Dead Cells

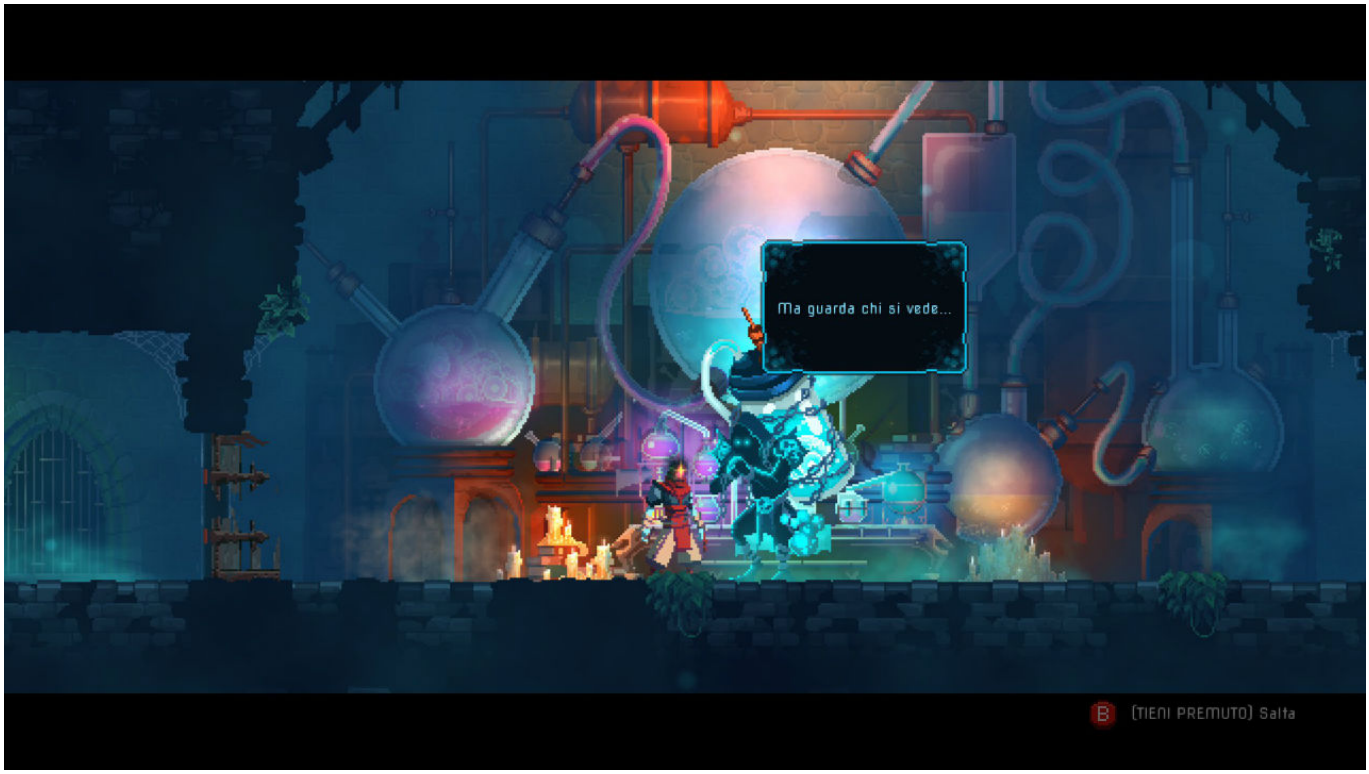
Sarebbe uno sbaglio definire ***Dead Cells*** come "l'ennesimo metroidvania con grafica **retro 2D**". Il titolo dei francesi **Motion Twin** ha qualcosa di diverso dagli altri: ***Dead Cells*** è, infatti, il padre fondatore di un nuovo genere, che molte voci autorevoli del settore non hanno esitato a definire "**roguevania**", un felice incontro tra uno dei generi più inflazionati degli ultimi anni (il metroidvania, appunto) e il **roguelike** (dinamico): dopo ogni morte del nostro personaggio, ricominceremo il gioco da capo conservando solamente le abilità che siamo riusciti a sbloccare nel corso delle nostre partite, ma perdendo ogni accessorio, arma o potenziamento trovati in giro per la mappa durante l'avventura, aspetto che personalmente non ho apprezzato affatto, probabilmente perché sono troppo legato alla modalità più classica, ma che effettivamente, per i giocatori più pazienti e caparbi, potrebbe diventare un espediente per non stancarsi di giocare.

Tutto inizia sempre dalla cellula

Come i primi esseri viventi immersi nel brodo primordiale, anche noi all'inizio del gioco saremo solo un ammasso di cellule, con la sottile differenza che le nostre saranno putride. Dopo una brevissimo intro in cui vedremo l'ammasso di cellule impossessarsi del povero cadavere di un soldato senza testa, saremo pronti per iniziare il nostro cammino e sbrogliare finalmente la matassa che cela il mistero della nostra esistenza: chi siamo, dove siamo e perché. La storia sarà una sorta di **puzzle da comporre man mano**, scopriremo andando qualche porzione, trovando pergamene o altri indizi qua e là nel corso del gioco. La narrativa **non è da premio Pulitzer**, ed è parecchio marginale: ma poco male, **sarete più impegnati a godervi il gameplay che a seguire la storia**.

Taglia lì, squarcia qui

Dopo la prima partita, che sarà quasi un tutorial, rinasceremo all'interno di una stanza (**stanza che sarà differente ogni volta che ricominceremo la partita**), gremita di strane ampolle e vasi pendenti; ogni volta che riusciremo a sbloccare una nuova abilità o arma, verrà inserita in uno di questi contenitori.
Lo scopo del gioco è quello di **scoprire la nostra provenienza** passando attraverso diversi livelli (**13 in tutto**, ma per completare il gioco non sarà necessario visitarli tutti). Non mancano le **bossfight** al termine delle quali potremmo ricevere importanti "drop" dal boss in questione, come armi rare o progetti per la creazione delle stesse. I boss non tantissimi, ma gli scontri sono congegnati in modo da regalare attimi di pura adrenalina, anche perché sappiamo già che essere sconfitti durante un combattimento segnerà la fine della partita in corso.
È interessante il sistema di livellamento delle abilità, acquisibili o potenziabili scambiando con uno strano essere chiamato "**Il Collezionista**" (che incontreremo in alcuni punti random della mappa) tutte le anime raccolte dai precedenti scontri con i mostri (sì, il discorso della raccolta di anime è un po' un cliché, ma che volete farci?).
Per quanto riguarda le armi invece, più avanti nel gioco si sbloccherà anche il **Fabbro**, tramite il quale potremo migliorare quelle che abbiamo in dotazione ma non siate troppo entusiasti, perché non importa quale potentissima spada o arco abbiate trovato o creato: dopo la morte ogni vostra conquista andrà perduta e, volta per volta, quando ricominceremo il livello, potremo scegliere solo le armi base, costringendoci quindi a una sfrenata ricerca di armi più potenti in giro per il livello. Esiste un altro modo per trovare dell'ottimo equipaggiamento, ed è possibile **grazie all'acquisto di armi o accessori presso i "mercanti"**, presenti in punti sempre diversi della mappa: in questo caso lo scambio avviene tramite il denaro o le gemme preziose raccolte durante la partita. Può risultare frustrante a volte perdere denaro e anime dopo una morte inaspettata, quindi, una volta raggiunta una ingente quantità di materiali preziosi, grazie ai portali che man mano si andranno a sbloccare in giro per il livello, diventerà opportuno **teletrasportarsi nei pressi di un mercante o di un "Collezionista"**, in modo da poter investire quello che abbiamo faticosamente accumulato prima che sia troppo tardi.



