

Crossing Souls

«Si può essere amici per sempre, anche quando le vite ci cambiano, ci separano e ci oppongono», cantavano i **Pooh**.

Sembrano questi i valori che **Crossing Souls**, gioco dello studio spagnolo **Fourattic** e pubblicato da **Devolver Digital**, ci vuole proporre, e lo fa inserendoci in un bel sobborgo americano nel ormai lontano 1986, anni più semplici in cui **Michael Jackson** era un'istituzione, le buie arcade, illuminate da qualche luce al neon colorato, erano colme di videogiochi e non c'era internet. Questo magico gioco, che tenta un'operazione simile a quella di **Stranger Things** o **It** per quel che riguarda il cinema e le serie tv, può essere giocato su **PlayStation 4** e **Steam** ma di recente è uscito anche su **Nintendo Switch**, ed è la versione che prenderemo in considerazione.

Un sogno al neon

Tutto cominciò con un temporale che mandò l'intera città di **Tujung** in blackout. Il giorno dopo, in alcune zone della città cominciarono a presentarsi strani eventi sovrannaturali alla quale nessuno sapeva dare una spiegazione, come tazze di caffè volanti, strani omini che apparivano nelle bande statiche della tv, etc... **Chris Williams**, un semplice ragazzino di una tranquilla famiglia americana, riceve una chiamata al walkie talkie da suo fratello **Kevin** e lo invita a venire subito alla casa sull'albero, luogo in cui la loro cricca è solita riunirsi. Una volta passati i primi guai nel tentativo di chiamare i restanti 3 amici, cioè **Matt Bauer**, "**Big**" **Joe Carter** e **Charlene Baker**, **Kevin** li porta alla sua "scoperta", ovvero un cadavere in putrefazione ma, una volta trovatisi lì, fanno una scoperta ancora più impressionante: il defunto tiene in mano una pietra viola a forma piramidale che questa ha dei poteri sovrannaturali che sembrano consumare chiunque la tenga in mano, come se avesse delle proprietà radioattive. **Matt**, il cervellone del gruppo, decide così di inserire la **duat stone** in una sorta di **walkman** e stabilizzare il dispositivo con un fusibile gamma in grado di fornire al registratore gli **1,21 gigawatt** (inutile esplicitarvi la citazione, vero?) necessari per contenere il suo potere all'interno - già - e sfruttarlo in tutta sicurezza; in quel momento i cinque ragazzi scoprono che la pietra è in grado di mostrare l'aldilà a chiunque tenga il dispositivo in mano e perciò i ragazzi potranno vedere genti di altre epoche interagire col mondo che li circonda e altri elementi non visibili a occhio nudo. Tuttavia la **duat stone** è un oggetto molto ambito, sia dalla gang rivale del quartiere, i **Purple Skulls** capitanati dall'estroverso **Quincy Queen**, sia dal più temibile **Maggiore Oh Rus**, ex veterano del Vietnam creduto morto che vuole la pietra per i suoi malvagi piani. La banda si cacerà in diversi guai e sarà costretta, talvolta, ad affrontare problemi molto seri per ragazzi della loro età, ma lo spirito che lega i compagni sarà ciò che permetterà loro di affrontare le dure prove a cui si sottoporranno.

Crossing Souls, sul piano narrativo, si pone come un bel film anni '80 che vede un bel gruppetto di amici alle prese con un problema più grande di loro, una trama tanto classica quanto instancabile e già vista in opere come **E.T. l'extraterrestre**, **Goonies**, **It**, i recenti **Super 8**, il già citato **Stranger Things** ma soprattutto il successo **Stand by me - Ricordo di un'estate**, tratto dal romanzo **Il Corpo** di **Steven King**, dalla quale prende più spunti di trama. Il gioco, chiaramente, non vuole porsi come un'opera innovativa o qualcosa per cui rimanere a bocca aperta ma semplicemente essere una sorta di sguardo a "vecchie fotografie da un album", mostrandosi umile ma allo stesso tempo elegante e ricco di significato. Le tematiche sono per la maggior parte scherzose, oseremo dire avventurose, ma non mancheranno parti più serie e twist di trama più neri di quanto si possa

