Attack on Titan 2 – JÄGER!

Attack on Titan – o ***Shingeki no Kyojin*** per i più pignoli – è stato un fulmine a ciel sereno: l'opera di **Hajime Isayama** ha subito conquistato il Giappone, divendendo vero e proprio cult e piazzandosi nelle zone alte della classifica dei manga più venduti. A dare man forte al successo ci ha poi pensato l'**anime**, prodotto da **Wit Studio**, capace di rendere al meglio ed esaltare quanto avvenuto nel manga, restando fedele all'idea originale.
Nonostante il target sia rivolto ai ragazzi (*shonen*), è un'opera a tutto tondo, volta a esplorare le profonde paure dell'uomo e come questo si pone alle più grandi difficoltà, quelle dalle quali sembra non esserci via di scampo. Lo stile, così come la qualità della narrazione, sono valsi a Isayama numerosi riconoscimenti, elevandolo a uno dei migliori autori degli ultimi anni.
Ovviamente non poteva mancare una trasposizione videoludica: ***Shingeki no kyojin: Hangeki no tsubasa*** e altri titoli per Nintendo 3DS, ma soprattutto ***Attack on Titan: Wings of Freedom***, hanno permesso di provare "in prima persona" l'ebbrezza del movimento tridimensionale, prendendo le vesti dei protagonisti della saga.
Attack on Titan 2 non è solo un sequel ma rappresenta la presa di coscienza di **Omega Force** di avere tra le mani un brand dal grande potenziale. Ecco quindi che tutte le feature del gioco precedente sono state potenziate, trasformando questo titolo quasi in un vero e proprio reboot. Ma vediamo tutto più nel dettaglio.

Io sono Nessuno

Le vicende di ***Attack on Titan*** si svolgono in un mondo ormai tenuto sotto assedio dai misteriosi

quanto temuti Giganti, esseri divoratori di uomini nonostante non gli servano come nutrimento. Quel che resta dell'umanità è arroccato in un'unica immensa città costituita da tre mura concentriche alte 50 metri (**Maria, Rose e Sina**) e sostenuta da tre corpi militari atti a proteggere le stesse mura e i cittadini: il **Corpo di Guarnigione**, il **Corpo di Gendarmeria** e il protagonista principale di manga e anime, il **Corpo di Ricerca**. Dopo 100 anni di pace, l'apparizione del **Gigante Colossale** e del **Gigante Corazzato** riporteranno scompiglio nell'umanità, ed è da qui che partiranno tutte le vicende. ***Attack on Titan 2*** riprende interamente la narrazione dall'inizio, ma utilizzando un nuovo punto di vista dato dalla creazione di un nostro personaggio che avrà un suo background e interagirà con il cast del manga. Questo espediente mitiga un po' l'effetto di "già visto" derivante dall'aver giocato gli stessi eventi nel capitolo precedente ***Wings of Freedom***, portando nuova luce ma forzando anche alcuni eventi che invece hanno seguito tutt'altro percorso. Il racconto in generale rimane abbastanza fedele nonostante un'evidente censura, grazie all'utilizzo di buone *cutscene* che riproducono quasi alla perfezione i momenti salienti dell'anime, fino al termine della seconda stagione. Dunque, niente utilizzo dei nostri beniamini con le loro peculiarità, (come, per esempio, la potentissima trasformazione in Gigante) relegate alla **Moldalità Alternativa**, in cui potremo scegliere (una volta sbloccati nella campagna principale) ogni personaggio della saga.
Entra in scena anche il **Multiplayer Online**: dalla semplice co-op quattro giocatori in cui il vincitore sarà chi eliminerà il maggior numero di Giganti, una co-op che interessa in parte la modalità storia, ripercorrendone dunque le vicende e infine, l'interessante **Modalità Predatore**, dove guideremo un'orda di Giganti con il solo intento di divorare più umani possibili. Queste modalità funzionano abbastanza bene, con pochi elementi di disturbo come *lag* o disconnessioni improvvise. C'è da dire però, che i giocatori connessi non erano poi così tanti.

