

Fire Emblem Heroes

Nintendo alla ribalta, questa volta sul mercato mobile, con uno dei suoi titoli di punta, **Fire Emblem Heroes**, nuovo episodio della nota saga sviluppato dal team di **Intelligent Systems**.

Tentativo sicuramente più riuscito - in termini di mercato - rispetto al precedente **Super Mario Run**, che ha fatto guadagnare alla compagnia di Kyoto molto meno di quanto previsto, complice il prezzo di 10 euro per avere accesso al gioco completo, cifra non ritenuta congrua da molti utenti, considerando che solo il 5% di chi lo ha scaricato ha deciso di pagarla. Di fatto, studi su questo tipo di mercato hanno dimostrato che gli utenti finali apprezzano di più il **"free to play"** ed eventualmente acquistare "in game", piuttosto che pagare per avere subito il gioco completo, o a conclusione di livello come nel caso di *Super Mario*. **Fire Emblem Heroes** va valutato come *standalone*, non avendo nulla a che spartire con gli altri capitoli della saga congegnati per le console domestiche: è anche per questo che ci troviamo dinanzi ad una storia molto semplice e poco strutturata. Di contro però vengono rilasciati spesso aggiornamenti che includono nuovi eroi ed eventi a tema.



Chrom

Ve la siete cavata bene,
ma non finisce qui.



Camilla

Dobbiamo lanciarcì di nuovo nella mischia. Magari mangiando qualche carota avremo chance migliori?



Storyline

In **Fire Emblem Heroes** incontreremo personaggi già visti nei precedenti capitoli della saga, come **Marth**, **Alphonse**, **Daraen**, **Chrom** e tantissimi altri Eroi. La narrazione ci guiderà attraverso diversi campi di battaglia per scontrarci con gli eroi degli altri mondi chiamati a raccolta dalla principessa dell'impero Embliano, **Veronica**, che lotta per distruggere il regno di **Askr** e conquistare il mondo.

A questo punto spetta ai **Guardiani di Askr** il compito di sconfiggere e redimere gli eroi che si sono legati, con un contratto ingannevole, alla causa della principessa **Veronica**.

Salta

Veronica

Dunque... con quale fra i miei preziosi eroi mi baloccherò, ora?



Salta

???

Sono alla ricerca di qualcosa.
Purtroppo, presto dovrò ripartire.



Il potere dell'invocazione

Dalla nostra parte, i nostri personaggi avranno un potere che permetterà di invocare gli eroi in aiuto per sconfiggere gli eserciti che marciano per la conquista del mondo.

Grazie, infatti, alle battaglie che si affronteranno nel corso del gioco, si otterranno, in cambio, tra i vari oggetti e bonus, anche delle **sfere** che potranno essere utilizzate appunto per richiamare gli eroi.

Il sistema delle invocazioni è molto semplice: basterà entrare nel menù apposito e iniziare l'invocazione spendendo **5 sfere** per il primo eroe; se deciderete di richiamare 5 eroi in una sola sessione di invocazione, risparmierete ben 5 sfere.

Se evochi cinque eroi durante lo stesso rituale, risparmierai cinque sfere!



Scegli una pietra. Il suo colore indica il tipo di eroe evocato.

Conferma





Gameplay

Il gioco è ben sviluppato, il livello di difficoltà cresce in base alla nostra esperienza ed è molto scorrevole: difficilmente ci troveremo a fermarci nel corso della nostra avventura.

Pur essendo, come dicevamo, una versione semplificata rispetto agli altri capitoli della stessa saga, **Fire Emblem Heroes** possiede comunque lo stesso **combat system strategico** e molto intuitivo che caratterizza l'intera serie.

Le schermaglie avverranno in un campo di battaglia di **8×6 caselle**, che cambierà ambientazione in base alla storia e che potrà essere caratterizzato da ostacoli e strettoie. Il combattimento si svilupperà **a turni** tra il giocatore ed i nemici, la nostra squadra potrà avere al massimo 4 eroi che converrà selezionare in base alle abilità speciali e alla tipologia. Ogni qual volta sconfiggeremo un nemico, il personaggio che ha inferto il colpo di grazia guadagnerà esperienza per poter aumentare

il proprio livello e potenziare le proprie caratteristiche. Purtroppo l'unico punto sfavorevole potrebbe essere la modalità **multiplayer PVP** presente nelle arene, che non prevede un vero e proprio scontro "live" diretto giocatore contro giocatore, come di consueto, ma piuttosto non sarà altro che uno scontro contro squadre, casuali, preimpostate si dai giocatori, ma dirette da una **IA (intelligenza artificiale)** che ne deciderà le azioni.







In Conclusione

Fire Emblem Heroes è dunque uno di quei giochi che, grazie al sistema del consumo di energia per ogni battaglia affrontata, riesce a tenerci incollati per molto tempo, finché non dovremo smettere per attendere circa 4 ore e avere di nuovo il pieno di energia da spendere. Forse proprio perché il tempo di gioco viene scandito da queste lunghe pause comandate è un ottimo espediente ad esempio per trascorrere un po di tempo tra pausa caffè e lavoro. Gli appassionati della saga **Fire Emblem** sicuramente troveranno molto interessante questo capitolo, ma sono sicuro che anche per chi vi si avvicina per la prima volta potrebbe risultare una bellissima esperienza.

[Code Vein è ufficiale: prime informazioni sul gioco](#)

Oggi, 20 Aprile, **Bandai Namco** ha annunciato [Code Vein](#). Due giorni fa abbiamo ricevuto delle [anticipazioni](#) dal magazine giapponese **Famitsu**. Ieri invece abbiamo avuto **l'annuncio ufficiale**, il titolo e la trama sono stati confermati.

Il gioco sarà ambientato in un futuro non troppo lontano in cui il mondo è stato portato al collasso da un misterioso disastro. All'interno delle città, ormai, abbandonate a causa delle **Spine del Giudizio**, si sviluppa una società di **Redidivi** chiamati **Vein**, che sono sopravvissuti grazie alla stipulazione di un patto oscuro, ottenendo poteri soprannaturali in cambio di ricordi e della sete di sangue: non nutrirsi di sangue si traduce nel rischio di diventare uno dei "**Perduti**", fantasmi diabolici che hanno perso anche quel poco di umanità che gli rimaneva.