Il Design è tutto

Per il titolo di **Motion Twin** non si parla di comparto grafico come qualcosa a sé stante, ma di qualcosa che risulta un tuttuno con **game e level design**.
L'utilizzo degli sprite, che rievoca uno stile retro molto in voga, sembra ormai esser diventato uno degli aspetti più comuni tra le etichette indipendenti, tanto che la medesima scelta è stata fatta anche per giochi come ***Slain! Back from Hell***, ***Axiom Verge*** o ancora l'acclamato ***Bloodstained: Curse of the Moon***.
La vera differenza del **"moderno" modello retro** di *Dead Cells* sta nelle **animazioni** degli sprite, **fluide e ben dettagliate**. I livelli sono molto caratteristici, e ognuno diverso dall'altro, e ci porteranno dalle fetide fogne a dungeon intricati e cupi. **La grande varietà e quantità di elementi** su schermo lascia intravedere un profondo studio e una cura del dettaglio da parte degli sviluppatori, caratteristica che fa ancor più apprezzare il lavoro svolto dagli sviluppatori.
Il **comparto audio** è globalmente buono, con una soundtrack abbastanza coinvolgente, anche se alla lunga potrebbe risultare leggermente ripetitiva in alcuni leitmotiv, **SFX** di armi effetti video ed esplosioni **riprodotti in maniera eccezionale**, che riescono a rendere bene l'idea della potenza sprigionata dalle azioni del nostro personaggio.

A conti fatti

Dead Cells è risultato essere uno dei migliori **metroidvania/roguevania** mai sviluppati, niente e nessuno dovrebbe impedirvi di far vostro questo piccolo grande **capolavoro videoludico**. Abbiamo testato questo titolo su PC (Steam), ma sono fermamente convinto che un gioco del genere veda un'ottima espressione del proprio potenziale su **Nintendo Switch**, console sulla quale è presente insieme a PS4 e Xbox One.

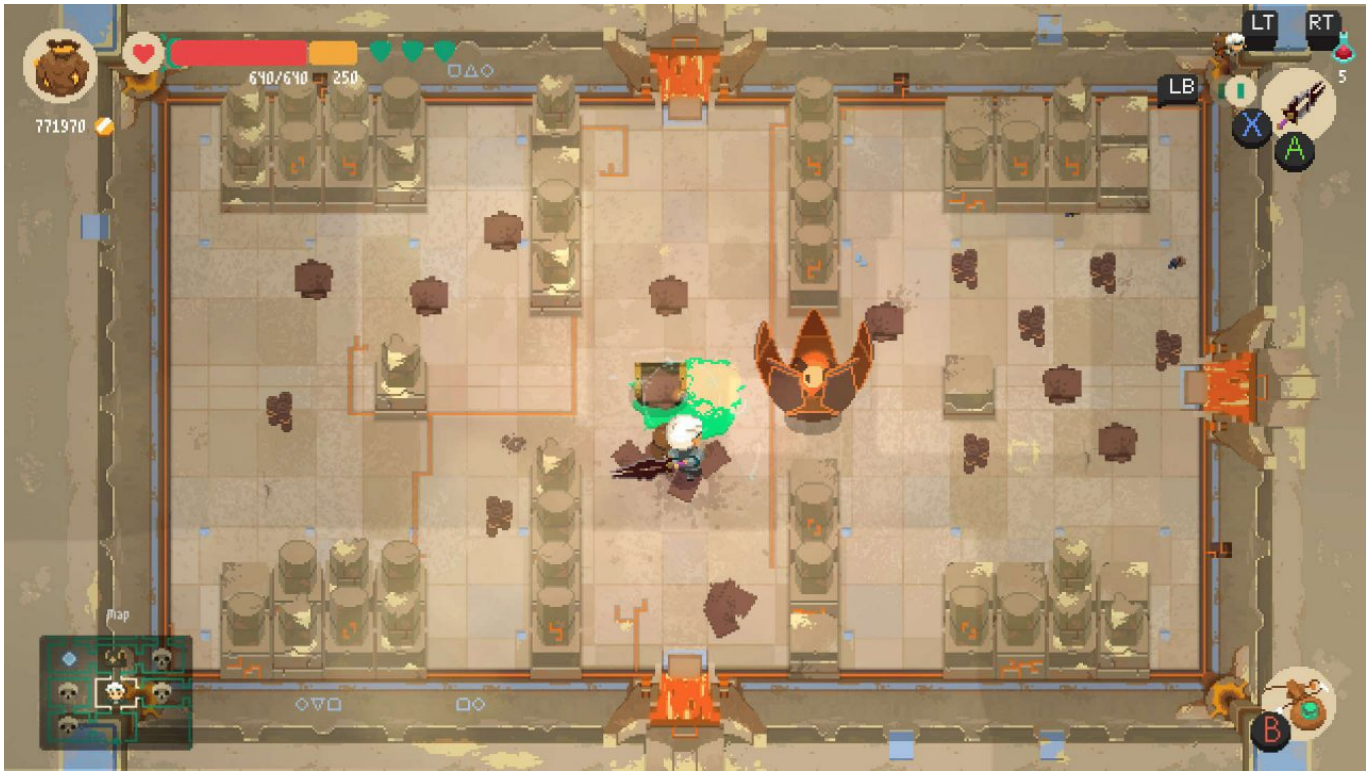
Moonlighter

Da giocatori, o più precisamente da avventurieri, siamo stati in una marea di negozi, fra venditori più o meno tirchi per comprare o vendere oggetti. Ma vi siete mai chiesti cosa si prova a stare al posto del venditore? Come fa questi ad avere tanti begli oggettini da vendere? Per la prima volta potremo scoprirlo in ***Moonlighter***, il piccolo miracolo indie della **Digital Sun Games** pubblicato da **11 Bit** che incorpora parti action à la ***The Legend of Zelda***, e **dungeon** per raccogliere tesori, e parti da **business simulator** in cui dovremmo vendere, in base alla domanda e al valore, tutto ciò che abbiamo saccheggiato (o parte di esso) e gestire il nostro negozio e il piccolo villaggio dove risiede il nostro **Will**. Il titolo è disponibile per **Playstation 4**, **Xbox One** e **PC,** e quest'ultima è la versione che prenderemo in considerazione.

Sogno di un commesso viaggiatore

Una notte, vicino al villaggio di **Rynoka**, appaiono dal nulla delle porte che conducono a dei dungeon, delle cripte in continuo mutamento piene di tesori preziosi; si formano così due squadre di esploratori contrastanti, i **mercanti** e gli **eroi**. Di questi non molti fanno ritorno e, con l'aumentare delle vittime, gli abitanti del villaggio decidono di chiuderne tutte le entrate. Senza tesori da vendere, **Will**, proprietario del negozio **Moonlighter**, vive giorni molto bui, ma un giorno, armato del suo coraggio e la sua voglia di seguire le orme del suo avventuroso padre **Pete**, decide di andare di entrare in un dungeon per cambiare la sorte della sua attività ed essere sia un eroe che mercante. Il gioco si alterna in **sezioni diurne**, nelle quali potremo aprire il negozio al pubblico e guadagnare più soldi possibili, **e notturne**, che sfrutteremo principalmente per andare a saccheggiare i dungeon. La loro forma richiama immediatamente quella del primo ***The Legend of Zelda*** (stanze rettangolari con quattro porte) ma la particolarità di queste cripte, così come accennato nella storia, è che a ogni nostro ingresso troveremo una struttura diversa; i dungeon si comporranno su tre livelli e, più scenderemo nel profondo, più rari saranno i tesori che troveremo (ma anche più resistenti e forti i nemici). Non troveremo mai porte da aprire con delle chiavi: è possibile infatti fiondarci direttamente all'ingresso delle sezioni successive, ma il tempo che dedicheremo all'esplorazione verrà ripagato col ritrovamento di ceste che conterranno dei tesori molto preziosi oppure oggetti che potremo usare per costruire armi, armature, migliorie per quest'ultime o creare delle pozioni. Il nostro inventario è composto da **20 blocchi** (disposti a 5×4) ma il disporre i tesori all'interno di esso non è molto facile in quanto tutti gli oggetti che raccoglieremo dalle casse (che saranno sempre quelli che valgono di più o i più utili nel crafting) avranno delle **maledizioni** o degli **incantesimi** particolari: alcuni dovranno essere messi obbligatoriamente sul fondo o sulla cima della nostra borsa, altri distruggeranno un oggetto vicino quando usciremo dal dungeon oppure non appena gli troveremo una collocazione nella borsa, altri si romperanno se prenderemo troppi colpi e altri ancora rimarranno oscurati fino alla nostra uscita; a ogni modo, sempre dalle casse, avremo modo di raccogliere dei tesori intrisi da **incantesimi** che possono distruggere le maledizioni sopracitate (e dunque poter raggruppare un determinato numero dello stesso tesoro in un solo blocco), mandare i nostri ritrovamenti più preziosi direttamente al **Moonlighter** liberando la nostra borsa oppure

