

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Quei maledetti conigli. Quei maledetti conigli! La battaglia per il regno si apre con un piccolo **cortometraggio animato**. Lo stile è quello tridimensionale proprio delle grandissime produzioni, sì quelle a cui il cinema ci ha abituato nell'ultimo ventennio. Siamo in casa di una misteriosa **geek**, appassionatissima della saga di **Mario** - come possiamo notare dalla sua cameretta letteralmente tappezzata di action figures, poster e persino un tappeto a tema **Nintendo** - la quale sta armeggiando con quello che sembra essere un caschetto per la realtà virtuale e che invece è un'invenzione che le permette di **fondere gli oggetti fra loro**. Nel momento in cui il misterioso personaggio si allontana dalla propria camera, lasciando incustodito l'oggetto tecnologico, una "**lavatrice del tempo**" si materializza all'interno della stanza, e da essa fuoriescono loro, i **maledetti conigli**. Inutile dire che riescono ad appropriarsi indebitamente dell'oggetto in questione prima di ripartire accidentalmente alla volta del **Regno dei Funghi**, dove cominceranno - come è lecito aspettarsi - a combinare un guaio dietro l'altro ottenendo come risultato i **mash-up** più improbabili: una **Rabbit Peach**, un **Donkey Kong Rabbit**, altri ibridi di ogni sorta e via dicendo. A Mario e ai suoi **amici di sempre** toccherà il compito di riparare a questo disastro combattendo gli invasori, aiutato anche da quei pochi **Rabbids** che si sono fusi ai costumi dei personaggi del **Regno dei Funghi**.

In questo modo veniamo introdotti alla **battaglia a squadre**, perno sul quale ruota l'intera esperienza di gioco. Tutti i concetti alla base degli **strategici a turni** ci vengono spiegati esattamente come si illustrerebbero a un bambino ed ecco che, dopo pochissime missioni introduttive, ci ritroviamo a padroneggiare le tecniche di **copertura**, a saper leggere le percentuali di **probabilità che un attacco vada a segno**, a familiarizzare con gli **effetti di stato**. Man mano che procediamo ci rendiamo conto che le battaglie si fanno sempre più difficili e ad un certo punto viene spontaneo chiedersi come siamo arrivati a giocare qualcosa del calibro di **XCOM** partendo da un'introduzione così volutamente sciocca e divertente. È chiaro che gran parte del lavoro di **Ubisoft Milano** si sia concentrato proprio sul riuscire a rendere, in maniera magistrale, semplice da apprezzare, un tipo di gioco che si basa principalmente sulla complessità. Allo stesso tempo gli sviluppatori sono riusciti nell'altra epica impresa, quella di **distaccarsi dai sopracitati colossi** del genere implementando delle meccaniche (soprattutto per quanto riguarda le fasi di movimento in battaglia) davvero originali, che combinano le capacità dei personaggi che formano il team, facendoli interagire. Ci ritroveremo dunque a far saltare **Mario** sulla testa di **Rabbit Peach**, per raggiungere zone più distanti o livelli sopraelevati, dai quali avremo ad esempio dei **bonus in attacco** se attiveremo l'abilità corrispondente, che possiamo acquistare solo grazie alle **sfere di potere**, che a loro volta troveremo anche durante le **fasi esplorative**, a riposo fra una battaglia e l'altra. Più si va avanti e più le sfide si faranno complesse e i nemici agguerriti. Il gioco si sviluppa in **quattro mondi** caratterizzati meravigliosamente bene, ciascuno con i suoi **nove livelli**, più quelli bonus, un **midboss** e un **boss** alla fine di ognuno. Quello che stupisce però, è come il team **Ubisoft** abbia pensato anche ai meno avvezzi a questo grado di sfida, dandoci la possibilità di affrontare ogni missione in **modalità facile**, avvalendoci di un bonus salute col quale affrontare le battaglie in maniera meno concitata.

I pochi **punti deboli** del gioco li ritroviamo concentrati all'interno del **Centro Battaglie**, dove ci recheremo spesso ad acquistare **nuove armi e nuove abilità** per i personaggi che compongono il nostro team. Mentre ogni arma ha **bonus diversi** e altrettanti **effetti di stato** sui quali far perno a seconda delle debolezze di ciascun nemico, ci ritroveremo con davvero **pochissima varietà** all'interno dell'armeria stessa. Si apprezza la scelta di avere perlomeno inserito **armi primarie e secondarie**, con effetti ad area ravvicinati per i personaggi **tank** e a distanza per i **cecchini**. Anche gli alberi delle **skill** tutto sommato non ci permettono di costruire delle **build** particolarmente differenziate e ci si ritroverà pertanto a combattere, con lo stesso personaggio, in maniera simile dall'inizio alla fine del gioco, solamente con effetti più potenti o moltiplicatori maggiori. Fra una battaglia e l'altra invece, durante le **fasi esplorative**, ci ritroveremo a risolvere dei **semplici puzzle** e visitare dei **livelli bonus** che ci permetteranno di mettere le mani su **nuove armi o collezionabili** che poi potremo acquistare - nel primo caso - o rivedere - nel secondo - **al museo** situato nell'**hub di gioco**. Avremo modo di **rigiocare le missioni precedenti**, e questa possibilità dona molta più longevità al titolo, poiché potremo sfidare noi stessi fino a raggiungere la perfezione in ogni singola missione, completandola nel **numero di round stabiliti** senza perdere alcun membro del team. Avremo inoltre a disposizione l'**Amicolosseo**, luogo nel quale potremo combattere in modalità **multiplayer cooperativa** delle speciali battaglie in compagnia dei nostri amici, ciascuno alla guida del proprio team.

