

The Horus Heresy: Betrayal at Calth

Siamo nel **31mo Millennio** e un oscuro destino sta per rivelarsi nell'**Imperium**.

Un destino che darà inizio a una battaglia che durerà 10.000 anni. Facendo 2 calcoli, da qui viene il nome **Warhammer 40.000. The Horus Heresy: Betrayal at Calth**, ci racconterà l'epico origine dello scontro tra gli **Ultramarine** e i **Word Bearers**, due potenti eserciti che uniti in principio, formavano le forze imperiali più potenti dell'intera galassia conosciuta.



Prima di tutto, una “piccola” premessa

Di certo la storyline non sarà di chiara lettura per tutti. La trama di background di **Warhammer** è enorme, epocale, complessa, intricata. A tal proposito farò del mio meglio per far comprendere, in un succinto riassunto, le ragioni che spinsero **Horus** a tradire il padre, l'imperatore del genere umano e successivamente, cosa portò alla scissione del corpo degli **spacemarine** - se conoscete già la storia perché magari siete dei fan sfegatati della saga, allora potete saltare direttamente al punto 2.



Tutto inizia quando **Horus Lupercar, Primarca dell'imperatore**, mandato in missione nel selvaggio pianeta **Davin**, viene ferito gravemente in battaglia. Sotto il consiglio di **Erebus**, cappellano dei **Word Bearer** - nell'universo di **Warhammer** sono gli spacemarine con le **armature rosse** - i nativi del posto curano **Horus** ma, all'insaputa di tutti, sia i curatori che Erebus stesso erano stati corrotti dai tentacoli oscuri del **Chaos** e già al tempo orchestravano complotti contro **l'Imperium**.

A quel punto Erebus sottopone Horus a un rito del Chaos e, insinuandosi nella sua mente sotto false spoglie e servendosi di visioni terrificanti, lo convince che un giorno il padre, l'imperatore, avrebbe depresso tutti i Primarchi, lui compreso, e avrebbe governato come un dio, convincendolo anche che gli dei del Chaos fossero invece esseri pacifici e che fosse il padre, un guerrafondaio, a volerli distruggere per poter governare come un dio. Gli fece credere tante altre cose, ma la sostanza sta qui.

Una volta rimessosi, Horus abbraccia la causa degli dei del Chaos e inizia davvero a credere che il padre fosse un traditore.

In un secondo momento storico, prima degli avvenimenti di **The Horus Heresy**, l'imperatore **punisce pesantemente** i Word Bearer e il loro **Primarca Lorgar Aurelian** per aver commesso atrocità contro coloro che non volevano accettare il loro credo, **ordinando al Primarca Guilliman**, degli Ultramarine - gli spacemarine con le armature blu, per intenderci - **di radere al suolo Monarchia**, la più grande conquista dei Word Bearer. Questi eventi spingono Lorgar ad allontanarsi definitivamente dall'impero e intraprendere un sentiero oscuro, portandolo poi a giurare fedeltà al signore della guerra Horus Lupercar e agli dei del Chaos. **Si crea così una scissione definitiva dell'esercito degli Spacemarine: Ultramarine e Word Bearer.** A questo punto Horus, essendo riuscito a portare tutti i rimanenti Primarchi dalla propria parte, si rende conto che l'unico grande ostacolo tra lui e la conquista dell'impero era il Primarca Guilliman e il suo corpo degli Ultramarine, una minaccia che doveva essere eliminata.

Bene, dopo avervi raccontato, anche se solo una piccola porzione di questo capolavoro della narrativa, sarete in grado di comprendere meglio ciò che accadrà nella modalità campagna del

gioco. Procediamo.

Prendo il solito, grazie!