addirittura trasformare un tesoro vicino in uno più prezioso. Se proprio non abbiamo più spazio per portare altri tesori possiamo "sacrificare" i tesori allo **specchio magico** che trasformerà istantaneamente i tesori in denaro; una meccanica semplice e intelligente purtroppo rovinata dall'assenza di un tasto "seleziona tutto", che si traduce nel dover portare ogni singolo oggetto (o gruppo di oggetti) dallo slot dell'inventario, o cassa, allo slot dello specchio che si trova in basso a sinistra… per ogni singolo tesoro! La **gestione dell'inventario**, insieme all'azione vera e propria, è decisamente l'elemento più importante e bisogna sin da subito capire il meccanismo delle **maledizioni** e **incantesimi** per poter fare uscire dai dungeon più tesori possibili al fine di migliorare il nostro equipaggiamento sin da subito senza perdere troppo tempo; a tal proposito, non ci sono molti tutorial e, per quanto l'inglese utilizzato nel gioco non sia eccessivamente astruso, bisognerà comprendere il prima possibile questi meccanismi per non finire nel logorio di un grinding che potrebbe rivelarsi lungo, talvolta erculeo, in quanto i prezzi del fabbro che crea le armi e la strega che prepara le pozioni sono veramente tarati per un margine d'errore vicino allo zero!
Per questa ragione – dover guadagnare denaro di continuo per ottenere le migliorie necessarie – ci toccherà andare in uno stesso dungeon più volte, con il risultato di un gameplay ripetitivo, ma ciononostante piacevole, in un certo senso molto simile alla meccanica dei 3 giorni proposta in ***The Legend of Zelda: Majora's Mask***; capiterà spesso che, per esempio, arrivati alla terza sezione non saremo abbastanza forti o non avremo un armatura decente e perciò potremo uscire in qualunque momento offrendo dei soldi al **talismano** o al **catalizzatore** (*catalyst*) che, a differenza del primo, potrà farci tornare nella stessa stanza del dungeon dalla quale siamo usciti (e dunque senza doverlo ripercorrere dalla prima sezione). Gli altri **due modi** per uscire dai i livelli sono i più classici, ovvero uccidere il boss di fine livello, che ci farà avere accesso ai tesori più preziosi della cripta, oppure l'essere sconfitto in qualunque parte del dungeon, che comporterà la perdita di tutti gli oggetti nella borsa a eccezione dei primi cinque blocchi in alto che rappresentano le nostre tasche (è meglio dunque mettere in queste posizioni gli oggetti più importanti). Per non morire dovremo capire sin da subito che tipo di approccio vogliamo utilizzare: **Will** potrà portare due delle cinque armi proposte nel gioco, ovvero **spada e scudo**, **lancia**, **spadone**, **artigli** e **arco e frecce**, e a ciò consegue che il giocatore potrà scegliere tra stili di gioco diversi. Abbiamo un temperamento audace? Preferiamo sferrare pochi attacchi ma potenti? Contempliamo per lo più attacchi ravvicinati? L'arma di base sarà la **spada e lo scudo** ma ben presto, come scenderemo nel **Golem Dungeon**, avremo modo di prendere i primi materiali per poter costruire le restanti armi e capire velocemente quale stile di combattimento ci si addice di più, anche perché ***Moonlighter*** non è affatto un gioco facile; fino a quando, procedendo nel gioco e finendo nei dungeon successivi, non avremo un'armatura completa (e possibilmente omogenea visto che possiamo comporre delle armature di **stoffa**, **acciaio** o **ferro**) i nemici ci faranno sempre il cappotto e perciò avere una buona armatura fin da subito è fondamentale. Controllare **Will** è molto semplice: si muove e attacca esattamente come farebbe **Link** in titoli come ***A Link To The Past*** anche se l'esperienza è rovinata da una sorta di legnosità generale (persino all'interno dei menù); i comandi rispondono bene, ma alternare attacco e difesa risulta un po' astruso, specialmente se si usano armi diverse dalla **spada e lo scudo**, che si richiama col tasto B se si usa un controller per **Xbox**. Con le altre armi, al posto di difenderci con lo scudo, è possibile sferrare degli **attacchi speciali** (caricati) e dunque mettere al tappeto i nemici in tempi più brevi; l'unica vera maniera per difenderci con le armi diverse dalla spada è il tasto RB che, in perfetto stile **Link**, farà allontanare **Will** con una capriola (che funzionerà ugualmente andando contro il nemico o tentando di superare un attacco a proiettile). Nonostante qualche piccola sbavatura, il gameplay puro risulta tuttavia molto piacevole, è molto soddisfacente uccidere i nemici per raccogliere i loro tesori e una volta abituati alla legnosità dei comandi si imparerà a sfruttare al meglio le capacità di **Will**; tuttavia, il gameplay all'interno dei dungeon non è che il 50% del gioco.



Che vada a lavorare!

Come abbiamo accennato prima, **Will** è il proprietario del negozio **Moonlighter,** che di giorno ci toccherà gestire accogliendo i clienti interessati alla nostra mercanzia. Ogni tesoro ha, diciamo, un valore oggettivo ma dovremo venderlo tenendo conto della domanda generale. Quando venderemo un oggetto per la prima volta, e dunque non ne conosciamo il giusto prezzo di vendita, dovremo fare attenzione alla reazione del cliente e, a seconda di questa, potremo ogni volta parametrarci. Ci sono 4 **reazioni principali** e saranno mostrate sul balloon al di sopra di ogni cliente intento a comprare un oggetto:

- la prima ci mostra una **faccina molto felice** con degli occhi "a monetina"; questa reazione ci indica che il cliente ha trovato un oggetto a un **prezzo stracciato** e dunque, anche se faremo la sua felicità, la prossima volta che rivenderemo lo stesso oggetto ci converrà gonfiare un po' il prezzo.
- La seconda è una **faccina normalmente felice**; beccare questa reazione significa fondamentalmente aver trovato il **prezzo perfetto** e ci converrà mantenerlo a discapito della domanda.
- La terza faccia è una **faccina triste**; solitamente **il cliente eviterà di comprare l'oggetto ma è anche possibile che lo prenda ugualmente e lo pagherà per il prezzo stabilito**. Tuttavia, se lo farà, farà abbassare la domanda generale e perciò quando vedremo un cliente reagire in questo modo e lascerà l'oggetto sullo scaffale ci converrà cambiare tempestivamente il prezzo prima che si verifichi lo stesso caso con uno che lo comprerà (ovviamente è possibile cambiare il prezzo durante le fasi di vendita).
- L'ultima **faccina** è quella **oltraggiata**; se un cliente reagirà così di fronte a un oggetto significa che **il prezzo supera di gran lunga il suo valore effettivo** e perciò nessuno comprerà mai l'oggetto.