Il protagonista sarà un **Vampiro** ed è stata svelata l'identità del compagno di squadra che ci accompagnerà durante la nostra avventura: sarà un umano, uno dei superstiti. Con lui dovremo **esplorare il mondo** in cerca di una soluzione che possa far tornare tutto alla normalità e un modo per recuperare tutti i ricordi persi.

Come già detto, il protagonista dovrà nutrirsi di sangue per sopravvivere e per fare ciò tutti i **Redidivi** avranno a disposizione un congegno che permette di succhiare il sangue. Oltre che a nutrire, il sangue serve anche per aumentare la potenza e le abilità, chiamate in questo caso "**Doni**".



Per combattere e sconfiggere i nemici si avranno a disposizione molte **armi** e delle **abilità** che, con la **trasformazione del personaggio**, potranno sferrare potenti e letali attacchi.



Code Vein sarà disponibile nel **2018**, ma ancora **non sono state specificate** le console su cui girerà. Non ci resta che aspettare nuovi dettagli, che con molta probabilità saranno dati durante l'**E3**.

[Presentati i personaggi di Dragon Quest Heroes II](#)

Il trailer "Incontra gli eroi" presenta i 15 nuovi personaggi giocabili che appariranno nel nuovo rpg action ***Dragon quest heroes II***.

L'ultimo capitolo di questa serie di video presenta il mercante di ***Dragon Quest IV, Baldo Baldini***, e la sua serie di armi bizzarre che saranno molto utili per sconfiggere le orde di nemici. Il video segna inoltre il ritorno dei due eroi più apprezzati di *Dragon quest IV*, ***Alena***, l'esperta di arti marziali, e ***Kiryl***, il suo compagno di avventure.

Ecco gli altri 13 personaggi:

[Lasaar e Theresa](#) sono dei cadetti dell'accademia militare e [Koro](#), il loro slimaiutante guaritore.

[Desdemona](#) è una guerriera con un'ascia gigante inviata dal Gran Sovrano, e [Kisar](#) è l'irascibile principe di Dunisia.

[Maribel e Rolf](#) sono i giovani eroi di **Dragon Quest VII**. Sono stati misteriosamente trasportati nel mondo di *Dragon Quest Heroes II* e devono combattere per dimostrare il loro valore.

[Terry e Carver](#) presenti anche in **Dragon Quest VI**, si uniscono ai ranghi nemici e scatenano i loro devastanti poteri sui nostri eroi, che si chiedono, confusi, da che parte stiano.

[Myra e Maya](#) sono due sorelle di **Dragon Quest IV**: sembreranno identiche ma non potrebbero essere più diverse di così. Con gusti completamente diversi in quanto ad armi, magie e moda, le due sorelle incontrano gli eroi e mostrano le loro potenti abilità in battaglia.

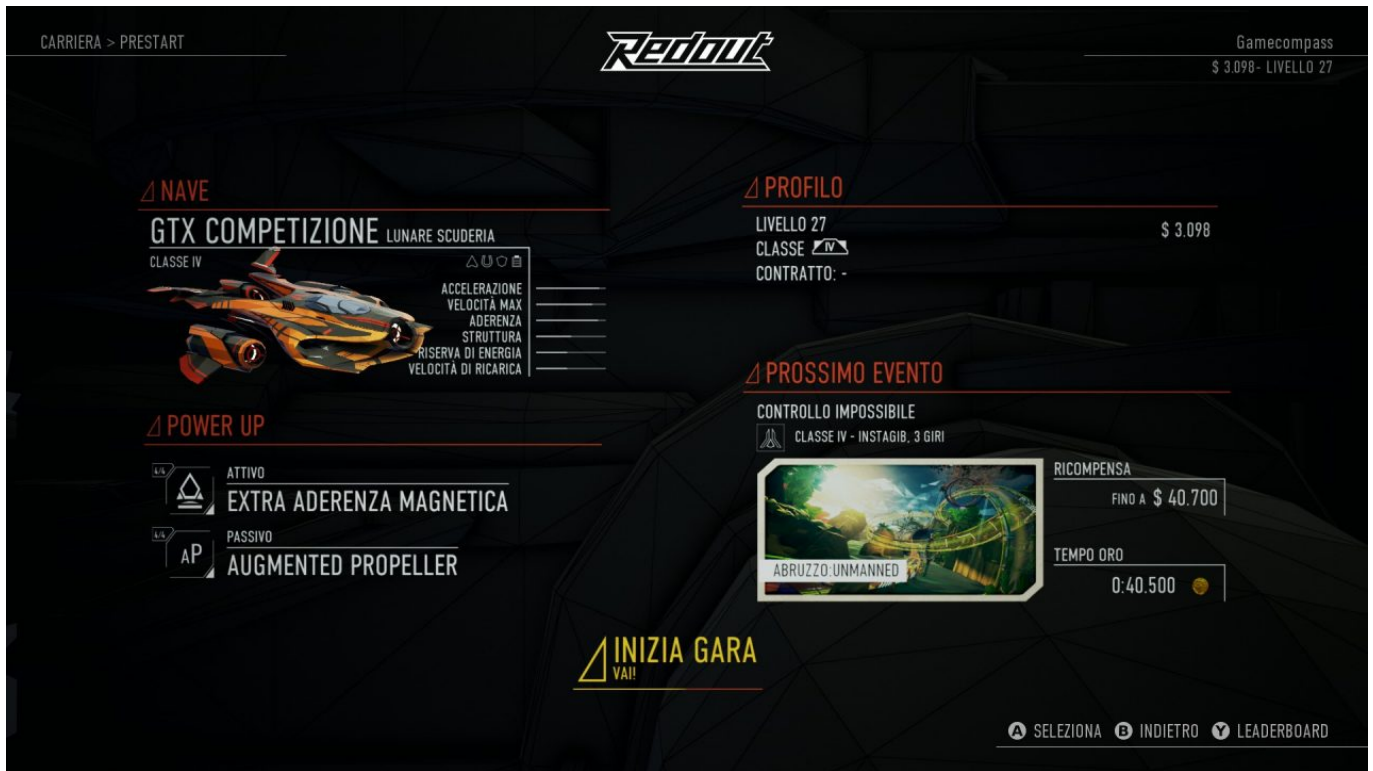
[Jessica e Angelo](#) due potenti eroi di **Dragon Quest VIII**.

[Redout: Race faster than ever](#)

Nell'ultima edizione del premio [Drago d'Oro](#) a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**.

