

Cosmic Star Heroine

Cosmic Star Heroine è un rpg sviluppato da **Zeboyd Games** nato come progetto kickstarter nel 2013 e con forti ispirazioni allo stile jrpg tipico degli anni '90 (*Phantasy Star*, *Chrono Trigger*, per fare un paio di esempi) rigorosamente in 2D e sviluppato in pixel art. Sembra quasi di giocare un titolo per Super Nintendo, cosa che può anche non piacere a tutti, come anche il fatto che il titolo sia disponibile solamente in lingua inglese, fattore che non di rado è causa del malcontento di molti nostri connazionali.



Storia

Il gioco narra le vicende di **Alyssa L'Salle**, agente del Governo che, nel corso di un'indagine, scopre una cospirazione atta a distruggere la galassia.

La storia si rivela man mano poco ispirata e zeppa di cliché, al punto da rischiare di annoiare e da far venir voglia non di rado di saltare la maggior parte dei dialoghi (quasi totalmente inutili) e di continuare per cercare qualcosa di interessante che in realtà non si presenterà quasi mai: i comprimari del gioco sono, infatti, caratterizzati poco e nulla, risultando più interessanti per le loro abilità in combattimento che per il loro background.



Gameplay

Il **combat system** è uno dei punti forti di *Cosmic Star Heroes*, risultando, al contrario della storyline, molto curato e non banale; si potrà usare soltanto un'abilità alla volta, per poi ricaricarle tutte usando un'altra abilità. In caso contrario, non si potrà far altro che passare il turno. Dopo un certo numero di turni, uno dei quattro personaggi controllabili potrà entrare in "hyper mode" e fare molto più danno grazie alle proprie abilità: una buona tecnica è in questo caso aspettare e utilizzare l'abilità adatta, quella alla quale il singolo nemico è più vulnerabile.

Tutto ciò potrebbe risultare frustrante a volte, perché bisogna tenere conto di tanti fattori ed essere dotati, anche in questo caso, della giusta dose di pazienza (ma qui, a differenza della storia, che può frustrare per eccesso di noia, è proprio una questione di meccanismo di gioco: a qualcuno potrebbe anche piacere). Un altro punto che non piacerà a molti - ma qui non parliamo di un vero e proprio difetto - è la mancanza di salvataggio automatico, fattore che deve portare il giocatore a salvare spesso per non trovarsi a ripetere parti di gioco già superate in precedenza.



Grafica e sonoro

Dal punto di vista grafico, il team di **Zeboyd games** è tutto sommato riuscito nell'intento di ricreare l'atmosfera degli anni '90, con sprite colorati e gradevoli da vedere e musiche con effetti synth che sembrano uscite da una console retro; purtroppo, però, è possibile incappare, nel corso gioco, in qualche bug che costringe il giocatore a caricare un salvataggio precedente (a me è capitato diverse volte, aumentando il senso di frustrazione di cui sopra), e questo è appesantito da caricamenti lunghi e alcuni crash all'avvio.



Conclusioni

Ci troviamo di fronte a un gioco discreto, penalizzato da problemi tecnici e da una storia che, purtroppo, non decolla e non rimane, e che ha la sfortuna di essere uscito in un periodo in cui deve confrontarsi con un mostro sacro dei jrpg come *Persona 5*. Consigliato a chi proprio non può fare a meno della grafica in pixel art e a chi voglia immergersi nostalgicamente nell'atmosfera degli anni '90; chi non abbia quest'esigenza, è meglio che forse cerchi altri titoli che, nel genere, non ci faranno sentire la mancanza di *Cosmic Star Heroine*.