Tutti i dati che raccoglieremo sui tesori in fase di vendita, ovvero i prezzi correlati alle emozioni che vengono scaturite e il livelli della domanda, saranno segnati sul nostro **quaderno del mercante** e

ciò ci sarà di grande aiuto sia in negozio che nei dungeon qualora ci troveremo nella situazione di dover scartare un oggetto in favore di un altro. A ogni modo, gestire un negozio (così come nella realtà) non consiste solamente nel piazzare degli oggetti sugli scaffali e nell'aspettare che i clienti vengano a comprarli; dobbiamo rendere l'ambiente piacevole e, come si solitamente si dice, avere gli occhi anche dietro la testa. È possibile anche intuire quale tipo di oggetto vogliono i clienti quando entrano (sempre da un balloon che appare sopra la loro testa), così come possiamo capire se qualcuno è intenzionato a rubare; noi non possiamo cacciare i ladri quando entrano ma dobbiamo stare attenti a non perderli di vista in mezzo alla folla e quando allungano le mani e tentano di scappare con la refurtiva dobbiamo fermarli tempestivamente con una capriola. Ai clienti, inoltre, non piace fare shopping in un ambiente scialbo e perciò dobbiamo fare in modo che si trovino a loro agio… così da far in modo che sborsino di più! Avremo modo di abbellire il negozio con oggetti da appoggiare al bancone o sui muri e ognuno di essi avrà un effetto particolare: alcuni faranno sì che i clienti lasciano una percentuale di mancia, altri fanno fanno scorrere il tempo più lentamente, altri diminuiscono i furti o fanno sì che in una giornata entrino più clienti del normale. Tuttavia nulla di tutto ciò è possibile fino a quando non apporteremo la prima modifica al negozio. All'inizio il nostro negozio sarà minuscolo e ci sarà spazio per giusto quattro oggetti per la vendita ma possiamo allargarlo utilizzando la **bacheca** al centro del villaggio dalla quale è possibile finanziare il proprio negozio per delle migliorie: queste includono l'**allargamento del locale**, l'aggiunta dei **cesti per gli oggetti in offerta**, **casse più larghe** per accumulare gli oggetti invenduti o quelli che ci servono per la creazione delle armi e pozioni, **migliori letti**, che ci faranno dormire meglio recuperando così della vita oltre il massimo, e **migliori registratori di cassa** per far sì che i clienti lascino una grossa percentuale di mancia (magari fosse così semplice nella vita vera). Un buon imprenditore però non è tale fino a quando non investe i propri soldi in altre attività; in ***Moonlighter*** avremo anche la possibilità di finanziare altre attività e queste ci daranno l'opportunità sia le fasi di vendita che la nostra esperienza nei dungeon. Dalla bacheca potremo finanziare un **fabbro**, che ovviamente ci costruirà le armi e le armature, un **negozio di pozioni**, un **negozio simil Moonlighter** che venderà gli stessi oggetti che troviamo nei dungeon (molto comodo se, per esempio, abbiamo bisogno di un certo materiale per costruire un arma e ci noia andare in un dungeon per un solo oggetto), un **negozio per gli oggetti che servono ad abbellire il nostro locale** e un **banchiere** che investirà un po' del nostro capitale in altre attività e ce lo restituirà dopo sette giorni con gli interessi. **L'esperienza commerciale** di questo gioco è veramente curata e trasmessa con passione ma, un po' come accade per le armi e le pozioni, il tutto è sempre collegato ai meccanismi dei tesori dei dungeon perché i prezzi, anche per i finanziamenti, sono tarati per un margine di errore pari a zero.

Venti di cambiamento

In termini di grafica ***Moonlighter*** ci delizia con una pixel art veramente deliziosa che si esprime nelle fasi di gameplay e nelle brevi cutscene che mostrano delle immagini statiche (sempre molto belle). La grafica, in maniera generale, si rifà per lo più a ***The Legend of Zelda: the Minish Cap*** e ai giochi ***Pokémon*** della generazione del **Gameboy Advance** e perciò, nonostante la palette da 16/32-bit, personaggi e ambienti risultano molto curati, e dettagliati quanto basta. Non ci sono bug grafici di rilievo, e quelli presenti sono addirittura utili per avere un vantaggio con i nemici; in poche parole, è possibile (specialmente con lo spadone) colpire i nemici dalla parte opposta di un muro e rimanere protetti da (alcuni) attacchi nemici. Il titolo non si pone certamente come un gioco altamente realistico e dunque piccolezze come queste possono essere perdonate senza grossi compromessi e, in questi casi, persino sfruttate. La colonna sonora presentata è veramente deliziosa e tranquillamente accostabile a una di quelle di ***The Legend of Zelda***; nulla al livello di Koji Kondo, ça va sans dire, ma i pezzi sono davvero ben composti, ben caratterizzati e anche ben registrati. Ci sono in totale quattro livelli, il **dungeon di pietra**, della **foresta**, del **deserto** e quello **tecnologico**, e pertanto i pezzi proposti sono molto vari e riescono a dare la giusta personalità, e persino serietà, ai determinati ambienti; ci sono bei pezzi orchestrali, riprodotti molto fedelmente, sfumature etniche, elettroniche nel **dungeon tecnologico**… insomma, si riesce a adattare perfettamente a ogni situazione regalando al giocatore un ottima cornice per un'avventura veramente particolare. Ogni dungeon ha sempre il suo tema e man mano si cambia di sezione varierà anche il tema, senza perdere le melodie portanti o il mood generale del pezzo; davvero molto ambizioso per un gioco indie. Unico problema, forse, è che si sarebbe potuto fare di più **sul piano delle voci**; non si chiedeva certamente un gioco interamente doppiato ma sentire anche un lamento da parte del personaggio principale sarebbe stata una buona implementazione. Abbiamo pertanto un personaggio con, sì, una personalità ben definita ma senza alcuna vera profondità; **Will** non si dimena quando dà un colpo di spada, non si lamenta quando viene colpito e non urla quando cade. Un po' deludente come fattore.

Diamo a Will ciò che è di Will

Moonlighter è un gioco veramente curato in ogni dettaglio, è pieno zeppo di obiettivi, personalizzazioni, crafting e tanto altro. Può certamente interessare ai fan di ***The Legend of Zelda***, gli amanti dei **dungeon crawler** e persino dei **gestionali**. Il solo problema di questo titolo, che sorprendentemente è al contempo anche il suo punto forte, è l'esubero di contenuti, non tanto perché risulti difficile stare dietro ai tanti obiettivi che il gioco ci pone, ma tanto perché è un po' come giocare a ***Jenga***! È davvero snervante andare in un dungeon con l'obiettivo di cercare un determinato oggetto che ci servirà per creare o migliorare un arma per poi uscire, ad esempio, con una quantità insufficiente oppure terminare una sessione di vendita e non avere ancora abbastanza soldi per poter finanziare un'attività o comprare qualcosa dal fabbro o dalla strega pur avendo i materiali. Insomma, se si fa qualcosa di sbagliato crolla tutto il resto! È importantissimo inoltre comprendere il funzionamento del sistema di **maledizioni** e di **incantesimi** dei tesori per fare più soldi possibili e purtroppo è molto difficile comprenderlo senza un tutorial o una vera guida.
Bisogna appunto essere molto pazienti con questo titolo, sperimentare, stare attenti alle icone e, in fase di vendita, alle reazioni, alle intenzioni dei clienti, e altro. Ci sono molte cose su cui dovremo istruirci, ma in ***Moonlighter*** saremo soli contro un sistema un po' difficile da capire. Ma nella vita non abbiamo un tutorial, e anche per gestire un'attività bisognerà far ricorso a intelligenza e intuito.
È un titolo che o si ama o si odia, *Moonlighter*. Noi abbiamo più motivo d'amarlo, per la sua marcata personalità, per l'originalità e per meccaniche di gioco che sembrano non aver nulla in comune fra loro ma che in realtà si amalgamano molto bene. È uno *Zelda-like* molto più efficace e armonico di altri recentemente usciti come ***World to the West***, che semplicemente soffrono di un'identità non troppo marcata. Speriamo solo che ***Moonlighter*** possa annoverarsi presto fra i grandi indie come ***Undertale***, ***Axiom Verge*** o ***Limbo***. Davvero sorprendente!