immaginare; un po' come nei film per ragazzi citati pocanzi, il gioco **tenta anche di insegnare qualcosa ai più giovani**, evidenziare quei valori fondamentali di amicizia e amore per imparare a crescere, affrontare le difficoltà che la vita ci pone davanti, essere uniti nonostante tutto e superare i momenti difficili. C'è probabilmente anche un **lato spirituale** che gli sviluppatori hanno probabilmente voluto comunicare in quanto tematica e meccanica fondamentale di questo titolo è proprio **la vita dopo la morte**; dopo che il corpo cessa di funzionare, lo spirito continua a esistere nel mondo in cui viviamo, le anime dei nostri cari ci accompagnano per le strade che percorriamo giornalmente e pertanto non siamo mai soli, anche quando ci sembra così. Il tutto ci arriva con una semplice ma squisita **pixel art** resa col motore grafico **Unity**, dettagliata e colorata quanto basta per rendere riconoscibili tutti quei mille riferimenti alla cultura pop di quegli anni, e delle cutscene animate (con tanto di sfarfallio tipico da **VHS**) fra un capitolo e l'altro che si ispirano ai migliori cartoni animati degli anni '80 come le **Tartarughe Ninja**, **He-Man**, i **Thundercats**, i **Transformers** o i film animati di **Don Bluth**, autore per altro dei grandi giochi arcade in laserdisc **Dragon's Lair** e **Space Ace**. Per riportarci indietro nel passato, questo gioco si avvale di un'eccellente colonna sonora letteralmente divisa in due: una parte, composta dall'artista **timecop1983**, ha un animo **synthpop**, che sfrutta anche in parte le sonorità e il low-fi tipico dell'attuale **vaporwave**, reminiscenze di band come **Blondie**, **Go West**, **Prince**, **Michael Jackson**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Rick Astley** e molti altri, e questi brani saranno per lo più presenti nelle fasi esplorative del gioco, le parti in cui bisogna sentire quei lontani echi di questi tempi ormai andati; per il resto, in molte altre fasi del gioco, ci sono proposti dei brani orchestrali, composti da **Chris Köbke**, che si rifanno allo stile compositivo pomposo di **John Williams**, in grossa parte, ma anche ad altri come **Alan Silvestri** o **Bill Conti**. Tutti i brani accompagnano perfettamente ogni situazione, sia nelle cutscene animate sia durante l'azione o i dialoghi, e ciò che è stato fatto per questo titolo è realmente sensazionale; si può perfettamente confermare che l'alchimia fra grafica e sonoro è veramente di altissimi livelli.



All'avventura

Crossing Souls si presenta come un titolo dalla prospettiva *bird eye* reminiscente dei **Legend of Zelda** più classici ma l'aspetto generale ricorda forse, più concretamente, uno di quei shooter alla **Zombies ate my Neighbors** (e dunque anche un più recente **Milanoir** o **Tower 57**); con una prospettiva del genere ci si aspetta che il gioco offra molte possibilità per quel che riguarda l'esplorazione e il backtracking eppure questo titolo è molto **straightforward**, molto diretto, non dando neppure la possibilità di rivisitare nessun luogo, a meno che la sua struttura in capitoli non lo permetta. Nessun problema contro questa scelta ma in **Crossing Souls** è molto bello esplorare, anche andare in giro senza una meta solo per andare a caccia di easter egg, senza contare che ci sono dei **collectable secondari** molto divertenti da trovare e da analizzare sul menù, ovvero **documenti classificati** che aiutano a capire la backstory della trama, **VHS** di film, **musicassette** e **videogiochi** con titoli storpiati e descrizioni assurde; il fatto di non poter tornare indietro per raccogliere questi oggetti, anche a storia inoltrata, è decisamente un fattore negativo. Nonostante tutto, il gameplay proposto è molto variegato e profondo per rendere questo titolo un'esperienza memorabile: le fasi di esplorazione si alternano con fasi **beat 'em up**, probabilmente anche un po' **hack 'n slash**, ed entrambi gli elementi si fondono insieme molto bene. Nessuna delle due fasi risulterà mai noiosa o tediosa, perciò si può dire che il *flow* del titolo è davvero piacevole, anche se in certe sezioni le prime risultano un po' vuote e le seconde un po' saturate di nemici. Tuttavia, per via della dettagliatissima storyline proposta, il gioco alterna fasi di azione e fasi di dialoghi molto frequenti e ciò, anche se decisamente necessario, rovina un po' il *pacing* proprio quando siamo molto presi a scazzottarci coi bulli di quartiere o con gli spiriti usando la **duat stone**. Parlando di questa specifica meccanica, quando saremo in possesso di questa pietra, non ci sarà mai un vero motivo per cui non usarla; tendenzialmente, alternando i due mondi con "ZR", non c'è ragione di visualizzare il "mondo dei vivi" dal momento che se abbiamo "la visione dell'aldilà" riusciamo a vedere tutto quello che vedremo normalmente insieme agli elementi sovranaturali. È vero anche che più in là le due visioni dovranno alternarsi più frequentemente per rendere effettivo l'ausilio di uno dei personaggi che, scusate lo spoiler, ci lascerà, ma il punto è che non c'è motivo di tenere la **duat stone** disattivata se non per resettare la posizione di questo specifico membro. In poche parole, ci sono più NPC e interazioni con la prospettiva dell'aldilà e pertanto l'attivazione o la disattivazione della **duat stone** è superficiale.

