Renowned Explorers: International Society

Renowned Explorers: International Society (che da ora in poi chiameremo semplicemente ***Renowned Explorers***) è un gioco di avventura strategica con elementi di gioco gestionali, da tavolo, testuali, RPG e roguelike. Nel gioco avremo la possibilità di scegliere una squadra di tre avventurieri (compreso un capitano) con i quali potremo esplorare, raccogliere ricchezze e tesori e cercare di guadagnare abbastanza prestigio per diventare, infine, l'esploratore più famoso al mondo.

Renowned Explorers possiede, quindi, molteplici diversi elementi di gioco: il titolo inizia con la selezione dei 3 avventurieri che ci porteremo per tutto il nostro viaggio, ognuno ben caratterizzato, addirittura provvisto di una piccola biografia che riesce perfettamente a motivare i tratti e le caratteristiche di ogni personaggio. Il gioco è pieno di tinte ironiche, a partire dalla nomenclatura delle classi: per esempio, potremo iniziare la nostra avventura portandoci un ricercatore, uno specialista del combattimento e un oratore per bilanciare il gruppo. Dopo aver scelto la nostra squadra (quasi con la stessa attenzione che si presta nella scelta di un personaggio predefinito in una campagna di *D&D*), potremo iniziare il nostro primo viaggio.

Le spedizioni avvengono su **mappe procedurali** e partiremo sempre con una scarsa quantità di forniture (che servono a farci spostare nella mappa senza *malus*), per raggiungere la posizione esatta del tesoro. Viaggiando verso il sito del tesoro, ci imbatteremo in diversi incontri che ci daranno l'opportunità di guadagnare dei gettoni; questi verranno riscattati per ricevere oro, stato, ricerca e fama dopo la conclusione dalla spedizione, ossia la parte gestionale vera e propria. Nella maggior parte degli incontri avremo a che fare con un check delle abilità dei nostri avventurieri (per esempio, potrebbe sorgere una situazione in cui si avrà bisogno di un archeologo per poter decifrare un'antica lingua e quindi continuare l'avventura testuale) e spesso ci ritroveremo davanti a due o più alternative diverse per risolvere lo stesso enigma. Eccezion fatta per il caso in cui il nostro personaggio possieda i requisiti necessari a portare a termine una missione, più frequentemente apparirà una **ruota della fortuna**, la quale, attraverso un giro casuale, ci fornirà le skill necessarie (in termini di probabilità di successo) per finire la missione.

L'avventura prevede la possibilità di incontrare animali o altri personaggi pronti a combattere contro di noi. Quando inizia un combattimento, che si svolgerà a turni, i nostri tre avventurieri dovranno muoversi verso i nemici su una mappa esagonale e attaccare utilizzando uno dei tre diversi atteggiamenti previsti: amichevole, aggressivo o subdolo. L'atteggiamento **amichevole** prevede di uccidere con gentilezza, quello **aggressivo** di combattere con le armi, quello **subdolo**, infine, permette di spaventare l'avversario. Il combattimento avviene con una dinamica molto simile alla **morra cinese**, ciascun atteggiamento è vincente a priori su un altro (l'aggressivo è efficace contro quello amichevole, ad esempio). Ogni tipo di nemico presenta un atteggiamento diverso che può addirittura cambiare durante la battaglia, in modo tale da rendere ogni conflitto dinamico e riadattare le proprie strategie per combattere nel modo più appropriato.

Alla fine, raggiungeremo la posizione del tesoro sulla mappa: la spedizione sarà caratterizzata dal verificarsi di eventi unici, per concludersi, infine, con la fatidica ***boss fight*** (alcune delle quali sono molto ostiche, soprattutto quando si entra nelle spedizioni più avanzate dove il game over è sempre dietro l'angolo). Se riusciremo a battere con successo il boss verremo ricompensati con un tesoro casuale di una *pool* abbastanza ristretta e la nostra spedizione sarà terminata. Potremo quindi spendere i gettoni che avremo guadagnato su seguaci, oggetti (armature, ecc.) e tantissime di altre cose che potranno aiutare le nostre future spedizioni.

Ogni *run* del gioco ci permette di scegliere cinque diverse spedizioni. L'obiettivo del gioco è quello di guadagnare il maggior prestigio possibile per diventare l'esploratore più famoso del mondo (e battere l'odioso **Matthieu Rivaleux**). Se stiamo giocando in modalità avventura e moriamo in battaglia, dovremo ricominciare da capo (non scordiamoci che abbiamo a che fare con un **roguelike**, a meno che non si giochi in modalità scoperta). Quindi facciamo spedizioni, troviamo i tesori, guadagniamo gettoni per aiutarci nelle missioni future e ritorniamo in patria per fortificarci con le ricchezze acquisite: questa è l'esperienza di gioco di ***Renowned Explorers***.