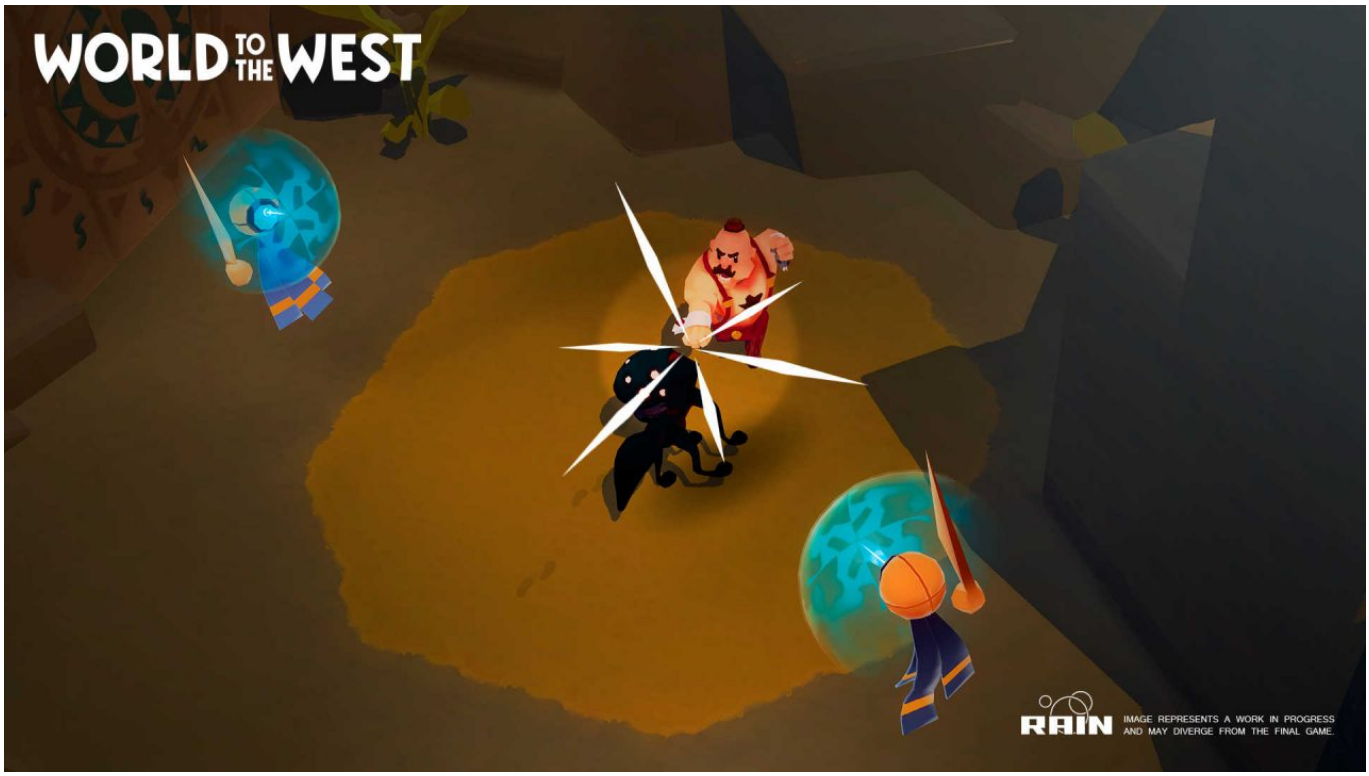
World to the West

Arriva su **Nintendo Switch** l'ultima impresa di **Rain Games**, la casa che ha prodotto il graziosissimo puzzle platformer ***Teslagrad*** (del quale trovate qui la nostra recensione); stiamo parlando di ***World to the West***, un altrettanto curatissimo titolo, che serba una certa continuità narrativa con il titolo precedente, ponendosi però come titolo di avventura dagli elementi molto simili alla saga di ***The Legend of Zelda***. Ci si allontana, dunque, dai puzzle di logica in favore di un gameplay più immediato, esplorativo e, tutto sommato, più approcciabile, anche se non esente da parti cervellotiche; tuttavia, il rimando a ***Zelda*** è comunque abbastanza vago in quanto, nonostante la grafica cartoonesca, la mappa divisa in quadranti e la visuale dall'alto, ***World to the West*** costringe il giocatore a un ritmo abbastanza diverso, con meccaniche "multi-personaggio" decisamente assente nella famosa saga **Nintendo**. Sebbene titoli come ***The Legend of Zelda: Four Sword***, ***Four Sword Adventure*** e ***Tri Force Heroes*** abbiano dato alla saga di Link un'insolita veste multiplayer, ***World to the West*** dà al giocatore la possibilità di controllare ben **quattro personaggi** dalle abilità diverse, tutti in grado di compiere uno specifico compito per una specifica occasione; questa meccanica distanzia nettamente il titolo della **Rain Games** dalla nota saga **Nintendo** fra alti e bassi. Ma andiamo per gradi.

Lontano da casa

Il gioco comincia proprio a **Teslagrad**, dove prenderemo il controllo di **Lumina**, una **teslamante** che, spinta dalla curiosità, attiva per sbaglio un'antica macchina per il teletrasporto finendo per essere spedita anni avanti nel futuro. In questa strana terra, la macchina per il teletrasporto sembra sia inattiva da secoli, e ci sono ben poche speranze di ripararla; cominceremo dunque a muovere i nostri primi passi in questo nuovo mondo accorgendoci che la civiltà dei teslamanti è ormai perduta. Dopo essere caduta in un pozzo, la storia di **Lumina** verrà messa un attimo da parte per far spazio alle storie dei restanti protagonisti di questa storia. Conosceremo **Knaus**, un piccolo bambino orfano che si ritrova nel sottosuolo insieme ad altri bambini anch'essi orfani, che crede di trovarsi sulla Luna ma capisce di essere stato ingannato dopo aver trovato un alberello cresciuto grazie a uno spiraglio di luce proveniente dalla superficie; la storia punterà i riflettori in seguito su **Miss Teri**, un'esploratrice a caccia di tesori che verrà ingannata **Lord Tychoon**, un magnate senza scrupoli dell'alta società; infine conosceremo **Lord Clonington**, un fortissimo omone dalle nobili origini e, a detta sua, secondo solo a **Lord Tychoon** in quanto a ricchezza.
A questo punto, dopo che i quattro personaggi saranno tutti riuniti e capiranno di essere parte di un disegno ben più grande di loro, sarà da lì che partirà la vera e propria avventura; in pratica, dopo i primi capitoli che ci serviranno per imparare a conoscere i comandi dei personaggi semi-individualmente, avremo modo di comandare tutti e quattro a turni alterni. Per switchare da uno all'altro basterà raggiungere uno dei tanti **totem**, scolpiti in precedenza da un'anziana sciamana, sparsi in giro per il mondo. Attivato un nuovo **totem** sarà possibile cambiare personaggio o teletrasportarsi uno di quelli attivati in precedenza; questi checkpoint, che fra l'altro rappresentano anche i punti di salvataggio, dovranno essere attivati individualmente per ogni personaggio perciò, qualora sarà necessario che tutti si rechino nello stesso punto, il gruppo dovrà muoversi poco per volta, ripetendo la stessa strada per quattro volte, per far sì che tutti percorrano la stessa strada e attivino i **totem** necessari di conseguenza.
Gli amanti dei **metroidvania**, genere in cui il **backtracking** è una meccanica fondamentale, potrebbero decisamente trovare pane per i loro denti in ***World to the West***; meno interessante però potrebbe esserlo per i giocatori un po' più casual o, addirittura, per gli amanti della saga di ***The***

Legend of Zelda, più in particolare quelli che parallelamente potrebbero non trovare di loro gradimento titoli come ***Metroid***, ***Castlevania***, ***Shantae***, ***Guacamelee*** o ***Axiom Verge***.
Il movimento in gruppo non è implementato perfettamente o, per lo meno, come ci si aspetterebbe da un gioco che pone delle premesse simili; per quanto sia divertente scambiare i personaggi e percorrere strade diverse con ognuno di loro, non si crea alcuna complicità: ci si aspetterebbe che tutti e quattro collaborino fra loro, per aprire un cancello o per spostare un masso grazie alle abilità peculiari di ognuno, ma purtroppo in ***World to the West*** questa componente è sfruttata molto poco. Sono pochissime le volte in cui qualcuno dovrà mettere compiere azioni di cui gli altri personaggi possano beneficiare, ed è un vero peccato. Vengono sfruttati soltanto degli elementi ambientali adatti a pochi di loro, i cunicoli per **Knaus** o i campi energetici di **Lumina** (gli stessi visti in ***Teslagrad***), senza dunque aiutarsi a vicenda. In pratica, ognuno va per la propria strada!