I **cinque personaggi del team** presentano tutti caratteristiche e abilità diverse e pertanto si compensano a vicenda perfettamente. È normale che, da giocatori, preferiremo utilizzare uno dei ragazzi più di qualcun altro ma l'ambiente ci costringerà a cambiare i personaggi di continuo e dunque mai nessuno sarà superficiale o messo in disparte; c'è molta collaborazione fra i personaggi, selezionabili in sequenza premendo il tasto "L", e perciò il team funzionerà perfettamente in quanto le singole abilità di qualcuno sono cruciali per andare procedere nei capitoli. Alcuni sono più bravi nelle fasi lotta, alcuni più resistenti, altri più veloci, agili e dunque più utili nell'esplorazione; le possibilità sono molteplici e ciò è segno di un gameplay ben bilanciato e vario allo stesso tempo. Più avanti l'azione varierà ulteriormente offrendo al giocatore fasi di guida, come l'inseguimento in bicicletta che è un chiaro tributo alla famosa scena di **E.T. l'Extraterrestre**, puzzle e persino in volo dalle sembianze di uno shooter tradizionale; un buon elemento per mantenere il gameplay fresco e il giocatore incollato allo schermo.



Let's do the time warp!

Crossing Souls è decisamente un titolo al quale è stato riversato tanto amore e passione e ciò lo si può evincere dalla toccante storia (e il suo bellissimo finale), i diversi easter egg sparsi per l'ambiente, le descrizioni dei *collectable* e degli **abitanti** della città di **Tujung**a nel menù e dal suo gameplay, nonostante qualche intoppo, bilanciato e vario. Gli unici peccati di questo titolo sono un *pacing* spesso interrotto e l'averlo concepito in maniera così diretta e dunque dare al giocatore lo stretto indispensabile per ciò che riguarda l'esplorazione e un eventuale backtracking per collezionare gli oggetti secondari che avrebbero potuto incentivare una longevità già buona di suo (e questi sono, sì, inutili ma molto divertenti da trovare per poi leggere le assurde descrizioni); ciò che dobbiamo fare per avere un file completo al 100% (per così dire) sarà avviare un nuovo file di salvataggio e ricontrollare ogni angolo degli ambienti, magari aiutandoci con un walkthrough. Ci siamo inoltre imbattuti in alcuni brutti bug che avvengono col contatto con certi angoli degli ambienti; alcune volte il nostro personaggio passerà attraverso certi muri e non sarà più possibile tornare indietro (alcune volte questi ci catapultano, senza un apparente motivo, in altre parti dell'area) perciò l'unica cosa che possiamo fare è uscire dalla nostra sessione di gioco e ricominciare dall'ultimo salvataggio evitando il contatto con quel particolare punto (ma fortunatamente nessuno di questi comporta un errore di sistema).

