Mars or Die

Negli ultimi anni l'**Italia** ha dimostrato una sempre più grande valenza nel mercato delle produzioni videoludiche, con realtà diverse che giorno dopo giorno pongono il nostro paese all'interno dell'*entertainment system*. Un esempio su tutti è la milanese **Milestone**, che da venti anni continua la produzione di giochi di corse su console e PC, diventando velocemente il metro di paragone per qualsiasi team di sviluppo nel nostro paese. Tra alti e bassi, la produzione italiana ha recuperato terreno soprattutto nel mercato degli indie, dove chi riesce a rimanere a galla con budget esigui massimizzando i profitti per quanto possibile, ha la possibilità di far esprimere a ai creativi emergenti le proprie idee in completa autonomia, senza (o quasi) la pressione dei publisher.

34Bigthings è una giovane casa di sviluppo torinese, che si è fatta notare per i due capitoli di ***Redout***, gioco di corse futuristico alla maniera del più blasonato ***Wipeout***. Uscito su tutte le maggiori piattaforme e PC, il gioco ha dimostrato l'abilità del team nell'utilizzare il versatile motore grafico **Unreal Engine 4** creando di fatto un prodotto che non ha nulla da invidiare alla concorrenza, sia in termini tecnici che strutturali, ottenendo un discreto successo.

Il team però non si è adagiato sugli allori e, archiviato il secondo capitolo della serie futuristica, ha intrapreso la via per un nuovo progetto: il nostro ***Mars or die***.

Vincere e vinceremo... o forse no?

Le premesse di *Mars or die* sono simpatiche e originali: un gruppo alieni umanoidi, di chiara ispirazione alla iconografia del **Ventennio Fascista**, decide che è giunto il tempo di una impellente espansione coloniale. L'obiettivo è quello di occupare il pianeta **Marte**, rosso e bolscevico, eliminando i suoi abitanti. Purtroppo la missione non si rivela lineare come prospettato e le complicazioni giungono molto presto.

Il plot è molto semplice e diretto, in poco tempo ci ritroveremo a controllare uno dei due camerati disponibili nel gioco, ognuno con le proprie **skill** e caratteristiche peculiari: il primo in grado di difendersi (e attaccare) grazie ad uno scudo laser che si attiverà tramite il nostro comando, il secondo ha in dotazione una piccola pistola a raggi utile per farsi strada nel inospitale pianeta rosso. Più avanti nel gioco avremo la possibilità di controllare entrambi i PG **simultaneamente** e in questo senso il gioco ci spinge a utilizzare le loro proprietà in maniera strategica in base alla situazione.

Il gameplay presenta una struttura come il più classico degli **RTS**, ma gli sviluppatori hanno pensato di implementare meccaniche da **tower defense** provando a conferire dinamismo alle sessioni di gioco. Sarete chiamati a raccogliere **minerali** utili ad ampliare le tecnologie indispensabili per la sopravvivenza su Marte; si comincia dagli estrattori per finire al centro di ricerca in grado di creare upgrade per le vostre difese. Tutte le strutture necessitano un costo in **energia solare** che potrete ricaricare tramite appositi pannelli solari. Mano a mano che le vostre risorse aumentano e l'esplorazione della mappa progredisce, sarete in grado di resistere alle orde di alieni marziani pronti ad annientare qualsiasi traccia della vostra esistenza. In tutto questo gli sviluppatori hanno inserito un fattore indispensabile per il vostro proseguimento: la riserva di **ossigeno**. L'aria su Marte è irrespirabile e le vostre riserve sono molto limitate, sarete quindi costretti a costruire generatori di ossigeno lungo il vostro percorso, creando un senso di ansia non da poco. Il gioco quindi possiede due cuori perfettamente distinguibili: una prima parte di **esplorazione e raccolta risorse**, una seconda parte di **difesa e resistenza agli attacchi nemici**.

La campagna conta **9 differenti missioni** (che creano a sua volta un grande tutorial), concluse queste sarete liberi di conquistare Marte attraverso la modalità **Conquista infinita** dove l'unico limite di tempo è stabilito dalla vostra capacità di sopravvivenza.

Rosso pianeta bolscevico e traditor

Sul **piano tecnico** i ragazzi di 34Bigthings riescono a gestire egregiamente il motore grafico creando un gioco piacevole da vedere. Stilisticamente si difende bene; i personaggi che abitano l'universo di *Mars or Die* sono simpatici e caratterizzati perfettamente prendendo in giro gli aspetti più kitsch dell'estetica fascista. L'Unreal Engine viene sfruttato egregiamente, le texture dei paesaggi e dei modelli poligonali sono ben definite e si ha una buona impressione di pulizia visiva su schermo. Durante le sessioni di gioco non si sono riscontrati cali di frame, anche grazie al fatto che non è presente una eccessiva mole poligonale durante le run. Ma non tutto è stato sfruttato a dovere: se da un lato abbiamo una buona modellazione dei personaggi e dei nemici, dall'altro vediamo ambientazioni prive di qualsiasi possibilità di interazione, spogli e senza idee. La **monotonia** affligge pesantemente gli scenari di gioco e nel giro di quindici minuti avrete visto tutto ciò che è in grado di offrirvi. Anche la **scarsa varietà nella tipologia dei nemici** tende a portare tutto alla noia. Per quanto riguarda **l'audio**, tutto è nella media, con **poche musiche** (orecchiabili e nulla più) ed effetti sonori che rimangono nei dintorni della sufficienza.
La localizzazione è buona e gli sviluppatori hanno simpaticamente scimmiottato i messaggi propagandistici del regime, concedendo ai personaggi un tocco di personalità utile a creare un'atmosfera ironica e goliardica.

In conclusione, il gioco è tutto qui. Nove missioni tutorial e una campagna infinita costituiscono la sostanza del prodotto di 34bigthings, onestamente **troppo poco** per gli standard di oggi. Al prezzo in cui viene proposto non rappresenta di certo un'offerta allettante e le speranze che contenuti aggiunti vengano rilasciati tramite patch sono remote. Allo stato attuale *Mars or Die* rappresenta il primo **passo falso** per una software house che fino a ora ha avuto qualcosa di interessante da dire, ma che con quest'ultimo lavoro non ha svolto sufficientemente i compiti a casa.

Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come ***Dead Nation*** e ***Resogun*** hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di ***Alienation***.
Alienation non è solo un eccellente **shooter arcade**, ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un ***must-have***.

I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. ***Alienation*** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.
In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.

RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".

Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.
Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto svaria tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello "a memoria". Esistono inoltre, tra le possibile missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di ***Diablo 3*,** ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto ***metagame*** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una discreta longevità.

Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In ***Dead Nation*** accadeva a volte che l'azione risultasse un po' caotica; *Alienation* consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell'armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.

Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica** e **audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.

Conclusioni

La Housemarque con ***Alienation*** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.
L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.
Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.