Lascia fare a me

I quattro personaggi hanno abilità diverse fra loro e ognuno può interagire con l'ambiente tramite i **3 comandi base**, più o meno comuni a tutti: **attacco**, **corsa** e **spostamento**. Nonostante questo equilibrio nei controlli, i quattro personaggi soffrono di una certa disparità: è normale che in un gioco che pone delle premesse simili qualcuno debba compensare le mancanze di un altro, ma in ***World to the West*** le abilità sono distribuite in maniera abbastanza disomogenea. **Lord Clonington** e **Lumina**, ad esempio, sono i personaggi più piacevoli da usare in quanto sono in possesso di **due o più attacchi**, **possono muoversi velocemente** e possono risolvere con molta facilità molte delle difficoltà ambientali che gli si pongono davanti, come fossati o pareti da superare. L'abilità principale di **Miss Teri**, che ha comunque la corsa migliore dei personaggi, è il **controllo mentale** e, per quanto figo possa sembrare, questa caratteristica sarà poco utile senza che ci sia un nemico di cui possa prenderne il controllo; la sua sola sciarpa, che permette il controllo mentale stesso ma può essere usata anche come un rampino in certi punti, si rivela inefficiente dinanzi a un nemico impossibile da controllare come, ad esempio, un guardiano ancestrale; e questo è niente in

confronto alle difficoltà di **Knaus,** la cui corsa funziona principalmente con i suoi pattini di ghiaccio, strumento che non funziona a dovere in assenza di acqua. Knaus può raggiungere i punti più alti solamente in presenza dei suoi specifici cunicoli ma soprattutto, e questo è il difetto più grave, non dispone di un vero sistema d'offesa; la sua **pala**, con la quale può scavare una buca per poi muoversi sottoterra (esattamente come faceva Bugs Bunny), può solamente stordire i nemici senza ucciderli effettivamente. L'unica cosa che può placare le orde nemiche è la sua sola dinamite che di per sé è molto potente ma, ovviamente, bisogna aspettare l'esplosione mentre il nemico, giustamente, si allontana.

Alti e bassi

Tutto sommato, anche se la disomogeneità di caratteristiche e la mancata cooperazione fra i personaggi minano la nostra esperienza videoludica, non sono elementi così gravi da creare al giocatore difficoltà nella godibilità del titolo; insomma, le abilità sono molto belle e la meccanica di gioco è di per sé validissima e stimolante. ***World to the West*** non è assolutamente un gioco frustrante, la difficoltà generale del gioco è ben equilibrata e il titolo risulta molto piacevole; ha una buona longevità, l'avventura continua anche dopo la quest principale alla volta delle batterie che serviranno ad alimentare una speciale zona nel sottosuolo che custodisce la verità sulla civiltà teslamante.
Stavolta, a differenza di ***Teslagrad***, lo **storytelling** è molto più semplice e si affida ai dialoghi e ai testi come un qualsiasi altro gioco di questo genere. La **grafica**, dai toni molto accesi e cartoonesca, dà al titolo un bel caratterino frizzante e si adatta bene sia ai tratti umoristici dei dialoghi che alle fasi più cupe della storia; gli ambienti, anche se un po' vuoti, sono ben caratterizzati, e perdersi è abbastanza difficile anche se alcune volte, nell'intento di proseguire la storia, si finisce per girare a vuoto per molto tempo. La mappa mostra sia tutto l'***overworld*** che il mondo sotterraneo, al quale sono collegati anche i dungeon; tuttavia, anche se è possibile guardare le mappe più o meno contemporaneamente, la scarsa risoluzione non permette di capire dove siano i punti d'accesso per il

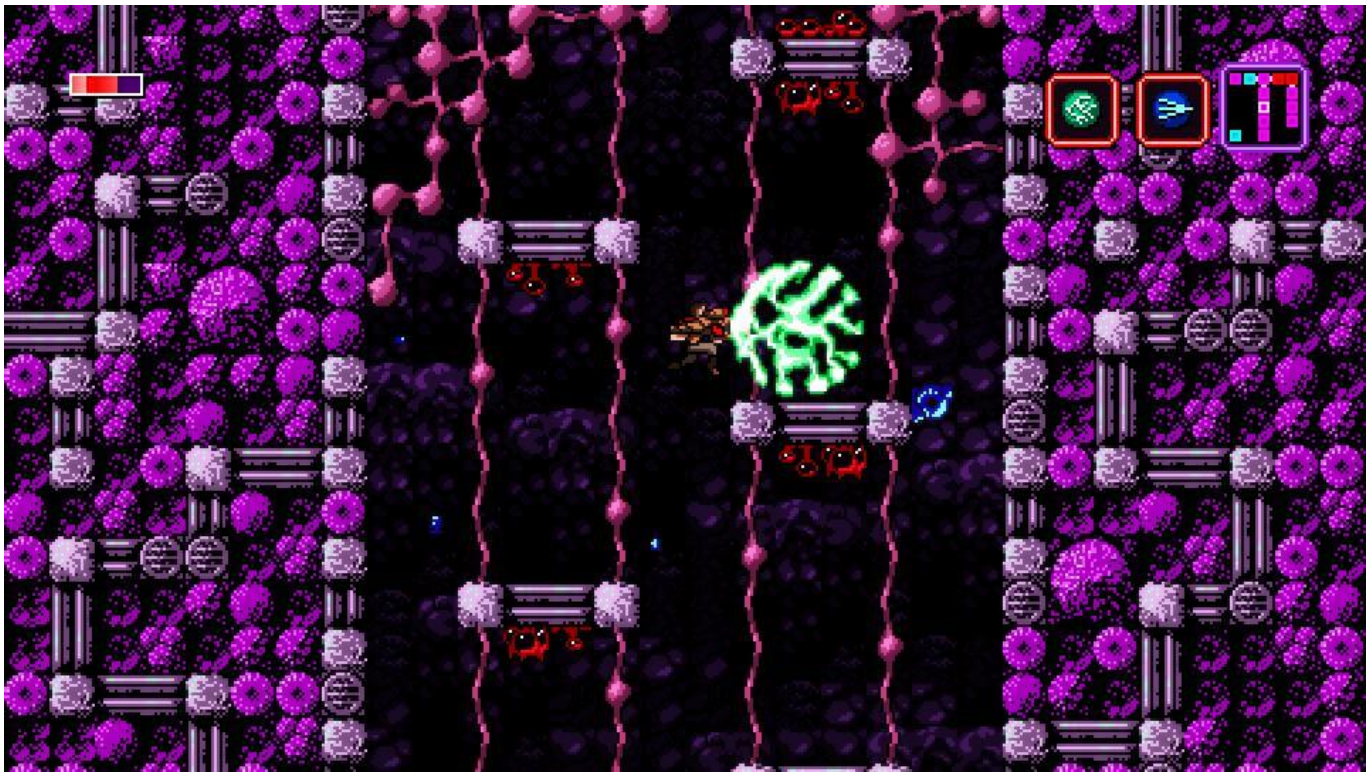
sottosuolo o e quelli d'uscita per la superfice.
La colonna sonora di ***World to the West*** è nettamente superiore a quella di ***Teslagrad***: i brani composti da **Jørn Lavoll** e **Linn Kathrin Taklo** toccano diverse sfere emotive grazie a tracce che spaziano dalla musica gitana e world music, alla classica sino a pezzi in stile ambient acustico e sperimentali. Anche il comparto degli **effetti sonori** è buono anche se è molto strano che **Lumina**, **Knaus** e **Teri** condividano quasi lo stesso mormorio quando saltano da una rupe.
Sfortunatamente,ì, però, come per il precedente titolo di **Rain Games**, ***World to the West*** non è esente da bug e alcuni di loro possono mandare in tilt il sistema di gioco e addirittura richiamare l'errore di sistema facendovi chiudere forzatamente l'applicazione; al di là di qualche piccolo bug fisico, molti degli errori di sistema sembra siano collegati al richiamo di alcuni menù e alla abilità di controllo mentale di **Miss Teri**. Durante il controllo mentale è impossibile per **Miss Teri** aprire i forzieri, né può farlo il nemico controllato, perciò sarà necessario abbandonare **l'ipnosi**, aprire la cesta e riprendere il controllo del nemico; a quanto pare il ripetuto collegamento-scollegamento mentale (con la probabile aggiunta di un'azione) fa crashare il gioco, costringendo a chiudere forzatamente l'applicazione e, dunque, riaprire il titolo dal menù.
Un altro terribile errore si potrebbe presentare alla fine della vostra avventura, un bug che potrebbe bloccare il vostro intero salvataggio compromettendo dunque ore e ore di gioco, perciò prendete queste parole come un **vero e proprio avviso**. Per scrivere questa recensione abbiamo controllato i comandi dei personaggi: l'abbiamo fatto durante lo scontro con il boss finale e, durante il filmato di chiusura, presi gli spunti necessari, siamo tornati al menù principale tramite il menù di pausa. Dovendo riaccendere la console, ci siamo accorti che il gioco cominciava dal filmato finale e, a metà di quest'ultimo, lo schermo si oscurava totalmente mentre la musica di sottofondo continuava senza che vi fosse seguito all'immagine nera: abbiamo così capito di aver compromesso il nostro file di salvataggio! Perciò, quando arriverete alla fine della vostra avventura, lasciate che il filmato finale proceda tranquillamente fino alla fine per evitare che il vostro file di salvataggio diventi praticamente inutilizzabile. Altri errori di sistema si sono presentati con l'apertura e la chiusura ripetuta di alcune finestre di dialogo e menù (specialmente quello degli animaletti di **Miss Teri**) e con il controllo mentale di un nemico in prossimità di un **totem**. Tutti questi bug non sono certamente segno di un gioco ben programmato e **Rain Games** dovrebbe prenderne nota.