Come ho già detto in precedenza, ***Renowned Explorers*** prende molto dai giochi da tavolo, compreso quegli episodi in cui si vorrebbe ritornare a giocare a un vecchio gioco con plancia e miniature pur avendo perso il foglietto delle istruzioni. Ho usato questa metafora per indicare quanto la curva di apprendimento, a causa delle mancate delucidazioni in gioco, sia estremamente alta. Ad alcuni giocatori potrebbe non piacere che ci voglia un'ora o due per entrare nelle corde di questo gioco. Il che mi fa supporre che sia un gioco difficilmente acquistabile per una certa categoria di gamer.

Renowned Explorers è un titolo molto più profondo di quello che la superficie presenta, se si considera anche una buona rigiocabilità. Ci sono più di 1.000 combinazioni di gioco grazie ai diversi gruppi di esploratori che si possono sperimentare (dal momento che ci sono venti esploratori aventi tutti tratti e abilità differenti); ci si può concentrare su uno o più dei tre diversi stili di combattimento (Aggressivo, amichevole e subdolo); ci sono tonnellate di diverse strategie e che si possono adattare (si può tentare di acquisire molte ricerche per sbloccare nuovi *perks;* ci si può concentrare nel massimizzare solo le entrate di denaro o occuparsi del proprio stato per racimolare nuovi seguaci al fine di aiutare le nostre entrate indipendentemente dalle risorse). L'unica cosa che non ha molta profondità sono le spedizioni: sono previsti solo una manciata di posti che possiamo visitare, nonostante le mappe siano randomizzate di continuo. Purtroppo questo impoverisce non poco il contenuto di gioco. Lo sviluppatore **Abbey Games** sta progettando un piano per fornire nuove mappe a pagamento: nonostante ciò, credo non sia sufficiente a colmare a pieno questa lacuna.

Trovo un ottima idea offrire l'opzione di giocare in **modalità scoperta** (che offre la possibilità di ricaricare la partita una volta morti). Inoltre, la struttura del roguelike è ben equilibrata, con una giusta curva di difficoltà, riuscendo a ricreare un atmosfera di suspense quando il giocatore è costretto a effettuare una scelta. Tuttavia, vorrei far notare quanto sia abbastanza riduttivo limitare il gioco a sole 5 esplorazioni ad avventura, cosa che farà sicuramente soffrire il fan che si affeziona al titolo. Nonostante ciò il gioco offre contenuti sufficienti al prezzo di 20 euro, fattore che porta l'acquirente a farsi poche domande al momento dell'acquisto.

Renowned Explorers è un gioco per niente **user-friendly** ma, una volta apprese le meccaniche, diventa facile capire quanto il titolo sia estremamente ben progettato e molto elegante. Quando si comincia a masticare per bene le dinamiche, il gameplay risulta molto semplice e intuitivo, distruggendo il preconcetto iniziale che può farcelo vedere come un titolo di grande difficoltà. Ci sono però ancora un paio di problemi specialmente nell'ambito dell'HUD: durante il combattimento, infatti, bisogna andare a ricercare manualmente il miglior attacco possibile, cosa che rallenta molto la dinamica del gioco. Tuttavia, nel complesso *Renowned Explorers* risulta molto brillante dal punto di vista della progettazione.

Ho trovato particolarmente congeniale al mio gusto il comparto artistico di ***Renowned Explorers*** che, nonostante abbia una grafica minimale e fumettosa, non crea fatica a farci immergere nelle avventure del gioco. La musica regala una bella sensazione di compagnia duranti i nostri viaggi, ma non la definirei esattamente memorabile: è di certo adatta alle scene e alle situazioni che ci ritroviamo davanti ma, a differenza di altri giochi, non mi ha entusiasmato al punto da volerla riascoltare fuori dal proprio contesto.

Mentre gli indie di solito ci regalano circa un'ora o due di gioco, questo titolo ha davvero tanta rigiocabilità. Per gli amanti degli obiettivi, ***Renowned Explorers*** è dotato di 138 traguardi da realizzare, molti dei quali sono abbastanza facili da sbloccare, ma ci vorranno molte ore di gioco per farli tutti.

Renowned Explorers è un grande gioco che offre una tonnellata di profondità e rigiocabilità, un interessante sistema di combattimento, un design elegante e ispirato. Il gioco combina con successo elementi di giochi da tavolo, di strategia, testuali, RPG e roguelike, motivo per cui gli amanti di giochi in stile D&D non dovrebbero assolutamente farsi scappare l'occasione di passarci qualche ora.