La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.

E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La "flotta" è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un'idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall'altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità "carriera"** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio "**livello pilota**", tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare "FINALMENTE CE L'HO FATTA!" che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere

arcade “gravità 0”.

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in “corsa”, “prova a tempo”, “boss”, “a punteggio”, “eliminazione” e tante altre ancora.

D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

[Dragon Quest Heroes II \(Demo\)](#)

Dopo il successo del primo capitolo della saga **Heroes**, che già durante la prima settimana del lancio aveva venduto oltre 400.000 copie solo in Giappone, è uscito per **Square Enix** il nuovo attesissimo episodio della serie, **Dragon Quest Heroes II**, del quale, alcuni giorni addietro, è stata resa disponibile la demo per i possessori di **PlayStation 4**.

Comincia la nostra nuova avventura

Durante la demo non seguiremo una storyline, ma andremo alla scoperta della nuova mappa e di sconfiggere vari boss, in particolare il “Randellatore Notturmo” e alcuni mini boss come il Mostro Mascherato Golem e il Fantagenio presenti nella pianura di Kala. Possiamo, inoltre, girare per la mappa o sconfiggere più mostri possibili in cerca di tutti gli oggetti nascosti e aprire tutti i forzieri presenti. Ciò durerà una buona mezzora di gioco, ma per sconfiggere solo il boss principale, e quindi completare a tutti gli effetti la demo ce ne vorranno meno di 30 minuti, battle-boss compresa.

Iniziamo a combattere

I protagonisti di questa demo sono: **Laasar**, **Theresa**, **Maribel** e **Carver**. I quattro eroi si ritrovano a **Slurpianura**, zona della provincia di **Kala** abitata da piccoli nemici che ci faranno conoscere a

fondo le loro varie abilità.

Oltre ai classici attacchi leggeri e pesanti, durante la fase di combattimento si avranno a disposizione alcuni **attacchi speciali** diversi per ogni personaggio: **Laasar**, ad esempio, padroneggerà l'abilità "**Spade gemelle**", che permetterà di utilizzare due spade contemporaneamente, e i suoi attacchi speciali si baseranno sul **ghiaccio**. **Theresa** avrà l'abilità "**Spada**" e i suoi attacchi speciali si baseranno sul potere elementale del **fuoco**, mentre **Maribel** nella fase offensiva utilizzerà un **boomerang** e anche lei utilizzerà il fuoco per gli attacchi speciali. **Carver** sarà invece il **tank** di turno: non utilizzerà alcuna arma, ma solo la sua **forza bruta**, sferrando pugni devastanti ai nemici.

Cosa cambia da Dragon Quest Heroes?

Questo nuovo capitolo della saga *Heroes* non differisce molto dai precedenti. La grafica è anche qui curata dal maestro **Akira Toriyama**; l'**HUD** di gioco ha subito alcune piccole modifiche ed è stata aggiunta una nuova mossa chiamata "**Pluriattacco**" che consente al personaggio che la utilizza di fare a cambio con un altro e sferrare un potente attacco contro il nemico. Un'altra novità è data dalla nuova modalità di **teletrasporto**: nel precedente capitolo non erano, infatti, presenti le **pietre del viaggio**, e il teletrasporto poteva essere utilizzato solo per specifiche missioni, mentre qui possiamo muoverci liberamente per la mappa, data la natura open world del gioco.