Mario+Rabbids è un'opera unica che pur prende spunto dai maggiori titoli del genere, riuscendo però nella difficilissima impresa di trovarsi una propria dimensione. Questo grazie all'egregio lavoro svolto dagli sviluppatori **italiani e francesi**, che hanno saputo sfruttare appieno tutti gli elementi che caratterizzano il mondo di **Mario** e a fonderli con la follia - per molti fastidiosa - dei **Rabbids**, riuscendo a tirarne fuori il meglio. Il tutto è accompagnato da una **colonna sonora d'eccezione**, a opera di **Grant Kirkhope** che riesce a rendere ancora più epico il titolo. La quantità dei contenuti è tale da tenerci impegnati per **più di venti ore** e anche oltre se si giocano tutte le modalità e si decide di completare appieno il titolo. Un altro centro per **Nintendo Switch** che, a soli sei mesi dall'uscita, può fregiarsi già di tantissimi titoli di spessore.

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

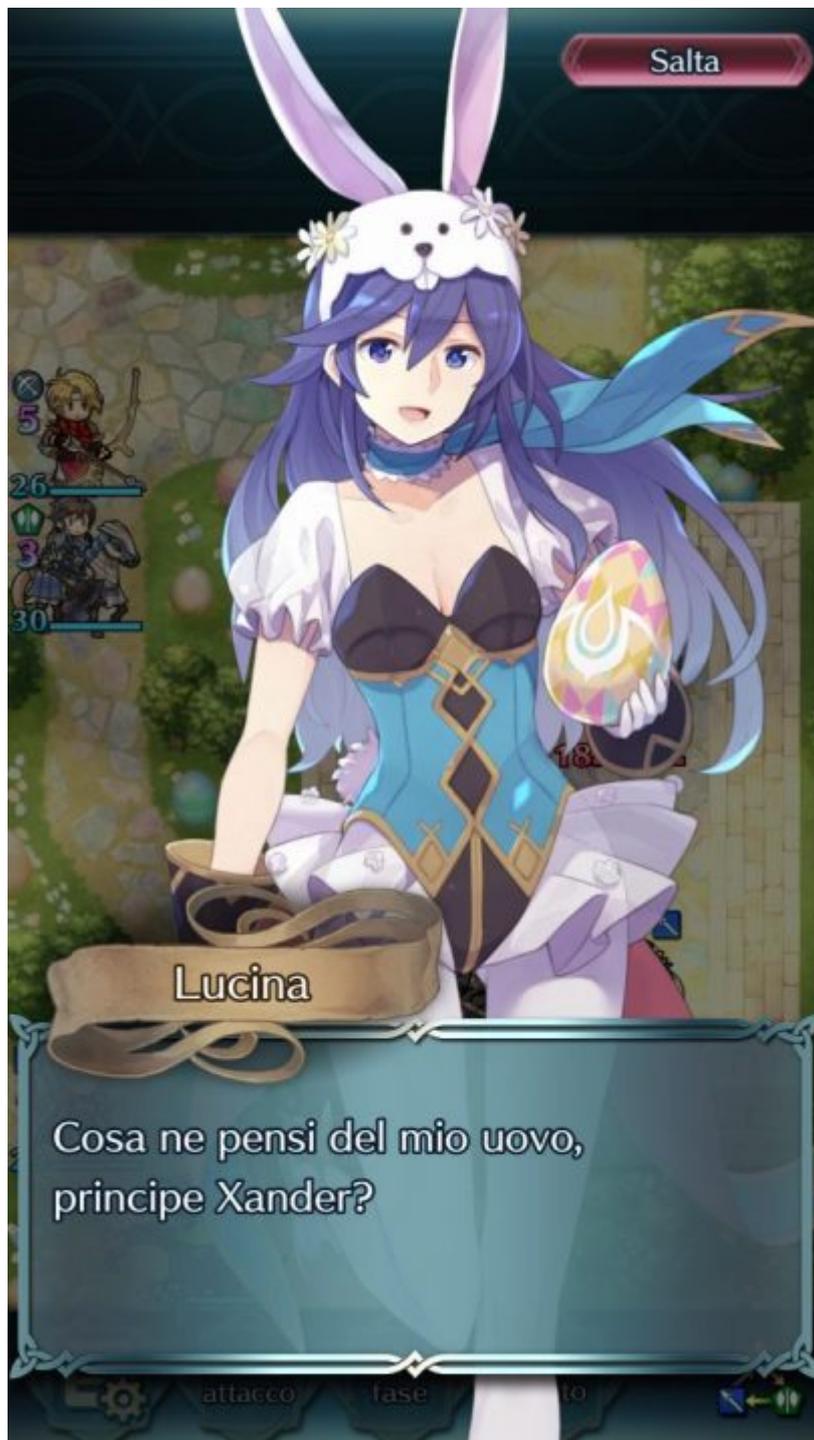
domestiche: è anche per questo che ci troviamo dinanzi ad una storia molto semplice e poco strutturata. Di contro però vengono rilasciati spesso aggiornamenti che includono nuovi eroi ed eventi a tema.