Tanta carne al fuoco

La novità più evidente di *Attack on Titan 2* è la **creazione di un proprio alter ego**, personalizzabile in diversi aspetti, da quello fisico al vestiario. La sua creazione consentirà di vivere le vicende da un punto di vista esterno, alla stregua di quanto avvenuto negli ultimi *Dragon Ball Xenoverse*, interagendo con i protagonisti anche attraverso **dialoghi a scelta multipla** che possono plasmare non solo il rapporto con i nostri compagni ma anche il nostro carattere. L'interazione e la vita tranquilla in città sono dunque elementi fondamentali in quanto potremo approfondire certi aspetti caratteriali poco sviluppati in manga e anime ma, soprattutto, una volta aumentato il cosiddetto **grado di amicizia**, verranno sbloccati ***perk*** che potremmo inserire nel nostro inventario, migliorando le nostre caratteristiche. I *perk* variano da un aumento degli attributi fisici all'aumento dell'inventario e il loro utilizzo dipenderà esclusivamente dal nostro livello di esperienza.
Oltre a questo, entra in gioco una **maggiore personalizzazione delle armi e degli elementi utili al movimento tridimensionale**, molto più varie rispetto al capitolo precedente e potenziabili una volta acquisito le componenti necessarie, che variano in base alla rarità. Sono tanti quindi gli aspetti di cui tener conto, e in questo *Attack on Titan 2* si dimostra un gioco estremamente ricco e vario, senza considerare i **punti esperienza** derivanti dalla cattura e lo **studio dei Giganti**, le **missioni secondarie** e tanti altri piccoli aspetti che vi lasciamo il gusto di scoprire. Una volta preparato il tutto, saremo pronti a dare battaglia ai tanto temuti Giganti.
Tutto ruota attorno al **movimento tridimensionale**, una delle caratteristiche fondanti del brand e veramente spettacolare a vedersi, portando una certa fluidità e teatralità nelle azioni di manga e anime. Renderlo in un videogioco non è un compito semplice in quanto sono tanti gli elementi che devono coincidere per rendere l'esperienza poco frustrante: una buona gestione di fisica e telecamere, risposta dei comandi e via dicendo, sono fondamentali e, fortunatamente, vista anche l'esperienza derivante dal capitolo precedente, l'insieme funziona abbastanza bene.
Il **gameplay** risulta estremamente dinamico, ci fermeremo solo per sostituire **le lame e le bombole di gas** consumate durante il corso della battaglia. Grazie ai **rampini** potremmo arrampicarci dappertutto con estrema facilità e sfruttare **l'effetto dondolo**, permettendo di muoverci velocemente da un punto a un altro della mappa come un novello Tarzan o Spider-Man, a voi la scelta. Tutto ciò non è ovviamente possibile in campo aperto, dove l'utilizzo del nostro fedele cavallo sostituirà il movimento tridimensionale che sarà nuovamente disponibile non appena avvistato il nostro bersaglio.
Questi movimenti fanno da preludio allo scontro con i Giganti, diversi per altezza e movimenti e quindi capace di variare il giusto i combattimenti, colpendo il loro unico **punto debole dietro la nuca**. Di altra pasta sono i boss, dal Gigante Femmina a quello Corazzato, terrificanti e davvero difficili da abbattere. Fortunatamente verranno in aiuto i nostri compagni, richiamabili attraverso il dorsale sinistro, e a cui potremmo impartire l'ordine di attaccare, di catturare o di potenziarci, in relazione alle loro caratteristiche base. Formare un **team adeguato** in base ai loro attributi, aiuterà – e non poco – la nostra sopravvivenza. Un ulteriore aiuto arriva dalla costruzione di determinate edifici, come cannoni automatici e manuali, recupero materiali e tanto altro.

Col tempo migliora

Nonostante il titolo mostri una certa beltà nel restituire al meglio i contenuti dell'anime, migliorando in generale quanto visto nel capitolo precedente, non si può che storcere il naso di fronte ad alcuni deficit tecnici: prima di tutto il **framerate**, mai stabile, soprattutto nei momenti più concitati. Una volta circondati da Giganti e NPC, i frame saranno fin troppo ballerini, provocando a volte disagio, visto che il movimento tridimensionale esige la massima fluidità per eseguire al meglio manovre fondamentali per l'eliminazione o il mettersi al riparo dai nemici. Ma è un po' tutto il gioco a risultare **poco rifinito**, e ciò è visibile anche dall'utilizzo di filtri che faticano a "pulire" quanto vediamo a schermo e l'**eccessivo pop-up** anche da distanze ridicole, senza parlare di bug e *glitch* di vario tipo. Anche la **gestione della fisica** non risulta perfetta, comportando imprecisione nelle movenze e di conseguenza frustrazione del giocatore.
C'è da dire però che la resa generale risulta abbastanza gradevole: tutto, dagli ambienti sino ai Giganti e le loro movenze e fattezze sono ben riprodotti, dando effettivamente la sensazione di trovarci all'interno del manga di Isayama. Da lodare l'**enorme varietà dei Giganti**, mentre si poteva far qualcosa in più sui **modelli dei comprimari e dei cittadini**, davvero troppo pochi.
Sul **piano audio**, spiccano le **voci del cast originale** dell'anime, che svolgono un ottimo lavoro nonostante il "trasporto" da un medium all'altro, e anche le **musiche** finalmente rendono giustizia all'opera originale, anche se siamo ben lontani dalle vette toccate dalle puntate animate.
A completare il tutto un **comparto sonoro preciso** e in grado di riprodurre egregiamente tutti i suoni che ormai siamo abituati a sentire, dalla fuoriuscita dei rampini ai colpi di spada che trafiggono la nostra vittima.

In conclusione

Attack on Titan 2, nonostante qualche difetto, riesce a portare avanti il progetto videoludico del manga di Isayama. L'espediente dell'ater ego del giocatore funziona discretamente bene, fornendo il più delle volte un nuovo punto di vista delle vicende e soprattutto un approfondimento della caratterizzazione dei personaggi. Un gameplay capace di regalare momenti esaltanti, chiudendo un occhio su alcune mancate rifiniture, restituiscono agli appassionati e non, le gesta del **Corpo di Ricerca** in tutte le sue sfumature, diventando un titolo imprescindibile per i fan dell'opera di Isayama.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.