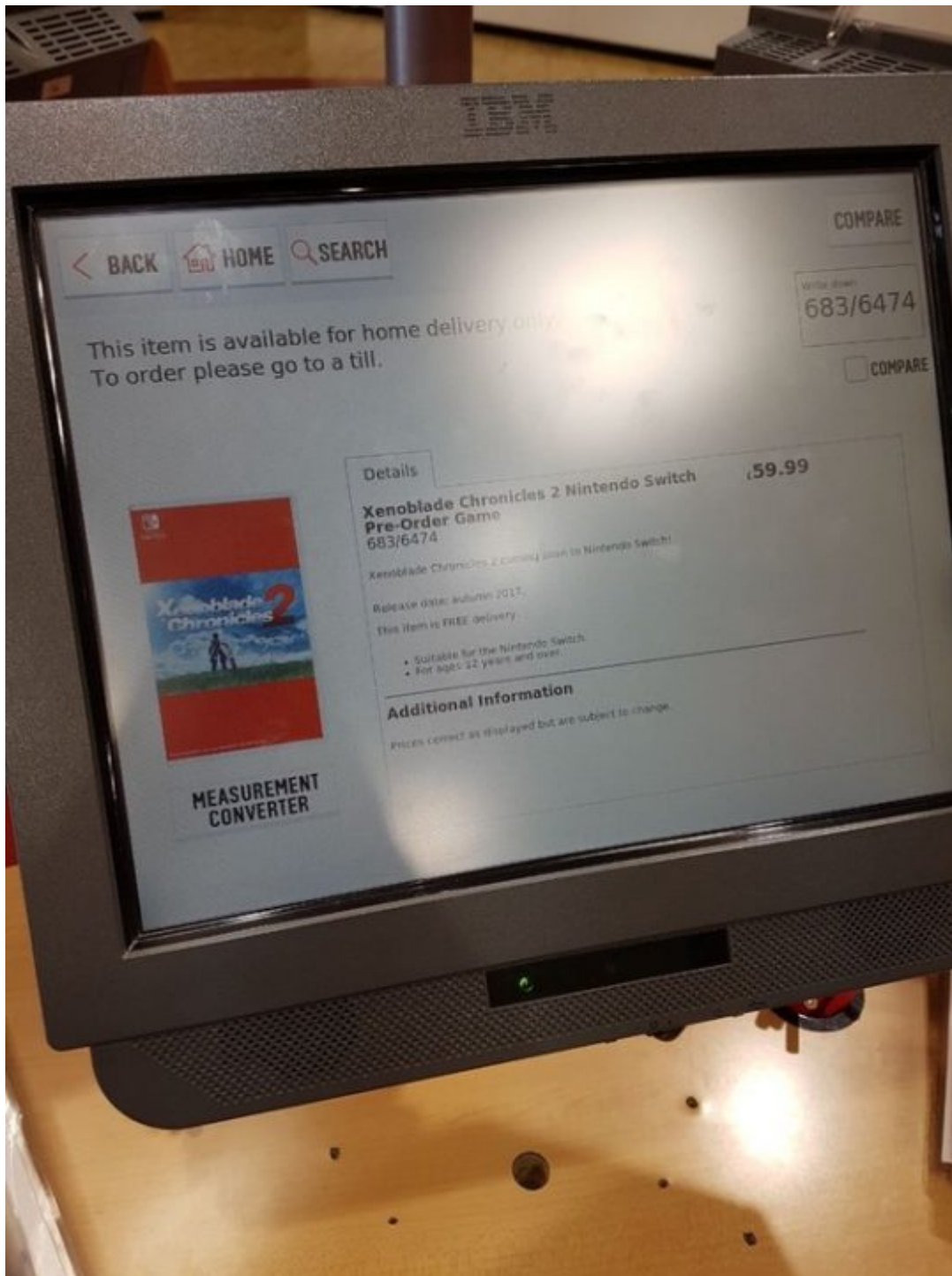
Conclusioni

L'attesa per giocare il titolo si fa sentire e non vediamo l'ora di provare la versione completa. Da una prima prova mi sentirei di consigliare il gioco anche a chi non conosca la saga, in quanto costituirebbe un buon inizio per poi recuperare i precedenti titoli.

Dragon Quest Heroes II sarà disponibile per **PlayStation 4** dal 28 aprile 2017 e il 25 aprile su **Steam**.

[Xenoblade Chronicles 2 arriverà in Autunno](#)

É di oggi la notizia, trapelata da una [foto pubblicata da un utente su Reddit](#), che preannuncia la vendita in pre-order di *Xenoblade Chronicles 2*.



L'uscita è dunque prevista per l'autunno 2017 per le maggiori regioni, e molti fan nostrani sperano sia localizzato anche in italiano.

Inizialmente sviluppata per **Nintendo 3DS**, la saga **Xeno** vedrà il suo prosieguo nel nuovissimo Nintendo Switch.

[#PrepareToDine : il nuovo, misterioso Teaser Trailer di Bandai Namco](#)

Bandai Namco ha appena caricato un **teaser trailer** sul proprio canale Youtube. Il trailer dovrebbe riferirsi a un nuovo progetto che sta impegnando la casa nipponica.

Alcuni utenti parlano di un riferimento al manga *Tokyo Ghoul* per la maschera che indossa la protagonista del video e al famosissimo RPG *Dark Souls: Prepare to Die*, a cui si riferirebbe la frase finale del video, "**Prepare to Dine**".



Il mistero sarà svelato molto presto, visto che **Bandai Namco** ha detto che avremo più informazioni il **20 aprile**.



[Final Fantasy XV](#)

Ebbene sì, ragazzi, mi trovo davanti alla tastiera e sto per recensire uno dei giochi più amati e criticati dell'anno.

Stiamo parlando dell'ultimo capolavoro nato dal genio di **Hajime Tabata** ([che abbiamo recentemente intervistato](#)), **Final Fantasy XV**, fra l'altro premiato come "Miglior Gioco dell'Anno" al [Premio Drago d'Oro](#).

Avendo giocato solo alla **Day One edition**, che includeva un **DLC** per sbloccare la potentissima spada leggendaria "**Masamune**", credo di poter dire di aver provato solo una versione "nuda" del titolo.

Infatti, con l'uscita del **Pass Stagionale**, il gioco si è evoluto ed espanso notevolmente rispetto alla versione disco.

Questo perché principalmente la **Square Enix** ha interesse nel far rimanere incollati alla TV i propri giocatori, rilasciando frequentemente **DLC** e **patch** con eventi speciali a cui partecipare che risultano molto attrattivi per gli utenti.

É un po' come se gli sviluppatori ci stessero dicendo "Hey, non ti lasceremo togliere il disco dalla tua console così facilmente!"

Ma bando alle premesse, passiamo al lato narrativo del titolo firmato Square Enix, sul quale cercherò di anticipare il meno possibile in termini di storia in modo che, chi non ha ancora avuto il piacere di giocare questo titolo, non si rovini la sorpresa.



Storyline

FFXV ci fa vivere le vicende di **Noctis Lucis Caelum**, principe del regno di **Lucis**, che intraprende il suo viaggio per incontrare e quindi sposare la sua amata, la principessa **Lunafreya Nox Fleuret**, la quale vive da tempo prigioniera nel regno di **Niflheim**, retto dal governo dispotico dell'imperatore **Iedolas Aldercapt** e del suo cancelliere **Ardyn Izunia**, i quali tirano le fila del governo della nazione con l'intento di ingrandire il proprio esercito di automi, miscelando magia e macchine per conquistare il mondo. La guerra tra Lucis e Niflheim ebbe inizio dall'alba dei tempi e per questo il matrimonio dei due giovani viene visto di buon auspicio per porre fine all'interminabile ostilità tra le due fazioni.

Inutile dire che nulla andrà per il verso giusto.

Durante il viaggio di Noctis e dei suoi fidati amici di corte, **Ignis**, **Prompto** e **Gladio**, il regno di Lucis cade a seguito di un potente e tradimentoso attacco a sorpresa sferrato dal regno di Niflheim, annullando così ogni accordo: la scintilla che accenderà il fuoco della rivalsa nel cuore di Noctis.



Gameplay

Passando al modo di gioco, gli aspetti più importanti del gameplay sono principalmente due: uno è sicuramente l'innovativo e vastissimo sistema **open world**. Per agevolare gli spostamenti attraverso la mappa possiamo utilizzare l'automobile del Re di Lucis, la **Regalia**, consegnata al figlio per raggiungere **Altissia**, con la quale i nostri personaggi potranno spostarsi automaticamente o manualmente seguendo la strada che ci porterà, di luogo in luogo, alla scoperta dei segreti della regione di **Duscae**. Per chi ama la natura ci saranno i nostri amici pennuti, gli immancabili **Chocobo**.

Sia l'automobile che i Chocobo si potranno personalizzare durante il gioco.



L'altro aspetto assolutamente innovativo del gameplay - incredibile ma vero - riguarda il **combat system**. Infatti Final Fantasy, per la prima volta nella storia, abbandona il tanto amato e collaudatissimo sistema di combattimento a turni, per lasciare spazio ad una impostazione più **action**, rendendolo di fatto un action-jRPG. Ad ogni modo, dobbiamo assolutamente dire che il nuovo e inedito *combat system* ci ha lasciati a bocca aperta per quanto funziona molto bene: oserei dire "buona la prima".

