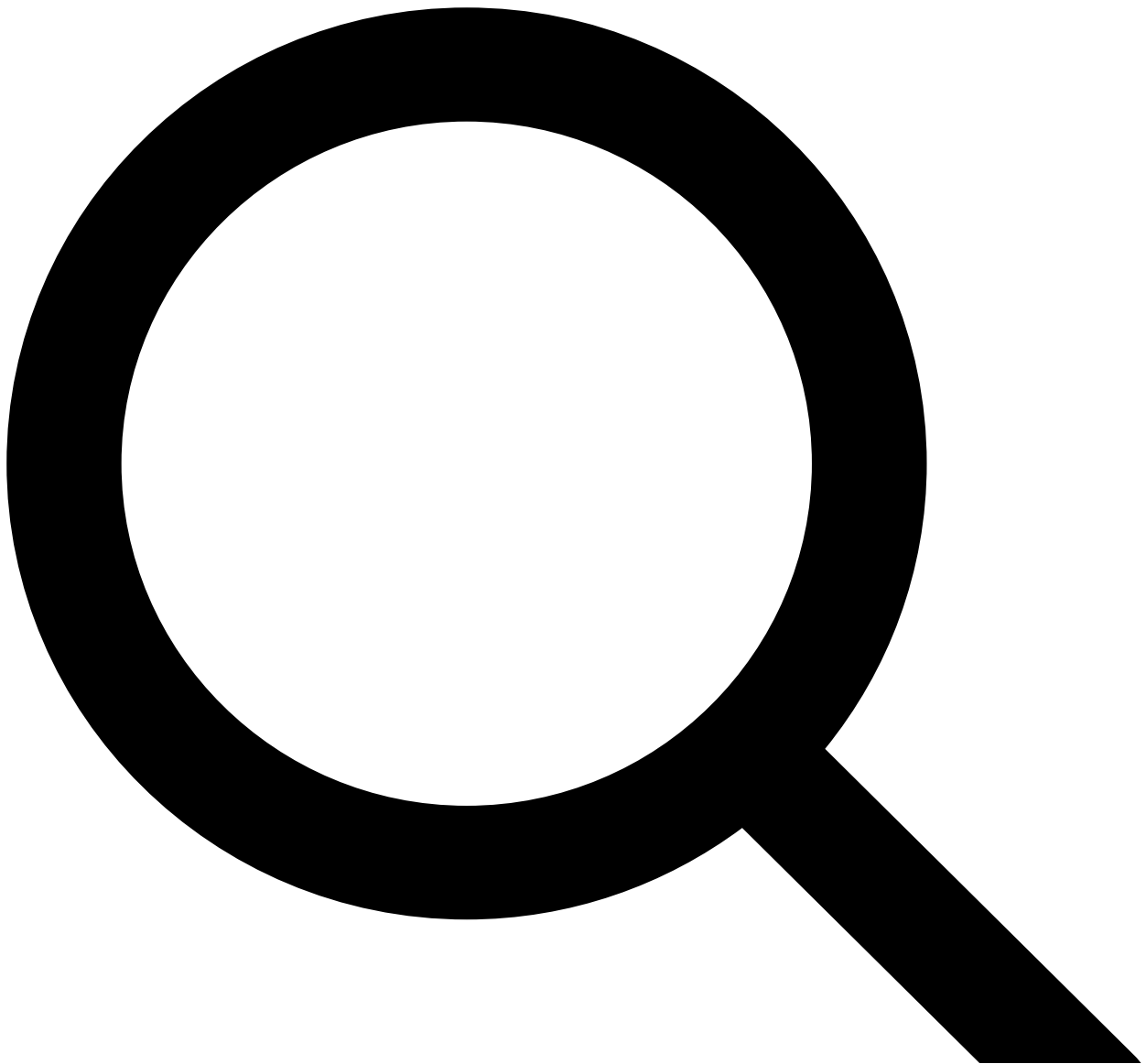


## [Senko no Ronde 2](#)

Uscito qualche mese fa anche in Occidente, **Senko no Ronde 2** si presenta come il remake di *Senko no Ronde Duo*, titolo per **Xbox 360** pubblicato nel 2010, ma **riservato esclusivamente al pubblico giapponese**.