In definitiva però non possiamo fare altro che applaudire **Fourattic** e al suo splendido titolo per il suo gameplay tanto tradizionale quanto divertente e per il suo messaggio di puro amore universale, trasmessoci da semplici ragazzi di quartiere pronti a qualsiasi cosa per il prossimo. Il prezzo di 14,99€ sul **Nintendo eShop** è un buon compromesso e perciò potrete avere un ottimo titolo in grado di intrattenervi per molto tempo in un mondo al neon ormai andato. Davvero spettacolare!



[Transformers: l'ultimo cavaliere](#)

Chi scrive è un grande fan dei **Transformers**: serie animate, action figures (in tenera età) e [videogiochi](#) mi hanno accompagnato fino a quando, con mia somma commozione, venne annunciato il primo lungometraggio diretto da **Michael Bay** e prodotto da **Steven Spielberg**. Il primo capitolo di questa saga - nonostante i difetti che diventeranno marchio di fabbrica nei capitoli successivi - rimane il migliore, con la magia dei robottoni ancora presente e lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** come doveva essere, o quasi.

Da **La vendetta del Caduto** in avanti, la qualità del brand cinematografico è andata via via precipitando in un limbo dal quale risulta veramente difficile uscire e, se pensiamo che sono già previsti almeno altri quattro film più un lungometraggio dedicato a **Bumblebee**, si può facilmente immaginare che prima o poi il pubblico reagirà di conseguenza, come già visto con i minori incassi avuti in Stati Uniti e Europa de **L'ultimo cavaliere**.

Ma sarà riuscito Michael Bay a portare una svolta con quest'ultimo capitolo? La risposta probabilmente non vi piacerà.



I Transformers ci sono sempre stati: anche **Re Artù** e **Mago Merlino** hanno avuto l'opportunità di incontrare i Cybertroniani, aiutandoli nelle battaglie e preservando la pace. Questa rivelazione può essere considerata uno dei tanti incipit dell'intricata trama - non necessaria - di ***Transformers: l'ultimo cavaliere***. Come ormai siamo abituati a vedere, la sceneggiatura è uno dei punti deboli del franchise e io partirei proprio da qui. Nel corso delle due ore e mezza del film assisteremo a quanto di più confusionario e contraddittorio sia stato scritto nell'ultimo periodo. Raccontare l'origine dei robottoni era qualcosa di scontato e sapevamo già che prima o poi questo argomento sarebbe stato trattato, magari con l'occasione di approfondire qualcosa che è sempre stato molto vago all'interno del franchise. Invece, anche questo argomento è stato trattato con pressapochismo, inserendo divinità (o considerate tali) praticamente a caso e senza un vero background narrativo. Proprio una di queste cosiddette divinità, **Unicron**, è stata inserita in un contesto talmente sbagliato che chiunque abbia visto un episodio della serie animata avrebbe potuto fare di meglio. Unicron è un elemento cardine del franchise ma nella trasposizione cinematografica è stato completamente annullato.

Uno dei difetti tipici dei Transformers di Bay è sicuramente lo spazio eccessivo dato alla controparte umana, qui personificata da **Cade Yeager** (Mark Wahlberg) che torna dopo ***l'Era dell'estinzione***. Yeager è al centro delle vicende, così come lo sono **Edmund Burton** (Antony Hopkins) e **Vivian Wembley** (Laura Haddock): tutto viene portato avanti in modo quasi del tutto autonomo, con i Transformers non del tutto necessari, quando dovrebbero essere i protagonisti della pellicola. L'ampio uso degli umani potrebbe anche essere un modo interessante di osservare le vicende da un punto di vista diverso, ma nelle mani di Michael Bay diventa soltanto l'espedito per mostrare le sue virtù da regista: continue inquadrature dal basso verso l'alto, scavalcamenti di campo, camera tremolante, le solite sequenze d'azione confusionarie e ridondanti, il tutto contornato da un montaggio visibilmente sbagliato.

Tutto il cast umano risulta quindi mal gestito (un esempio su tutti è **Izabella**) e soprattutto la loro caratterizzazione mal congegnata. Nessuno degli attori riesce a ritagliarsi lo spazio sufficiente per stabilire una vera empatia col pubblico e personalmente dispiace molto vedere attori del calibro di **Anthony Hopkins** e **Stanley Tucci** naufragare "dolci" in questo mare.