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.

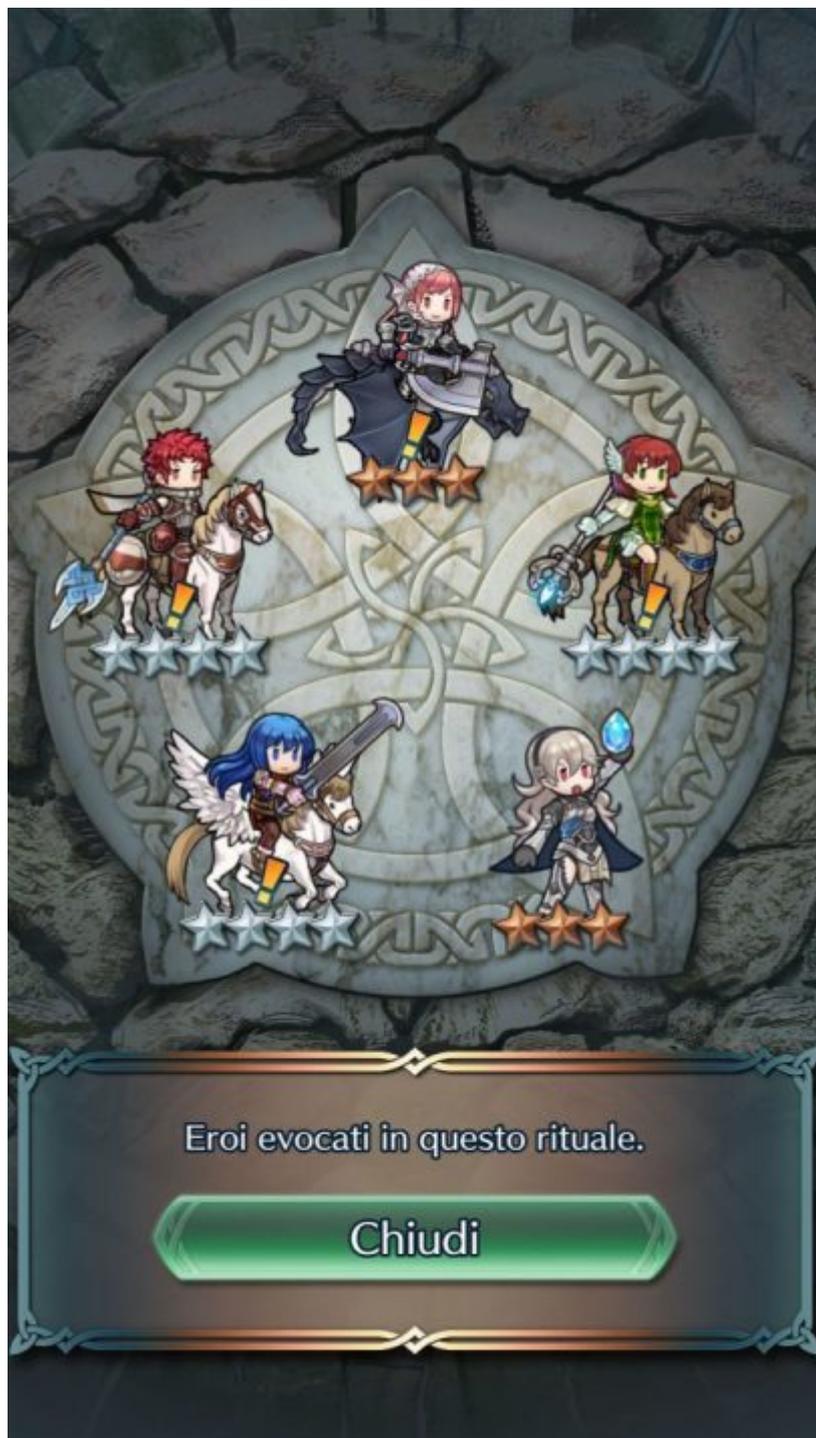
Se evochi cinque eroi durante lo stesso rituale, risparmierai cinque sfere!



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 **8x6 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.