Gli sviluppatori, per non lasciare scontenti gli amanti dei turni hanno comunque creato un sistema ibrido, chiamato "**RIFLESSIVO**", modalità nella quale si può decidere solamente come iniziare strategicamente il combattimento, per poi proseguirlo nella modalità di default.

I combattimenti sono fluidi e raramente risulteranno confusionari, ma questo dipenderà esclusivamente dalla quantità e dalla maestosità di alcuni nemici o dalle impostazioni della visuale.



Role Playing Game

Come tutti gli RPG che si rispettino, anche Final Fantasy possiede tutte le caratteristiche principali del genere:

alberi delle abilità, esperienza cumulativa, armi potenziabili, amuleti, pozioni, magie in pokéball (sì, proprio così, adesso le magie verranno distillate in base ad alcuni elementi, da raccogliere in giro per il mondo per poi racchiuderle in una piccola sfera tascabile), ci sarà anche una vastissima mappa interamente da esplorare e tanto altro.



Specialità

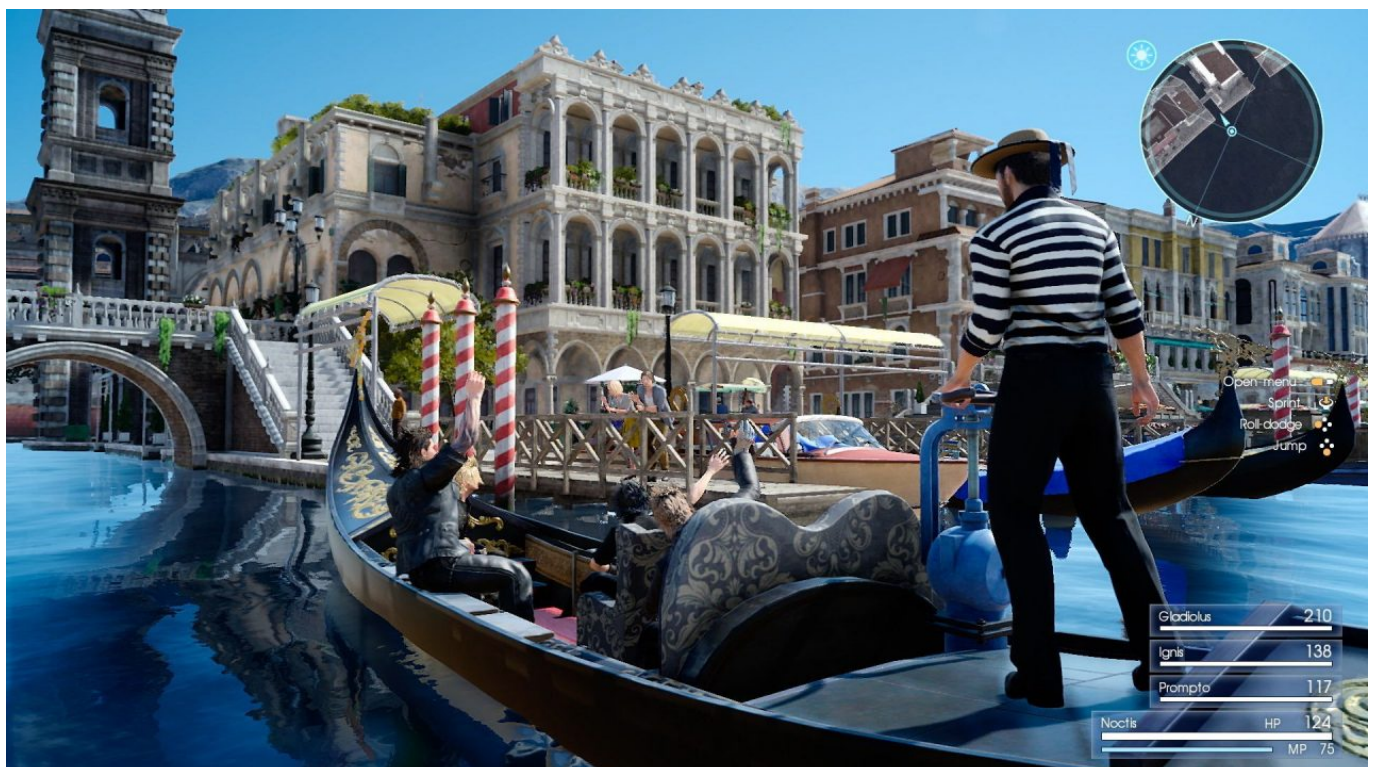
Una simpatica novità sono invece le specialità uniche dei 4 personaggi, da sviluppare anch'esse in base alla frequenza di utilizzo di queste stesse e tramite l'albero delle abilità.

Noctis sarà un **pescatore**, Prompto sarà il **fotografo** del gruppo, Ignis vestirà i panni del **cuoco** durante gli accampamenti all'esterno, e Gladio sarà **l'esploratore** (forse il personaggio meno degno di nota). In relazione a ogni specializzazione sono state create delle *quest* secondarie che di tanto in tanto ci troveremo ad affrontare dimenticandoci per un po' di dover salvare il mondo.



Longevità

La **longevità** del gioco, cercando di concludere quante più missioni secondarie (che a volte possono risultare ripetitive e frustranti) è davvero notevole. Personalmente ho impiegato circa 100 ore per completarlo e non ho speso un solo minuto per cercare di sbloccare tutti i trofei della mia PS4 quindi, se siete amanti del platino, preparatevi a dedicarvi parecchio tempo.



Conclusioni

Tirando le somme, credo che *Final Fantasy XV* sia uno di quei giochi che non si può fare a meno di possedere tra gli scaffali. Chi ha giocato e finito il gioco avrà avuto modo di rendersi conto di trovarsi davanti a un lavoro videoludico meraviglioso, immenso, graficamente pazzesco, ricco di contenuti, con un **climax** ascendente e fortemente drammatico che va a concludersi con un finale da mozzare il fiato e sicuramente inaspettato; ma, al contempo, potrebbe anche dire di avere qualche dubbio sulla completezza della trama, che potrete avere un po' più chiara, guardando il film ***Kingsglaive: Final Fantasy XV***, incluso nella versione deluxe del gioco, di cui costituisce il prequel.