Insomma, siamo sempre di fronte ai soliti problemi di scrittura: personaggi mal caratterizzati (umani

e non), coerenza narrativa inesistente, troppe storyline non necessarie ad appesantire il tutto, espedienti narrativi **nonsense** e soprattutto l'inserimento di momenti che dovrebbero essere esilaranti che invece risultano pacchiani.

L'unico lato positivo riguarda gli **effetti visivi**, davvero ottimi, con i Transformers perfettamente amalgamati al contesto ambientale. Ma è davvero troppo poco per portare questo film anche vicino alla sufficienza.



In conclusione *Transformers: l'ultimo cavaliere* è probabilmente uno dei peggiori blockbuster di quest'anno. È l'ennesimo film della saga che si porta dietro gli stessi problemi sinora ampiamente messi in luce da critica e pubblico, e che per di più crea contraddizioni con i capitoli precedenti. L'intrattenimento non si riduce al susseguirsi continuo di esplosioni e questo Michael Bay dovrebbe cominciare a capirlo: basta guardare *Pacific Rim* di **Gullermo del Toro** per capire cosa sia un bel film di intrattenimento con al centro mostri e robottoni giganti.

Transformers: l'ultimo cavaliere è invece un film che trasuda presunzione dalla messa in scena alla regia. Di capitolo in capitolo ogni cosa sembra diventare più grande e intricata e a questo punto la curiosità di vedere il prossimo film della saga non è più dettata da nuovi personaggi introdotti o da approfondimenti narrativi, ma viene sostituita dalla curiosità di vedere come Michael e soci riusciranno a fare peggio del precedente.

Transformers: finché tutti sono uno

Transformers, chi non li conosce? Dopo tanti giochi deludenti, **High Moon Studios** è riuscita a portarci su **Cybertron**, terra natia dei robottoni, in storie ben più drammatiche di quanto siamo stati

abituati a vedere. In questo articolo faremo il punto su ***Transformers: War for Cybertron***, ***Transformers: Fall of Cybertron*** e il meno riuscito - come vedremo in seguito - ***Transformers: rise of the Dark Spark***.

Creati nel lontano 1984 da **Hasbro**, i Transformers sono entrati nell'immaginario collettivo, aparendo dappertutto e ritornati di moda negli ultimi anni con i film di **Michael Bay** e i videogiochi; proprio in concomitanza con il quinto lungometraggio, ***Transformers: l'ultimo cavaliere***, abbiamo deciso di rispolverare una trilogia videoludica che, a dir la verità, in pochi conoscono ma che merita senza dubbio di essere giocata.

L'inizio della fine

Cominciamo dal 2010 quando su **Playstation 3**, **Xbox 360** e **PC** venne rilasciato ***Transformers: war for Cybertron***, capitolo creato in collaborazione con **Hasbro**, da **High Moon Studios**, facenti parte di **Activision**.

Il gioco ha la funzione di prequel per tutta la saga che abbiamo visto in questi anni, con le vicende incentrate sul pianeta natale dei Transformers: **Cybertron**. Questo pianeta è devastato da una guerra civile in piena regola tra i pacifici **Autobot** e i sostenitori di una pace attraverso la tirannia, i **Decepticon**, con la campagna single player suddivisa in due parti: la prima dedicata agli antagonisti e la seconda, con eventi cronologicamente successivi a questa, agli Autobot.

Il gioco inizia proprio con **Megatron**, leader dei Decepticon, che guida un assalto a una stazione orbitale sotto il comando di **Starscream**, il Comandante Supremo dei cieli. L'intento è quello di riuscire prendere possesso dell'**Energion Oscuro**, una misteriosa sostanza, molto potente ma estremamente instabile; vedendo Megatron riuscire a dominare il pericoloso carburante, Starscream decide di unirsi alla sua causa.

