quanto **Fallout 4** di **Bethesda** sulla stessa piattaforma per intenderci -mi pare sia abbastanza ovvio l'impossibile paragone no? -. Purtroppo è un tentativo fallito di proporre qualcosa di nuovo: pur carina e originale l'idea di base, rimane il fatto che sia stata completamente corrosa da una cattivissima gestione dei contenuti del gioco.