A questo proposito, **Hajime Tabata**, durante un' intervista, ha dichiarato prontamente che la storia, pur apparendo non lineare e non immediatamente comprensibile, è stata volutamente studiata e pensata in tal maniera dal team di sviluppo.

Ad ogni modo, la software house assicura che continueranno ad uscire patch e DLC sempre più interessanti e che queste avranno un grosso impatto sull'intera trama.

Come ad esempio, la patch 1.07 già uscita a marzo, una versione modificata del tanto criticato capitolo 13, che meglio introduce il DLC ***Prospettiva Gladio*** o ***Episode Gladio***, nato ufficialmente per promuovere un nuovo tipo di esperienza di gioco in combattimento, ma che in realtà, mette finalmente al suo posto qualche tassello mancante nella trama principale, nello specifico quel che accade quando Noctis viene costretto a separarsi dai suoi compagni di viaggio, costringendo noi giocatori ad avventurarci in una zona anomala tra porte da sbloccare, nemici in quantità industriale da distruggere, *nonsense*, e trama farraginosa.

Alla luce di tutte queste informazioni è lecito chiedersi: per quale motivo si è sentita la necessità di modificare così sensibilmente il Capitolo 13?

A noi non è dato saperlo, ma quel che è certo è che un titolo di questo calibro è stato messo in vendita in un modo per poi "costringere" i giocatori più curiosi ad acquistare i DLC per avere una versione "sensata" della trama.

Chissà, magari con l'uscita, prevista per Giugno, del DLC ***Episode Prompto*** potrebbe ancora cambiare qualcosa.

Card Thief

Un solitario che è un gioiello

Tornano i berlinesi di **Tiny Touch Tales** a due anni di distanza dal loro ***Card Crawl***, dungeon crawler costruito intorno a un mazzo di carte (sì, le classiche 54 carte da gioco solo "leggermente" rivisitate) che aveva conquistato il mondo mobile grazie alla stupenda grafica e al suo concept davvero originale. Proprio questa passione per le carte da gioco sembra essere rimasta immutata, tanto che **Arnold Rauers**, game designer di TTT, ha deciso bene di deliziarci con questo splendido omaggio al classico di Looking Glass, ***Thief***, inventandosi un gioco che è un solitario e uno stealth RPG strategico al contempo .

In *Card Thief* tutto il gameplay ruota attorno alla ricerca del percorso ottimale che il nostro protagonista - una carta raffigurante **il ladro** - deve intraprendere attraverso una griglia di 3x3

carte che rappresenta sia il livello di gioco, sia gli oggetti e i personaggi che lo popolano, e che mano a mano vengono sostituite in maniera del tutto casuale dalle altre carte presenti nel mazzo, le quali raffigurano nemici, ostacoli, tesori e carte abilità e d'ambientazione (come le carte-torcia) che influenzano, grazie alle loro caratteristiche, anche le altre presenti sulla griglia, aggiungendo o togliendo bonus e rendendo più o meno impervio il percorso da intraprendere per raggiungere il tesoro e la botola, carta che arriva sempre alla fine di ogni mazzo.

Il gioco offre tante possibilità di pianificazione strategica grazie alle sue meccaniche ben bilanciate, ai suoi 4 livelli accessibili dopo aver sbloccato i precedenti, i quali aggiungono sempre nuove abilità e nuove carte-nemico o carte-trappola, oltre alle varie modalità aggiuntive come il **“colpo quotidiano”**.

Un gioiello da lucidare

Sebbene le meccaniche siano un tantino ostiche da approcciare, e sebbene il tutorial non si possa definire di certo esaustivo, il gioco riesce comunque a conquistare il giocatore grazie alla sua grafica accattivante, ad animazioni e suoni ricercati e ben realizzati. Tutto sommato si potrebbe affermare che faccia leva proprio sulla qualità di queste caratteristiche per farsi avvicinare dal giocatore e poi rapirlo con la profondità di un gameplay ben studiato e bilanciato, ma che purtroppo si rivela nella sua complessità soltanto dopo aver giocato diverse partite.

Fortunatamente la formula scelta è quella di un *premium* e il prezzo di 1,99 € (solo su App Store di Apple, al momento) lo rende accessibile e meritevole di essere provato. *Card Thief* è un gioco che, una volta compreso bene, coinvolge e crea dipendenza ma che probabilmente alla lunga risulta davvero soddisfacente soprattutto per il giocatore completista o per quello che tiene più alla classifica punteggi, per via dei suoi contenuti non proprio longevi.

Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn è un rpg-action prodotto da **Guerrilla Games**, che ha richiesto 5 anni di sviluppo ed è stato pubblicato da **Sony Computer Entertainment** in esclusiva Playstation 4. È stato presentato all'**E3** 2015. La data di uscita in Nord America era prevista per il 28 febbraio 2017 e il 1º marzo in Europa.



L'ambientazione temporale del gioco è il **3000 d.C.**, in uno scenario post apocalittico dominato da macchine dalle forme animalesche in lotta con quel che rimane della civiltà umana, ormai quasi estinta e riunita in piccole tribù. Il gioco racconta la storia di una ragazzina di nome **Aloy** che viene "adottata" da un emarginato di nome **Rost**. Gli emarginati sono dei "paria", esseri umani esiliati e quindi respinti dalle tribù. Aloy è alla ricerca delle proprie origini che solo le matriarche della tribù possono rivelarle, ma non prima di aver superato la prova per diventare un "audace". Decide perciò di allenarsi duramente per superare una prova tenuta dai "Nora", superata la quale Aloy inizierà la propria avventura.

Mark Norris durante un'intervista ha rilasciato un'affermazione riguardante la trama, dicendo che nel videogame la storia di Aloy insieme a quella del mondo raccontato in *Horizon Zero Dawn*, fatto da tribù, macchine e numerosi elementi all'interno delle *quest*.

La durata complessiva della storia è di circa 20/30 ore, e aggiungendo le quest secondarie e i contenuti opzionali, si possono anche raggiungere oltre le 50 ore di gioco.



Horizon Zero Dawn è un open world dalla grafica spazzante, nel quale i giocatori potranno muoversi su tre principali zone: foreste, deserto e una distesa di montagne ghiacciate. Questi ecosistemi sono abitati da macchine di diverso tipo (verrebbe da dire “razza”, data la natura zoomorfa dei robot che Aloy si trova ad affrontare), contro le quali si avranno a disposizione varie tipologie di armi, dall’arco con vari tipi di frecce (dalle incendiarie alle elettriche), alla lancia passando per le bombe. Il commercio è basato sul baratto: una volta distrutte, le macchine lasceranno alcuni *loot*.