IL RESTO DELLA TRAMA - SPOILER

Dopo aver riattivato il Ponte di Energion, e rifornito così la stazione spaziale, Megatron, si dirige verso la capitale degli Autobot, Iacon, per sconfiggere Zeta Prime, il leader di quest'ultimi, per ottenere la Chiave Omega allo scopo di aprire l'unica strada di accesso verso il nucleo di Cybertron; sconfitto Zeta Prime e ottenuto la chiave, Megatron corrompe il nucleo del pianeta con l'Energion Oscuro, danneggiandolo irrimediabilmente. Con Iacon ormai quasi caduta, il corriere Bumblebee va in cerca di un soldato chiamato Optimus per comunicare la sconfitta di Zeta Prime. Egli dovrà assumere il comando temporaneo degli Autobot ma quando da Kaon, la capitale dei Decepticon, arriva un messaggio da Zeta la missione primaria diventa il suo salvataggio e, attraverso questo, salvare Cybertron.

[riduci]



TRAMA - SECONDA PARTE

Scopriamo che il ruolo di guida di Optimus è ereditario, essendo appartenente alla linea dei Prime, ma nonostante ciò egli ha sempre rifiutato di accettare il peso di questa responsabilità. Ma i tempi sono bui e occorre con urgenza un nuovo leader, leadership alla quale non può più sottrarsi. Dopo una lunga battaglia Optimus Prime riesce ad arrivare alla sezione interna del nucleo, dove la coscienza senziente del pianeta lo avverte che la corruzione è ormai troppo diffusa: per invertire l'effetto l'intero pianeta dovrà entrare in stasi e durante quel periodo non potrà sostenere la vita. Proprio in questo momento comincia a delinearsi la strada che porterà alla storia che conosciamo e proprio Optimus sarà costretto ad ordinare l'evacuazione dei civili su scala planetaria. Megatron però la pensa diversamente cominciando a far fuoco sugli Autobot e impedirgli quindi di scappare. Dopo una dura battaglia contro Trypticon, il super robot nemico, il tutto si conclude con costruzione dell'Arca, una gigantesca nave spaziale che porterà gli Autobot lontano da Cybertron quando il pianeta sarà completamente in letargo.

[riduci]

Transformers: la battaglia per Cybertron si presenta come uno sparatutto in terza persona frenetico e molto cacciarone, con sistema di coperture attivo assente ma con dei potenti colpi melee (corpo a corpo). Questo **gameplay** si basa molto sull'abilità di riflessi e voglia di uccidere dell'utente che può sfruttare la scarsa intelligenza artificiale per sfogarsi contro tutto ciò che abbia un microchip.

Oltre al personaggio di cui prenderemo il controllo, vi saranno due compagni a seguito che si muoveranno autonomamente, la maggior parte delle volte verso il fuoco nemico; una buona variazione del gameplay arriva ovviamente dalle trasformazioni che spaziano da veicoli su ruote ad aerei, trasformazioni che sono sempre in tempo reale e che regalano delle belle soddisfazioni.

Graficamente il gioco si presenta con alti e bassi: la modellazione, così come il design dei Transformers e Cybertron sono ottime, ma questo IN è controbilanciato dal pesante OUT delle texture, sporche e a bassa definizione, che rovinano ciò che vediamo su schermo, soprattutto nelle cutscene. Buone le animazioni, soprattutto durante le trasformazioni, come anche gli effetti speciali,

anche se - c'è da dire - che probabilmente si poteva fare più. Il gioco è completamente localizzato in italiano, con un buon doppiaggio, abbastanza espressivo, e ottimi effetti sonori, mentre le soundtrack lasciano un po' il tempo che trovano. Vi è anche una modalità online sia competitiva che cooperativa, quest'ultima presente anche nella campagna principale. Fa il suo esordio la **modalità "Escalation"**, una sorta di orda stile *Gears of War*, e per il competitivo un sistema di classi da sviluppare con molti potenziamenti da sbloccare.



War never changes

Il 2012 è il momento di *Transformers: Fall of Cybertron*. Qui tutto subisce un potentissimo **boost**, dalla trama al gameplay, passando per un lato artistico fuori scala.