Sulla strada giusta, malgrado tutto

Ad ogni modo, dopo un interessante ma acerbo ***Teslagrad***, **Rain Games** ci consegna un gioco più definito, con più carattere, più accessibile e, tutto sommato, più divertente; è bene dire che questa volta lo studio norvegese ha fatto centro anche se con diverse penalità. La vera sfortuna di questo gioco è solamente quella di non presentare una buona relazione meccanica-ambiente, con un puzzle solving scialbo, talvolta inesistente; tutto questo, unito alla disparità dei personaggi, alla non chiarissima mappa e al backtracking ripetitivo (nonché tempi di caricamento invadenti nel passaggio da un quadrante all'altro), non fa di ***World to the West*** uno di quei indie game che sconvolgono lo scenario videoludico, ed è un vero peccato perché ci sono tanti ottimi spunti. Viene da pensare: come mai **Rain Games**, in un gioco in cui ci sono quattro personaggi che collaborano fra di loro, non abbia inserito nessuna componente multiplayer? Avrebbero potuto realizzare una modalità multigiocatore dividendo i quattro personaggi fra due o quattro giocatori… e invece niente!
Avere quattro personaggi, tutti con abilità diverse, è certamente il punto di forza di questo titolo ma i diversi difetti nell'esecuzione non regalano al giocatore un'esperienza memorabile. L'arrivo su **Nintendo Switch**, casa dei milioni di fan di ***The Legend of Zelda***, è certamente un vantaggio per ***World to the West*** in quanto probabilmente ¾ degli utenti potrebbe prendere in esame l'acquisto di un simile titolo, il cui prezzo è comunque abbastanza accessibile; tuttavia, proprio il trovarsi nella casa della popolarissima saga **Nintendo** potrebbe rivelarsi un boomerang, in quanto un gioco come questo, che presenta persino parecchi difetti, potrebbe passare inosservato e venire praticamente eclissato dal più popolare ***Breath of the Wild***.
World to the West, come ***Teslagrad***, è certamente un esperienza per i più curiosi, per i giocatori alla ricerca di uno stravolgimento della formula classica. È un titolo un po' migliore del suo predecessore e, se non fosse per i succitati bug (nulla che una buona patch non possa fixare) potrebbe meritare anche un 7.5 ma, allo stato dell'arte, non ce la sentiamo. Ad ogni modo, il titolo rimane molto valido e godibile e, se siete in grado di accettare la curiosissima meccanica multi-protagonista e i diversi bug presenti nel gioco allora procedete pure all'acquisto di questo titolo.

Axiom Verge

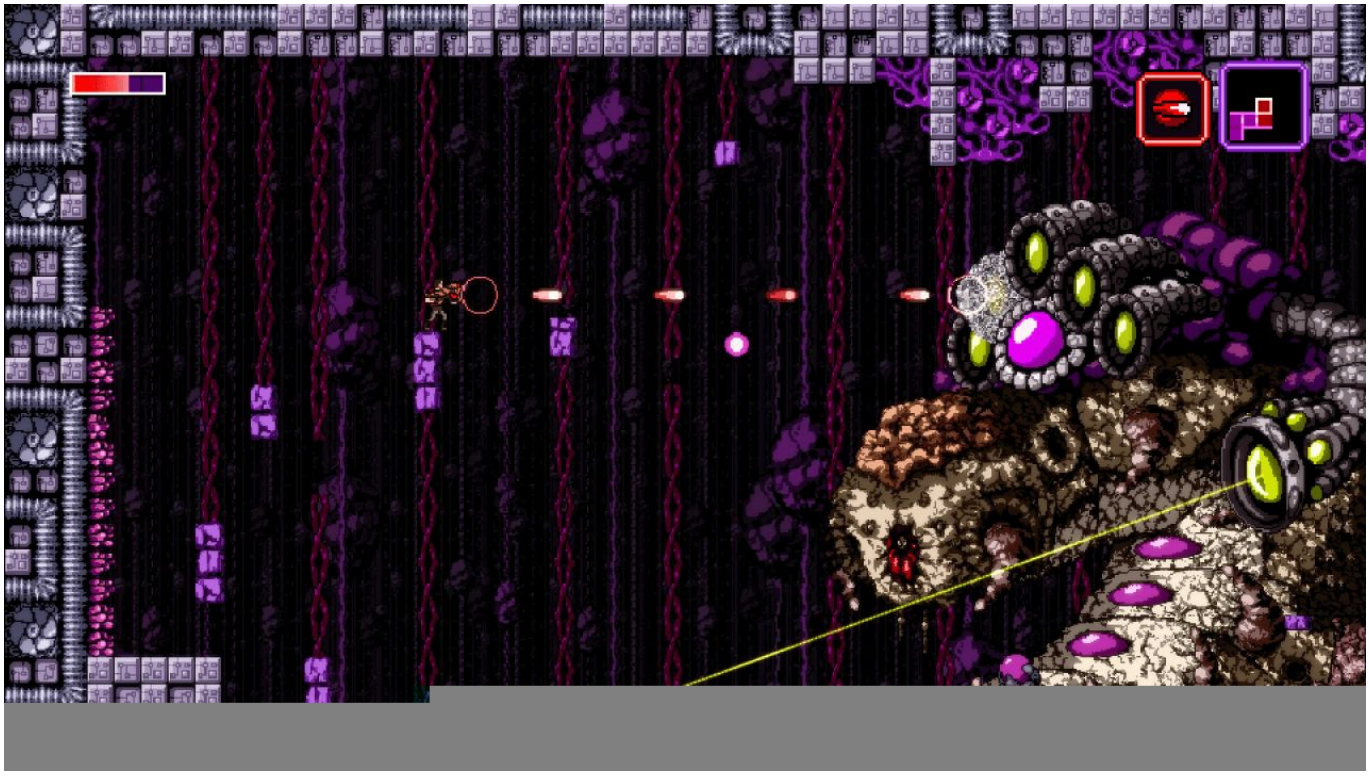
Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, ***Axiom Verge*** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione alla musica, mente che ha già sviluppato progetti del calibro di ***Grey Goo*** e le serie dei titoli sportivi ***NFL Street*** e ***Tiger Woods PGA Tour*** e che ha lavorato ad ***Axiom Verge*** nel tempo libero dal 2010. Ad oggi questo è senz'altro uno dei titoli indie più acclamati e sicuramente uno dei migliori del suo genere: i **metroidvania** o **sidescroller action adventure**. A tal proposito, visto che ne abbiamo citato il termine, ***Axiom Verge*** è un titolo che ha molto in comune con ***Metroid***, principalmente gli scenari oscuri, il senso di disorientamento, l'essere soli contro delle specie aliene selvagge e tanto altro; tuttavia quello che stupisce di questo titolo sono invece tutte quelle differenze che lo rendono un titolo unico e ben più di un clone della famosa saga **Nintendo**.