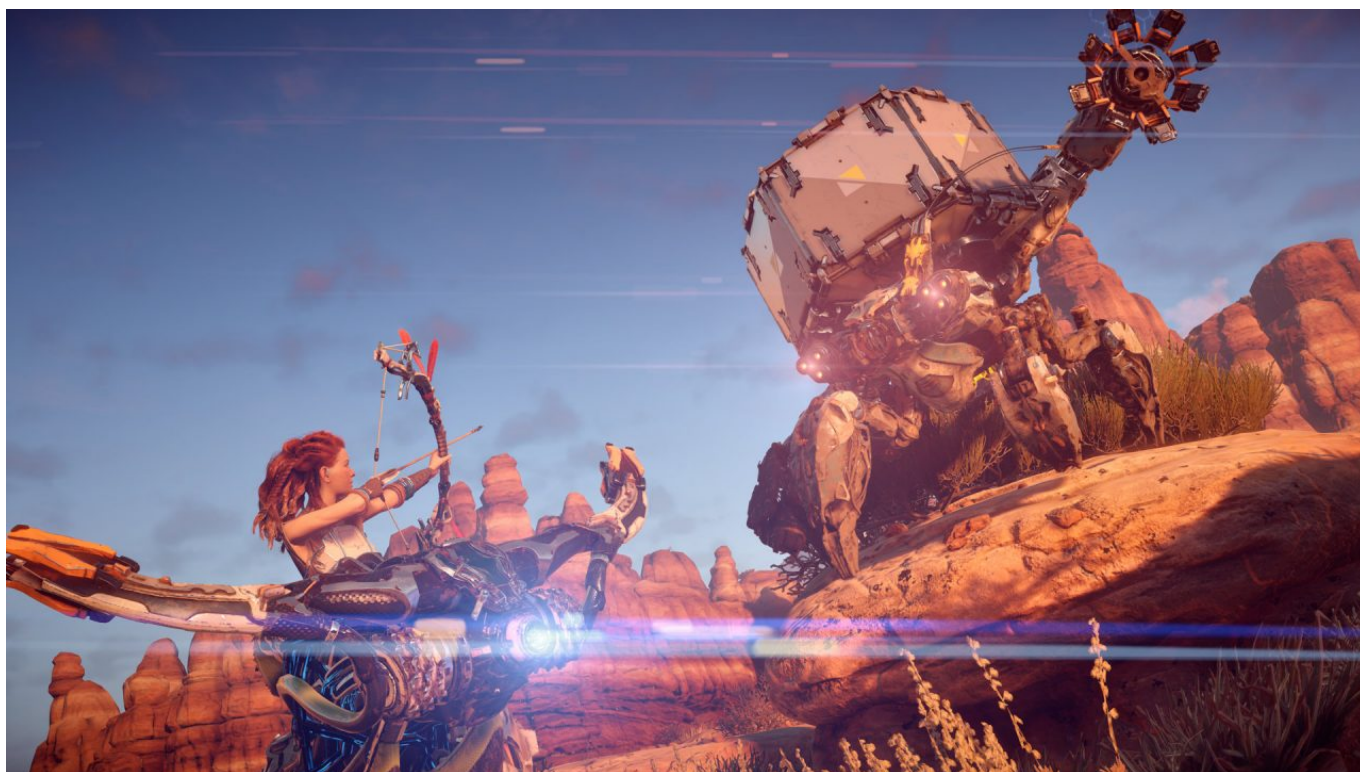
In *HZD* è presente, tra i vari elementi rpg, anche un **albero delle abilità** in cui selezionare potenziamenti per Aloy che si sbloccheranno con l’avanzare del suo livello di esperienza e punti abilità e che ovviamente diventeranno permanenti. Sarà importante incrementarne alcune per il buon esito di alcune missioni. *HZD* ci permette di scegliere tre tipi di gameplay, soprattutto determinati da come sceglieremo di sviluppare il nostro albero delle abilità: action, stealth e farmer.

Il *crafting* è un aspetto fondamentale del gioco: si hanno a disposizione diverse tipologie di oggetti che potranno essere creati nel corso della storia e si otterranno dalla combinazione di risorse di vario tipo che potremo trovare in natura (rami, pezzi di macchine, etc...). Farmare il più possibile durante la nostra avventura diventerà dunque importante per ottenere vari oggetti utili nel gioco. Abilità come il **“creatore di munizioni”**, che permette ad Aloy di creare, appunto, un maggior numero di munizioni per le sue armi con la stessa quantità di risorse, diventerà un vantaggio non da poco con l’avanzare della difficoltà dei nemici.

Uccidendo nemici, animali o semplicemente andando in giro per la vastissima mappa, potremmo trovare diverse risorse. Un’altra abilità che può venirci in aiuto sono lo **“sciacallo”** e lo **“sciacallo+”**, che permettono ad Aloy di aumentare il *loot* ottenuto. Con l’ausilio del “focus” si possono identificare specificate componenti da colpire per ottenere il *loot* senza uccidere i nemici. Il **focus** è un oggetto molto utile, quasi indispensabile, che permette di riconoscere e individuare oggetti, macchine e i rispettivi punti deboli. Il suo utilizzo è fondamentale per la riuscita di alcune missioni stealth, grazie alla possibilità di visualizzare i percorsi che effettueranno le macchine nemiche.



Altro elemento del gioco estremamente utile è l'**override**, che Aloy potrà utilizzare su ogni macchina presente nella storia, permettendole di trasformarla in un'utile alleata. Per eseguire l'override su tutte le macchine si deve prima eseguire un override sui Calderoni; ogni calderone dà la possibilità ad Aloy di eseguire l'override su altri tipi di macchine.



Venendo un po' al lato grafico, *Horizon Zero Dawn* può essere giocato in 4k upscalato con 30fps su **PS4 PRO** e in 1080p 30fps su **PS4**.

Horizon Zero Dawn è stato programmato con il **Decima engine**, motore grafico creato dalla Guerrilla Games, il cui nome è stato rivelato solamente quando **Hideo Kojima** ha scelto questo engine per la sua prossima opera, **Death Stranding**.