Tutto ha inizio sull'**Arca**, la nave che gli **Autobot** pilotano lontano da **Cybertron**, in fase di costruzione nel finale del primo capitolo. Ma L'attacco dei **Decepticon** dà il via a una dura battaglia, durante la quale **Bumblebee** viene seriamente danneggiato facendo da scudo a Optimus durante lo scontro finale con Megatron.

Ma tutto ha in realtà ha inizio sei giorni terrestri prima, dove il leader degli Autobot sta supervisionando le operazioni di rifornimento dell'Arca ma, improvvisamente, i Decepticon attaccano **Iacon**; durante la battaglia il **Prime** nota che la città sembra favorire i suoi movimenti e ostacolare quelli dei Decepticon quando, a un certo punto, viene guidato verso una stanza nascosta dove una leva, una volta tirata, innesca la trasformazione della città nel titanico Autobot **Metroplex**.

TRAMA - PARTE PRIMA

Grazie a quest'ultimo la nave è salva ma Optimus purtroppo viene catturato e portato al cospetto di Megatron; proprio Metroplex, salverà l'Autobot schiacciando e distruggendo il Dittatore Decepticon. Starscream coglie al volo l'occasione per prendere il tanto agognato comando mentre si scopre che la trasformazione di Metroplex in robot, ha consumato gran parte dell'Energion destinato all'Arca; bisogna quindi trovarne altro. Durante il corso della storia veniamo a scoprire elementi di lore molto

interessanti per gli amanti della saga: ad esempio Shockwave, lo scienziato dei Decepticon, scopre che gli Antichi avevano ideato un congegno detto Ponte Spaziale in grado di aprire buchi spazio-temporali e saltare da una posizione all'altra dell'Universo, entrando a conoscenza della Terra durante il periodo in cui i dinosauri la regnavano.

[riduci]



TRAMA - PARTE SECONDA

Nel frattempo a Kaon, Soundwave, che di nascosto aveva portato i resti di Megatron al suo laboratorio, lo riattiva e, come prima cosa, reclama il comando da Starscream che si darà alla fuga. Intanto, al sito di lancio dell'Arca, Ratchet si accorge che il buco creato dal Ponte Spaziale, precedentemente attivato, non è più stabile e potrebbe collassare da un momento all'altro. Senza Energon gli Autobot sono bloccati ma, Metroplex, vedendo l'incombente urgenza, decide di offrire volontariamente l'energia della sua stessa scintilla vitale nonostante Optimus lo preghi di rinunciare. Gli Autobot corrono quindi alla nave senza perder tempo e, una volta in orbita, si ritorna dove tutto ebbe inizio: l'Arca viene raggiunta dalla Nemesis, la nave Decepticon, facendo partire le ostilità. Nell'ultima parte di gioco, dal sapore epico, utilizzeremo i robot più famosi di entrambi gli schieramenti fino a quando torniamo a Bumblebee, che come abbiamo visto all'inizio, si intromette nel duello fra Optimus Prime e Megatron restando gravemente ferito. Optimus finalmente realizza che non c'è davvero posto per lui e per il suo rivale nello stesso Universo e i due leader si affronteranno con spada e scudo finché uno dei due prevale, ma a quel punto le due navi hanno raggiunto il buco spazio-temporale che si sta chiudendo, venendo entrambe risucchiate al suo interno.

[riduci]

Tante migliorie apportate, come detto all'inizio, a cominciare dalla trama sicuramente più coinvolgente e ricca di colpi di scena. Piccole novità per il **gameplay**, che resta sì simile al precedente capitolo ma con affinamenti, come il trasporto di due armi alla volta, di cui una standard

e una pesante e tutte acquistabili e potenziabili attraverso il **Teletran**, una sorta un **Amazon** in tempo reale dove acquistare **hack** di vario tipo e gadget come torrette automatiche e scudi. Controllo dei **veicoli** ulteriormente migliorato e campagna che non si svolge più in gruppi di tre ma da soli, avendo quindi ogni ambientazione sviluppata appositamente per le caratteristiche distintive del nostro robot. Non mancano quindi sezioni **stealth** e sezioni platform oltre al cacciarone far fuoco contro avversari di metallo, il tutto sotto l'insegna della varietà. Torna anche l'online con il multiplayer suddiviso in **quattro classi**, con Transformers personalizzabili, la modalità "Escalation", portando la longevità del titolo su ottimi livelli.