Alla pubblicazione di *Senko no Ronde 2* hanno lavorato, oltre a **G.rev**, gli sviluppatori della saga, anche **Kadokawa Games**, casa editrice giapponese.



*SNR 2* è un gioco di combattimento con caratteristiche **bullet hell** in cui si impersoneranno dei mecha giganti super-corazzati e armati fino ai denti che si daranno battaglia in un'arena con visuale dall'alto.

Il gioco ci darà l'opportunità di scegliere diverse modalità, dalla **modalità storia** a quella **arcade**, da quella **online e LAN** sino a una modalità chiamata **Score Attack**.

**La storia**, prevedibile e poco originale, è ambientata in un futuro post-apocalittico in cui il pianeta

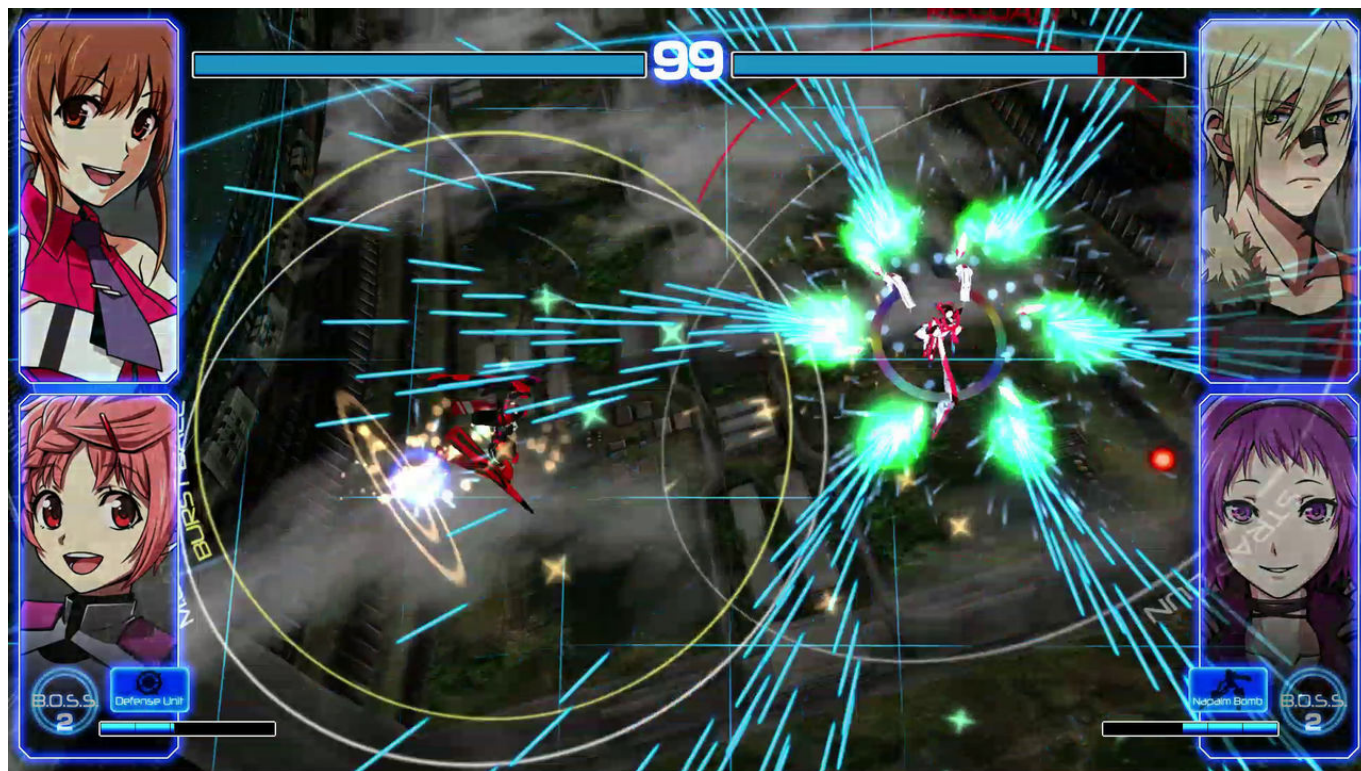
Terra è stato reso inospitale e inabitabile da una calamità chiamata “**Il Grande Disastro**”, che ha costretto tutta la popolazione mondiale a migrare verso delle colonie spaziali, e racconta le vicende di un gruppo di ragazzi alla guida di robot militari che tenterà di recuperare una potente arma sottratta a seguito di un attacco terroristico.