Le capacità grafiche del Decima si sono evolute nel tempo, partendo da *Killzone Shadow Fall*. L'engine supporta un ampio range di caratteristiche, come il supporto per animazioni ricche e un sottosistema audio avanzato. È un motore grafico che sembra essere uno dei più semplici e al contempo potenti engine disponibili fino ad oggi, tanto che Hideo Kojima ha dichiarato durante un'intervista di ritenere la tecnologia utilizzata da Guerrilla Games "in tutt'altra categoria rispetto alla concorrenza", e questo si vedrebbe proprio in *Horizon Zero Dawn*, nel quale lo sviluppatore ha compiuto un lavoro di dettaglio dal punto di vista visivo che il game designer giapponese non ha esitato a definire "sorprendente".

Pur risultando eccelso il lavoro grafico, non dobbiamo però trascurare il comparto sonoro di *Horizon Zero Dawn*, curato dal supervisore musicale di Guerrilla Games, **Lucas Van Tol**, già sound designer dei vari *Killzone 2*, *Killzone 3*, *Killzone: Shadow Fall*.

Le musiche sono nate dalla collaborazione tra i compositori **Niels van der Leest**, **Joris de Man** e **The Flight** (duo formato da Alexis Smith e Joe Henson) e lo stesso Lucas.

La colonna sonora risulta ben studiata e molto adatta a ogni fase di gioco, riuscendo a caricare emotivamente le sequenze durante i combattimenti e a rilassare il giocatore anche dopo una dura battaglia.

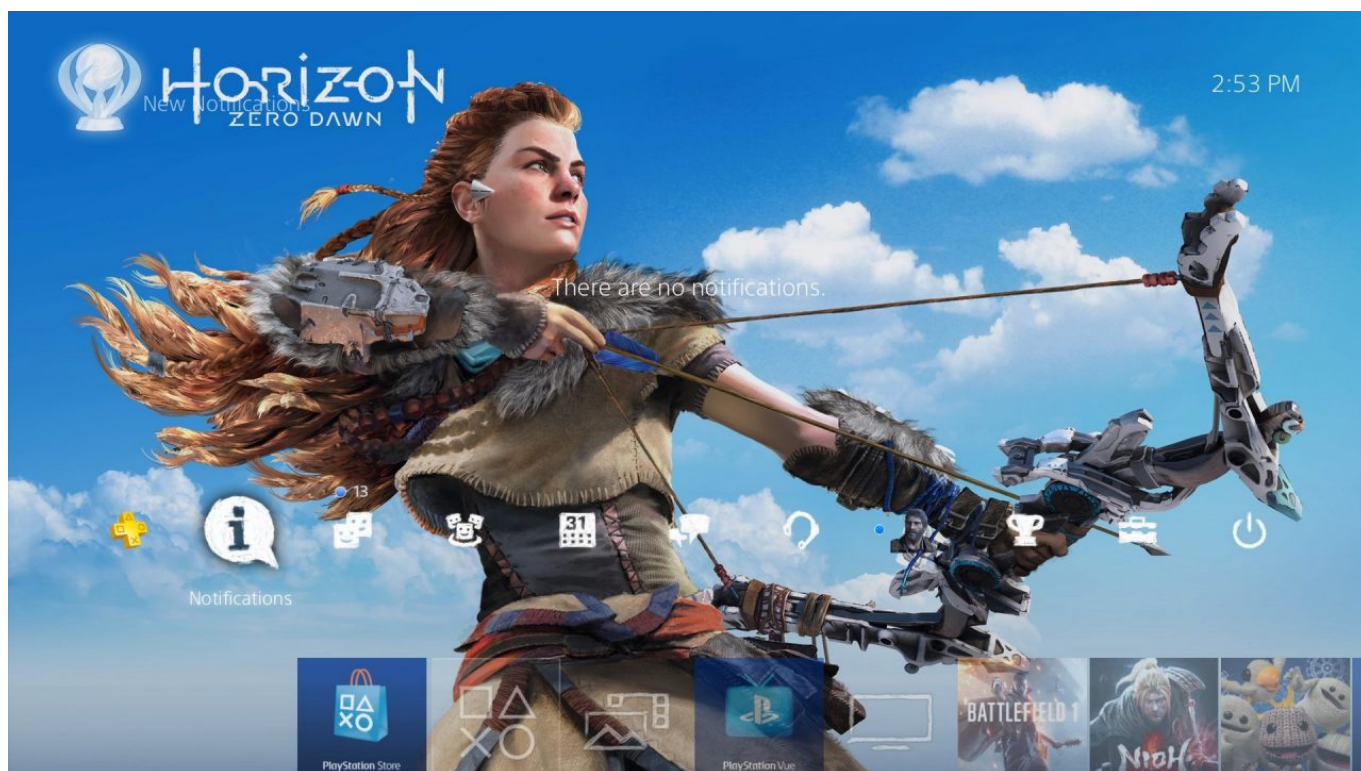
Horizon Zero Dawn ha ricevuto pareri molto positivi nel mondo videoludico, e non possiamo che trovarci d'accordo. L'architettura di un open-world così vasto e complesso, una storia che, seppur non molto elaborata, risulta comunque gradevolmente curata, una grafica di altissimo livello, meccaniche di combattimento ben studiate, design dei personaggi accattivante e, *last but not least*, il personaggio principale, Aloy, eroina di carattere e con personalità di spessore, che potrebbe diventare un personaggio iconico per la Sony. Anche **CD Projekt RED**, creatrice della saga **The Witcher**, si è congratulata con **Guerrilla Games**, pubblicando sul proprio Twitter un artwork che raffigura **Geralt Di Rivia** e **Aloy** nell'atto di darsi il cinque.



Guerrilla Games, per tutta risposta, ha pubblicato sul proprio profilo Twitter un disegno che raffigura i due eroi durante una competizione amichevole.



A chi platerà il gioco, la **Sony** ha riservato un codice regalo per sbloccherà un tema esclusivo per la PlayStation 4.



Attualmente **Guerrilla Games** starebbe lavorando sullo sviluppo di un DLC per **Horizon Zero Dawn** che espanderà la storia principale e ha già in programma un sequel. Non vediamo l'ora di giocarli e di raccontarvi anche quelli.

Walter Galluzzo
Dario Gangi
Gabriele Tinaglia