

Warriors All-Stars

Omega Force non si stanca mai di produrre giochi appartenenti al genere musou, e **Warriors All-Stars** ne è l'ultimo esponente: come si deduce dal titolo, si tratta di un crossover in cui si potranno impersonare alcuni dei protagonisti appartenenti a diversi giochi prodotti da **Koei-Tecmo** tra cui: *Atelier*, *Dead or Alive*, *Deception*, *Dynasty Warriors*, *Ninja Gaiden*, *Samurai Warriors*, *Toukiden*, e [Nioh](#).

Storia

Creare una storia credibile per un crossover di questa portata è un compito ai limiti del possibile, e infatti Omega Force ha usato la riciclatissima scusa degli universi paralleli, già usata del resto su **Dragon Quest Heroes**, ovviamente senza i personaggi appartenenti alla saga di **Square-Enix**.

In questo universo troviamo un regno i cui abitanti per sopravvivere hanno bisogno della **Sorgente della Vita**, la quale è legata indissolubilmente alla vita del monarca, ma quando il re muore, questa comincia a prosciugarsi.

I tre pretendenti al trono: **Tamaki**, **Shiki** e **Setsuna**, devono trovare una soluzione al problema, e Tamaki per risolverlo usa la forza magica rimanente della sorgente per evocare dei potenti guerrieri appartenenti ad altri universi, ma non tutto va per il verso giusto: gli eroi vengono sparsi per tutto il regno e ognuno dei 3 pretendenti si alleerà con alcuni di loro, dando il via a una guerra di successione. Il primo di loro che riuscirà a salvare, la sorgente diventerà re.

La storia non brilla certo per originalità, è un mero pretesto per far sì che si possano controllare dei personaggi appartenenti a universi così differenti, alternando scene serie con altre al limite del demenziale; se si aggiunge il fatto che nel gioco è assente la lingua italiana, è facile perderne totalmente l'interesse.

Grafica e sonoro

Questa volta Omega Force si è impegnata un po' più del solito sul piano tecnico, e il comparto grafico è un gradino sopra a quello che ha sfornato di recente (**[Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#)** è uscito pochi mesi fa), i personaggi vantano modelli poligonali più dettagliati, anche i paesaggi godono di maggiore dettaglio e, considerando che ci saranno centinaia di nemici da affrontare contemporaneamente senza cali di frame rate, possiamo dire di essere abbastanza soddisfatti; il **comparto audio** invece è altalenante, sebbene ci siano ottimi brani appartenenti ai vari personaggi facenti parte di universi diversi, ascoltarne uno epico dopo uno demenziale fa storcere un po' il naso. Gli effetti sonori delle battaglie sono quelli a cui siamo sempre stati abituati dal genere musou e si rivelano appropriati.



Gameplay

Il fulcro del gioco sono senz'altro i **combattimenti**, ma questa volta non siamo rimasti molto soddisfatti: i personaggi non sono molto bilanciati, con alcuni finire il gioco risulta più facile che con altri, le mosse a disposizione sono inferiori agli ultimi musou a cui abbiamo giocato, non è possibile schivare i colpi nemici, si può soltanto parare, ma se il nemico riuscirà a sfondare la nostra difesa, saremo costretti a subire l'intera combo dei suoi colpi senza poter fare nulla, il che può rendere le fasi avanzate del gioco un po' frustranti. Ci sono comunque alcune novità: potremo creare una squadra composta da un massimo di 5 personaggi, e potremo personalizzarli tramite delle carte eroe che daranno ai nostri personaggi diverse abilità o potenziamenti, c'è anche il "**Musou Rush**" che è una mossa speciale attivabile con l'uccisione di 1000 nemici, in cui i membri della squadra si riuniranno in un devastante attacco combinato.

Ci sono tante altre cose che si potranno fare oltre al combattimento, come visitare il **santuario** che circonda la Sorgente della Vita, dove si potranno potenziare le **carte eroe** oppure rafforzare le relazioni con i membri della squadra visitando la taverna, oppure l'arena o le terme, migliorando i rapporti con i compagni, si sbloccheranno nuove cut-scene che ci faranno conoscere più approfonditamente il loro background.

Il gioco ha bisogno di almeno una **ventina di ore** per essere portato al termine, e considerando il fatto che ci sono almeno **15 finali** principali differenti più altri secondari, completarlo al 100% richiederà ben più del doppio del tempo.



Conclusioni

Warriors All-Stars è un gioco che sebbene ospiti grandi nomi appartenenti ai migliori giochi di **Koei Tecmo**, non riesce a convincere a pieno, sia a causa di una storia banale e priva di mordente, sia a causa di un gameplay non all'altezza degli ultimi esponenti del genere musou. Come al solito la lingua italiana non è stata presa in considerazione, e anche questo gioca a suo sfavore, pur non rilevando nella valutazione finale.

Se però questi difetti non vi impensieriscono, il gioco offre tantissime cose da fare, e vi terrà impegnati per molto tempo.