Omensight

Quanto sarebbe bello poter viaggiare indietro nel tempo ed evitare la fine del mondo? I ragazzi di **Spearhead Games**, già creatori di *Stories: The Path of Destinies*, hanno deciso di regalarci questa fantastica opportunità con ***Omensight***.
Pubblicato il 15 maggio 2018 su PS4 e Steam, *Omensight* si presenta come un **Action RPG** con visuale dall'alto in terza persona e meccaniche da hack 'n slash.
Il protagonista è un guerriero mistico, che si presenta solo quando la sua terra è in pericolo: l'**Araldo**, ultima speranza per il pianeta.

In un mondo lacerato da una sanguinosa guerra tra razze (le colonie di roditori, **Rodentias** e il **clan degli Orsi** vs le tribù di uccelli, chiamati **Pygarians**), l'Araldo ha il compito di proteggere la terra di **Urralia** dalla distruzione causata da un dio oscuro chiamato **Voden,** un mostro a forma di serpente, l'incarnazione del Vuoto. L'Araldo non dovrà solamente sconfiggere la malvagia divinità, ma il suo scopo principale sarà quello di salvare Vera, la Sacerdotessa senza-dio, che è stata assassinata prima degli avvenimenti raccontati in ***Omensight***, liberando Voden. Per sfuggire all'apocalisse, il guerriero mistico dovrà indagare sulla sua morte, cercando in tutti i modi di far ritornare l'anima della sacerdotessa all'**albero della vita**.
Per riuscire nell'intento, l'Araldo ha la possibilità di viaggiare nel tempo e di rivivere gli ultimi istanti di vita di Urralia. Durante la sua indagine dovrà apparire d'innanzi a tre diversi personaggi: **Ludomir**, guerriero alleato dei roditori, **Draga**, capo delle forze di Pygarian, e **Ratika**, comandante delle truppe rodentiane.
Queste tre entità aiuteranno il protagonista a comprende l'accaduto e scoprire i più bui misteri che Urralia cela dentro le sue mura.
La storia di *Omensight* ha una durata di circa **7/8 ore**, ci permetterà di visitare più e più volte uno stesso scenario per scoprire nuovi passaggi segreti, aprire nuove porte o imparare qualcosa in più

sulla lore, che è davvero ben studiata. Ma non vi preoccupate, le ambientazioni non risulteranno ripetitive o ridondanti, gli sviluppatori hanno cercato di differenziare ogni stage, anche se la somiglianza tra un posto e l'altro si nota parecchio.

Omensight, in quanto **RPG** con elementi **hack-and-slash**, dovrà essere giocato con un controller; mouse e tastiera sono supportati, ma per riuscire a giocare e godersi l'avventura al 100% **il pad è una scelta obbligatoria**.
Il gameplay non è per niente impegnativo o difficile, anzi, gli scontri sono parecchio semplici all'inizio, **molte volte i nemici non ci sfioreranno neanche**, ma nel proseguimento dell'avventura gli avversari saranno molto più agguerriti e numerosi, scaglieranno contro l'Araldo e i suoi alleati magie e incantesimi che se non schivati in tempo provocheranno un ingente danno.
Le mosse principali a disposizione del protagonista sono due: un attacco leggero e uno pesante; come in tutti i GDR, **alcune delle abilità verranno sbloccate con l'acquisizione di esperienza** e quindi con l'aumento del livello, che è strutturato in maniera esaustiva e semplice; una delle abilità più utili e sicuramente la più forte è quella di rallentare il tempo per i nemici circostanti, in modo da poter colpirli ripetutamente senza subire danni. Anche i vari potenziamenti sono acquistabili tramite la valuta in-game, aumentare le statistiche di attacco della spada, dell'elmo o diminuire il tempo di caricamento delle abilità, inoltre si potrà utilizzare anche una combo insieme al nostro compagno.
La principale meccanica è quella investigativa, ma purtroppo non risulta curata al meglio: tutti gli enigmi e i misteri si scopriranno semplicemente completando le giornate insieme ai tre personaggi, nulla di più. La storia è raccontata in maniera lineare, ma risulta abbastanza intuitiva e divertente.

Il comparto grafico è piacevole, non ci sono scenari appariscenti o zeppi di dettagli, **i colori utilizzati molto accesi e le texture rendono il mondo di gioco molto cartoonesco e colorato**, una decisione ideale per un titolo del genere. Anche la scelta dei modelli dei personaggi è parecchio azzeccata: si utilizzano animali e questo dona al gioco un'aria fiabesca.
Anche il **comparto sonoro** non eccelle, riesce ad accompagnarci durante tutta l'avventura in maniera sempre sufficiente. Al contrario, il doppiaggio (lingua inglese con sottotitoli in italiano), che riesce a mettere un pizzico di enfasi al tutto, risultando abbastanza gradevole da ascoltare. **Leggere i sottotitoli mentre si gioca non è affatto semplice**, soprattutto se sono importanti per comprendere bene la storia; in molte occasioni mi sono ritrovato a dovermi fermare qualche secondo per poterli leggere, per evitare di cadere nei burroni o di entrare, involontariamente, in battaglia.
Oltre a questo "piccolo" problema **ho riscontrato anche alcuni bug, tra cui uno che mi ha costretto a riavviare la missione**, perché il personaggio si era incastrato tra due barili – non chiedetemi come ci sono arrivato –, **e alcuni fastidiosi lag durante i caricamenti del tabellone di gioco**.
In conclusione, *Omensight* è un titolo poco più che sufficiente, con una storia, un gameplay e una grafica di buona fattura, ma non eccellente. Si poteva fare di più, il titolo è promettente, il gameplay è ben studiato, anche se abbastanza semplice e facile, la storia è d'effetto e la grafica non è niente male. Per quello che offre, essendo un gioco indie, può valere la pena provarlo, grazie anche a un prezzo accessibile (circa 15€ su Steam).