Spartan

Da pochissimo è arrivato ***Spartan*** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. ***Spartan*** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforme non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come ***Mc Kids*** o ***Alex Kidd***.

Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film ***300*** (tratto a sua volta dall'omonimo fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista ***Spartan*** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come ***Oscar*** o ***Mc Kids*** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto "**X**" nel menù di pausa.
I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con "**B**" e "**Y**" si salta e si

attacca e con i dorsali “**ZL**” e “**ZR**” ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l’esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All’inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all’inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme “**ZR**“) e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l’attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un’esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all’occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno “perforanti”) e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell’area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com’è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei “**cuoricini stock**” (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?
Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli “*one hit kill*” sparsi un po’ dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili “al punto giusto”, ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l’overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno ***Spartan*** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un’ “insolita” lunga esperienza.

Un’anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di ***Super Mario Bros*** per smartphone; quel che stupisce è che l’intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di ***Dragon Ball Fighterz***, ***Fortnite***, ***Kholat***, ***Playerunknown’s Battlegrounds***, ***Sea of Thieves*** e il prossimo ***Crackdown 3***, che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma… ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.
Le **musiche** riescono a richiamare quell’atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po’ come accade in giochi “solari” come quelli della saga di ***Shantae***; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po’ disastrato.

Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a ***Celeste***). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione – insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico – ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "*one hit kill*", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come ***I Wanna Be the Guy*** risultano ben più ostici, ma le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.
Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.