Tecnicamente sono stati fatti passi avanti nella **modellazione**, con modelli dei protagonisti ottimi anche dal punto di vista del design, con molti particolari in continuo movimento e dettagli che ogni amante dei robottoni non può far altro che apprezzare. Animazioni eccellenti in tutte le situazioni, dai movimenti fino alle trasformazioni, il tutto arricchito da moltissimi effetti particellari e comparto luci gradevole. Rimane purtroppo il problema delle texture, a bassa risoluzione e con eccessivo pop-up. Questa volta il gioco non è doppiato in italiano ma si presenta con un ottimo doppiaggio inglese e sottotitoli mentre le musiche diventano uno dei punti forti del titolo.

Nota di merito ai tanti **easter egg** disseminati qua e là per tutta la campagna che ci fanno capire quanto questo gioco sia stato creato da appassionati per appassionati, facendo di *Fall of Cybertron* sicuramente il miglior titolo della saga.



Il Tracollo

Si giunge infine nel 2014 dove si cambia studios, non più **High Moon** ma **Edge of Reality**, in un capitolo che definire un grossa delusione è estremamente riduttivo. Per la prima volta la saga dei Transformers approda anche sulla nuova generazione di console, **Playstation 4** e **Xbox One**, ma davvero in pochi notarono la differenza. **Transformers: Rise of the Dark Spark** si presenta come un *cross-over* tra i due capitoli precedenti e il nuovo film di **Michael Bay** uscito quasi in contemporanea: **Transformers: l'era dell'estinzione**.



Proprio la trama comincia dove finisce il film, sulla Terra, con Optimus che cerca di recuperare la **Spark Oscura**, la nemesi della **Matrice del Comando** dei **Prime**; dove la Matrice regala saggezza, in modo da mantenere il comando degli autobot, la Dark Spark dona il potere di controllare le leggi fisiche che dominano l'Universo.

Dopo quest'incipit terrestre si passa a Cybertron, un po' di tempo prima degli eventi narrati in *Fall of Cybertron*.

TRAMA - SPOILER

I Decepticon sono alla ricerca della Spark Oscura per ordine di Megatron, credendo che possa far pendere l'ago di questa guerra, ormai logorante, dalla sua parte. Una volta acquisita però, Megatron, viene sconfitto da Optimus con la Spark persa nei meandri dello spazio. Di nuovo sul nostro pianeta, la Dark Spark finisce nelle mani di Lockdown, antagonista protagonista della pellicola, ma anche qui - come potete immaginare - verrà sconfitto dal nostro Prime preferito.

[riduci]

Descrivendo questo titolo la prima cosa che salta all'occhio è il **comparto tecnico**. Nonostante sia un gioco creato per le nuove generazione di console si presenta con quanto di peggio si possa vedere: texture a bassissima risoluzione e particellari ridicoli.

Il **gameplay** risulta privo di novità e basato su quanto di buono fatto da **High Moon Studios** con *Fall of Cybertron*. L'unica introduzione è lo sblocco delle armi, **perk** e potenziamenti attraverso la risoluzione di varie **quest** secondarie presenti in ogni missione. È un titolo deludente sotto tutti i punti di vista dove anche la sceneggiatura soffre di una scrittura caotica e davvero difficile da seguire. Davvero un peccato.

Nonostante ciò, i primi due capitoli vanno senza dubbio recuperati essendo non solo ottimi esponenti degli TPS ma anche racconti memorabili sui più famosi robottoni al mondo, dagli albori, il tutto arricchito da un ottimo gameplay e tante chicche che gli appassionati non possono far altro che apprezzare. **Rise of the Dark Spark** rappresenta invece il **male**; è quello che un videogioco non dovrebbe essere, pessimo sotto tutti i punti di vista e creato solo per sfruttare l'uscita di un film che può essere considerato addirittura peggio.

Personalmente non so come finirà lo scontro tra Optimus Prime e Megatron ma so di certo che continueranno a farci divertire come quando li guardavamo in tv da piccoli, continuando a tifare per uno o per l'altro schieramento.