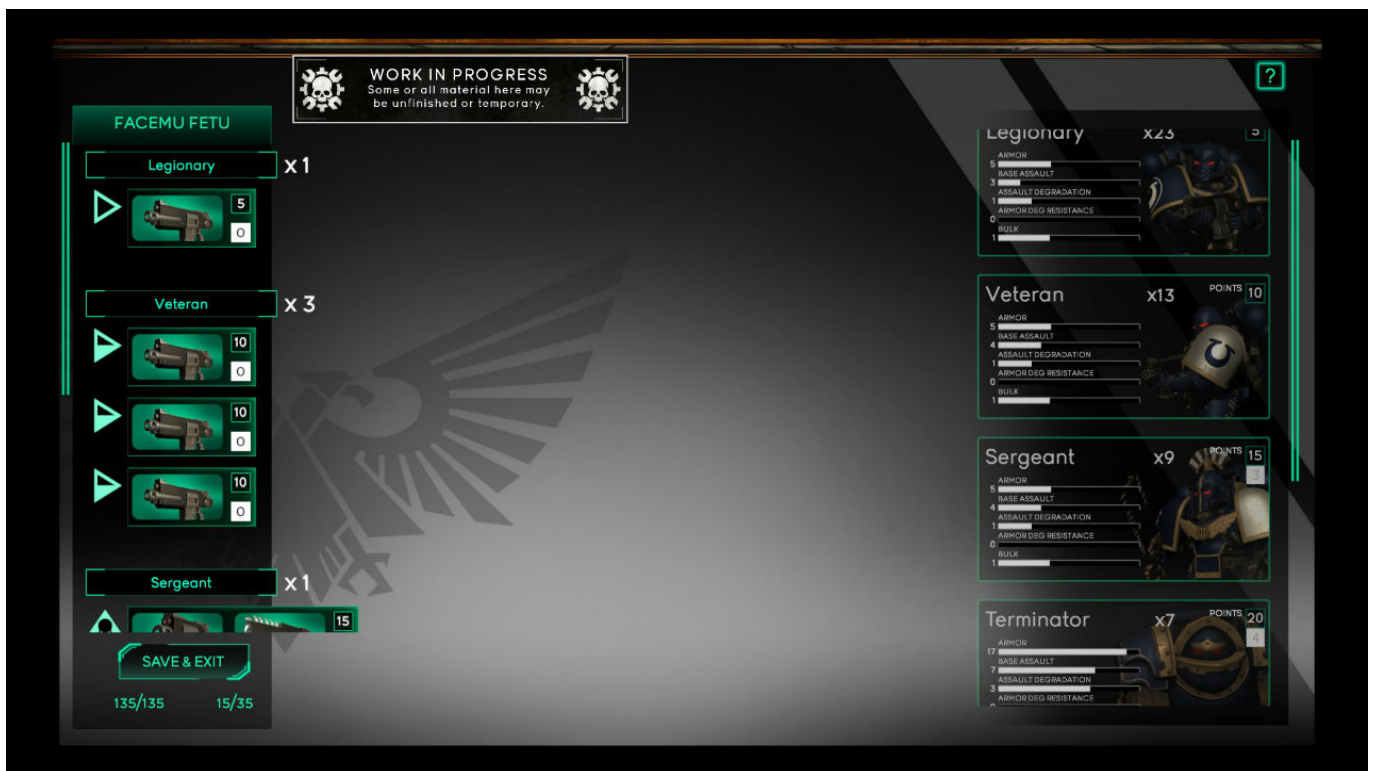
Se c'è una cosa che ha sempre caratterizzato tutti i **Warhammer** mantenendoli sulla stessa lunghezza d'onda questo è, al di fuori d'ogni dubbio, **il navigato sistema di combattimento**. Incentrati quasi completamente sui turni o i combattimenti in tempo reale, i titoli di casa **Games Workshop** hanno finito per diventare un punto di riferimento per i videogiochi strategici. Raramente hanno cercato di sondare acque sconosciute come con **Warhammer 40k Space Marine**, sviluppato da Relic Entertainment, uno shooter in terza persona misto a un hack'n slash, graficamente ben realizzato, ma purtroppo povero di contenuti, tanto da rivelarsi successivamente un grosso flop commerciale per il brand inglese.

Nel caso specifico di **The Horus Heresy: Betrayal at Calth**, sviluppato dal team statunitense **Steel Wool Studios**, stiamo parlando di uno strategico a turni molto semplice. Con pochi comandi su schermo, un **HUD molto intuitivo** e con meccaniche meno complesse dei classici **Warhammer** a cui siamo abituati, questo risulta essere forse uno dei giochi più intuitivi dell'intera saga. Lo scopo del gioco è semplice - per alcuni anche banale - sin quanto si dovranno semplicemente **completare gli obiettivi per ogni missione assegnata**. Le schermaglie si svolgeranno sempre in un campo ristretto e ognuna di esse andrebbe affrontata tenendo conto di tutti quelli che sono i fattori che potrebbero influenzare positivamente o negativamente l'esito dello scontro, poiché affrontare il nemico a viso aperto porterà quasi sempre al game over. Per esempio studiare il campo di battaglia solitamente, è una delle strategie migliori per assicurarsi un vantaggio non da poco, sfruttando a nostro favore barriere o ostacoli per coprirci durante i nostri attacchi. A ogni modo, **tendendo conto che si sta analizzando un gioco in versione "early access"**, non possiamo trarre conclusioni affrettate riguardo tutte le dinamiche di gioco, ne è possibile sbilanciarsi nella valutazione, perché in fase finale di sviluppo il gioco potrebbe variare. Proprio per questo motivo graficamente sembra essere ancora molto scarno, tra texturing di basso livello ed effettistica che lascia un po' a desiderare, ma confidiamo che la situazione possa migliorare con la versione completa del gioco.

Il **comparto audio** al momento si limita a una buona base d'accompagnamento ben riprodotta: nonostante tutto si sente la mancanza di una vera colonna sonora ad accompagnarci nella nostra avventura.



Ovviamente in *THH:BaC*, avremo la possibilità di giocare in **multiplayer** tramite **matchmaking** o **partita privata**, costruendo anche il nostro esercito, tramite la sezione **army builder**, avremo la possibilità di personalizzare la nostra squadriglia in base a quello che è il nostro tipo di approccio alla battaglia.



Tirando le somme, non si può dire che *The Horus Heresy: Betrayal at Calth* sia un prodotto

originale o mai visto, ma sicuramente è un titolo che merita l'attenzione di chi è avvezzo all'universo degli strategici e, allo stesso tempo, proprio per la sua incredibile intuitività, potrebbe essere adatto anche a chi si accosta per la prima volta a questa tipologia di videogiochi. Una caratteristica, probabilmente la più interessante, è quella di poter essere giocato completamente con il **VR**, alimentando ancor di più in questo modo, l'interesse per chi cerca nuove esperienze che si distacchino da quelle che sono le solite "killer app" per la realtà virtuale.