1 + 1 = 1

La storia comincia con un esperimento scientifico: un esplosione in un laboratorio in New Mexico manda in un qualche modo lo scienziato **Trace** nel pianeta **Sudra**, sprofondato nel caos e apparentemente disabitato. Una volta risvegliati nell'**uovo della rinascita**, frutto dell'ingegno della civiltà che un tempo abitava il pianeta, verremo contattati da **Elsenova**, una delle protettrici del pianeta **Sudra**, che ci guiderà durante le prime fasi del gioco e ci spiegherà, man mano che l'aiuteremo, che cosa è successo nel pianeta. Tuttavia la vera e propria lore di questo titolo si cela nei documenti sparsi per il pianeta che, una volta raccolti, ci potranno dare un idea più chiara di

cosa sia successo e il perché di un simile caos nel pianeta, sempre se siamo in grado di capirle e metterle in ordine cronologico. Il pianeta e le creature sopravvissute sembrano ostili ma queste sembrano cadere tutte come dei domino di fronte alla potenza del **distruttore Axiom**, potentissimo fucile in grado di sparare scariche energetiche in diversi modi. L'arma in questione ci offrirà, man mano che andremo a trovare le varie espansioni del fucile, una vastità di modi per farci largo attraverso i nemici; gli scontri a fuoco sono ben calibrati e le diverse opzioni permettono diverse strategie di avanzamento a seconda del tipo del giocatore. Fatevi strada a colpi di **Kilver**, ad esempio, se siete dei giocatori che preferiscono gli scontri faccia a faccia altrimenti, se volete rimanere inosservati, sparate da lontano con il **Voranj**; ***Axiom Verge*** in questo senso offre l'imbarazzo della scelta! Una buona strategia è necessaria visto che **Trace** non sembra per niente un personaggio forte e, specie durante le prime fasi di gameplay, ogni nemico, piccolo o grande che sia, sembrerà sempre una minaccia; tutto questo è aggravato dalla difficoltà nel reperire energia extra al di fuori delle aree di salvataggio (rappresentate dalle **uova della rinascita**). Non tutti i nemici, specialmente i più piccoli, rilasciano energia e dunque non è mai raccomandabile affrontare un'area gremita di creature sperando di poterla recuperare man mano le andiamo annientando. Il **distruttore di indirizzamento** è una parte del fucile in grado di modificare la realtà con un raggio a base di radiazioni che "glitcherà" i nemici e li renderà più vulnerabili; questa è decisamente un'abilità chiave nell'identità del gioco in quanto il **distruttore di indirizzamento** ci sarà utile per fare apparire o scomparire determinate piattaforme nel gioco, rivelare segreti e modificare la realtà circostante. Altre abilità di **Trace** e il **Distruttore Axiom** sono il **drone remoto** che servirà per esplorare i cunicoli più stretti, dunque una sorta di sostituto della **morfosfera** di **Samus**, e il **rampino** che, anche dopo aver accumulato diversi power up, risulterà sempre utile al contrario del **rampino laser** di **Super Metroid** che diventa obsoleto non appena si acquisisce lo ***space jump***. ***Axiom Verge***, anche a difficoltà normale, offre una difficoltà poco adatta per chi è alle prese con un ***metroidvania*** per la prima volta ma invece è perfetta per tutti gli appassionati del genere; le diverse strategie garantiscono una rigiocabilità immediata e la **modalità difficile**, nonché la **speedrun**, offriranno ai giocatori un terreno fertile per poterle risperimentare nonché diverse ore di gioco aggiuntive.



Il senza luogo

La grafica di ***Axiom Verge***, come ormai va di moda, fonde elementi 8 bit e 16 bit aggiungendo però un pizzico di **H.R. Giger** allo stile del design generale; in fondo lo stesso ***Metroid*** (il primo titolo dell'omonima saga) è stato ampiamente ispirato al film ***Alien*** del 1979 e uno stile grafico simile a quello di **H.R. Giger**, che creò per il film il modello della creatura, sembra un voler tributare tutto questo susseguirsi di opere cinematografiche e videoludiche in maniera molto originale. Il gusto retrò della grafica si intona perfettamente con i toni cupi del gioco offrendo comunque fondali molto ricchi e curati e sprite di boss dettagliati ed immensi; il tutto sarà dimostrato più volte in alcune boss fight in cui la telecamera si allontanerà dal protagonista per esprimere in tutto e per tutto la grandezza di questi ultimi senza distorcere la risoluzione generale. Tuttavia, nonostante il particolarissimo stile grafico, gli scenari risultano stranamente molto sterili; gli ambienti che **Trace** andrà ad esplorare mancano di caratterizzazione e questi, se pur molto belli e ben definiti, risulteranno comunque poco diversi l'uno dall'altro. Questi scenari oscuri popolati da mostri orripilanti sono accompagnati da una colonna sonora sensazionale e curatissima in ogni dettaglio. Il genere musicale si mantiene sulla musica elettronica, il synth pop e la musica ambient, generi sicuramente apprezzati dal nostro **Tom Happ** che, ovviamente, ha composto anche la colonna sonora. Gli amanti di questi generi musicali sicuramente apprezzeranno questa colonna sonora (uscita anche in vinile) che ricorda tantissimo lo stile dei **Kraftwerk**, **Depeche Mode**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Air**, **Vangelis** e molti altri. Provare per credere!

Il futuro è il presente

Anche se le sue meccaniche di base si rifanno alla saga di ***Metroid***, che nel complesso del giudizio costituisce il vero e proprio metro di paragone, ***Axiom Verge*** è ben più di un clone: è un gioco che

non solo rappresenta probabilmente un tributo ad una delle sage videoludiche più acclamate di tutti i tempi ma è soprattutto un titolo che unendo il passato ed il presente consegna un qualcosa di fresco e con un carattere tutto suo. I diversi premi e le nomination ricevute dimostrano che ***Axiom Verge*** non è certamente un titolo indie qualunque e che il mercato è sempre pronto ad accogliere titoli come questo.