La modalità storia è praticamente il rifacimento dei fatti accaduti in *Senko no Ronde Duo*, visto che si tratta di un remake, raccontati in maniera tale da sembrare una **Visual Novel classica**, con un’alternarsi di scene di dialogo e combattimenti 1vs1.



Sono proprio gli scontri tra robot a essere al centro di questo picchiaduro, battaglie che riescono tutto sommato a risanare i gap della storia. Nelle varie modalità si potranno scegliere **14 diversi mecha**, ognuno dei quali possiede diverse abilità, armi (che non possono essere cambiate) e mosse **B.O.S.S** (mosse finali). Le battaglie si svolgeranno all’interno di una grande arena, in cui si alterneranno una **visuale isometrica**, per gli attacchi a distanza con armi da fuoco, e una **visuale in terza persona**, che si attiverà automaticamente nel momento in cui i **mecha** saranno uno vicino all’altro in occasione degli attacchi corpo a corpo.

Ogni robot ha un set di mosse differenti, chi ha dei laser equipaggiati, chi spara missili e chi invece proiettili al plasma; tutte le armi sono diverse tra loro, così come le mosse **B.O.S.S**, che permettono di utilizzare una navicella spaziale ancora più grande ed equipaggiata con molte più armi rispetto ai singoli **mecha**. Ma l’uso di più armi grava sulla mobilità del veicolo che diventa più pesante e più lento, quindi un facile bersaglio per l’avversario che però sarà bombardato da missili e laser. I diversi stili di combattimento, le diverse armi e le varie mosse creano un buon equilibrio tra i personaggi giocabili, che risultano molto versatili in qualunque situazione, anche nelle più difficili.



Altro **tasto dolente** è sicuramente l'infrastruttura utilizzata per l'online, che non permette **alcun tipo di matchmaking**: decine e decine di tentativi per riuscire a giocare, ma non si riesce mai a trovare qualcuno per poter provare la modalità 1vs1 in rete, sarà forse colpa della poca utenza occidentale, ma personalmente avrei preferito anche giocare un match con persone d'oltreoceano con relativo **lag**, pur di giocare online; per confrontarsi con altri giocatori, bisogna, per forza di cose, giocare in **LAN** oppure utilizzare la modalità **Score Attack**, una modalità in cui bisogna sconfiggere, in sequenza, dei nemici per riuscire a ottenere il punteggio più alto da poter scrivere sulla **leaderboard online**.

Il titolo di casa G.Rev non è di certo un capolavoro sul **piano grafico**, non aspettatevi texture dettagliate o ambienti realistici, ma una grafica semplice, con un character design di discreta fattura. Su PS4 Pro risoluzione e FPS sono ottimi, non si arriverà al 4K, ma per un gioco del genere va più che bene.

Per quanto riguarda il **comparto sonoro**, invece, sembra ben più curato, con dei pacchetti audio ( $\alpha$  e  $\beta$ ) che si potranno scaricare direttamente dallo store gratuitamente e si potranno personalizzare le voci di tutti i protagonisti; si va dalla voce più dura e adirata a quella più pacata e dolce. C'è da fare una precisazione però: alcune delle voci che si potranno selezionare, soprattutto per le ragazze, suonano abbastanza "imbarazzanti" per noi occidentali (chissà per i giapponesi), con gemiti e urla che facilmente fraintendibili: ma niente paura, la maggior parte delle voci saranno più che normali.

*Senko no Ronde 2* è uno di quei giochi che difficilmente riescono a trovare spazio nel mercato europeo, adatto a una **ristretta cerchia di appassionati** e che a stento riesce ad avvicinare nuovi giocatori che per la prima volta fanno la conoscenza di questo genere di picchiaduro e soprattutto della serie. Se cercate un gioco che possa offrirvi una struttura online solida, una storia originale e amate la mera competizione online, non dovrete optare per *Senko no Ronde 2*. Questo titolo, per chi non è appassionato al genere, non è male per passare il tempo, ma a lungo andare potrebbe risultare noioso e ripetitivo.