Bravo Team

La software house **SuperMassive Games**, già nota per titoli di spessore come ***Until Dawn*** per PS4, ***The Inpatient*** e ***Until Dawn: Rush of Blood*** per PSVR, abbandona la sua “safe zone” della ambientazioni horror, per lanciarsi in tra gli scenari degli scontri militari.
Bravo Team, è un gioco che come genere si piazza tra un FPS e un *On-Rail Shooter*, il tutto in rigorosa salsa Co-Op. Il titolo è completamente tradotto in italiano, ed è uscito il 6 Marzo 2018.

Scorta al Presidente

Bravo Team ci cala nelle vesti di un soldato americano demandato a fare da scorta alla Presidente di un non meglio precisato Stato dell’est Europa. L’incipit ci vede insieme ai nostri compagni d’arme su un SUV blindato per scortarla a destinazione, ma il viaggio viene interrotto da un gruppo di terroristi che rapiscono il nostro Capo di Stato.
Ripresasi dallo shock dell’attacco, la squadra abbandona il SUV per trovarsi sotto il fuoco incrociato delle milizie locali, che fino a poco prima erano ritenute nostre alleate. In breve i nostri compagni vengono decimati, e si rimane soltanto in due, guidati tramite contatto radio dal centro di controllo della missione.
La prima impressione è subito positiva e la storia si lascia scoprire piacevolmente, riservandoci qualche interessante sorpresa.

Sparatorie in Co-op

Bravo Team ci propone la sua versione di **combattimenti urbani in co-op**. Saremo assistiti da un compagno durante tutto il gioco, dovremo collaborare, alternandoci con le coperture e sferrando attacchi combinati. Potremo anche rigiocare le stesse missioni della campagna anche in modalità **co-op online**, avendo quindi come compagno un altro giocatore.
Il gioco dà il meglio di sé con l'**AIM controller**, ma può essere giocato sia tramite il classico gamepad della Playstation 4 che tramite i Playstation Move.
I movimenti nel gioco sono gestiti tramite salti da un riparo all'altro in posizioni prestabilite. Gli spostamenti vengono mostrati come un'**animazione in terza persona**, e un simile approccio risulta inizialmente abbastanza strano, ma in breve si comincia ad apprezzare la possibilità di ammirare le azioni di combattimento da una prospettiva diversa anche in VR.
Le armi che ci vengono messe a disposizione sono davvero poche e poco potenti, anche gli approvvigionamenti di munizioni sono scarsi, soprattutto nei livelli più difficili. Purtroppo la carenza di armi veramente potenti toglie non poco divertimento al titolo, che avrebbe tratto giovamento dall'aggiunta di qualche bomba a mano e qualche arma più incisiva, mentre un punto a favore è certamente l'aver previsto la possibilità che il fucile si inceppi, elemento che nelle azioni più concitate ci causerà non pochi grattacapi e che alza l'asticella della sfida.

La grafica non basta

La **SuperMassive Games** si supera sul piano tecnico sfornando un gioco graficamente tra i migliori titoli per PSVR finora sfornati, con texture eccellenti, ambientazioni immersive e ben dettagliate, un effetto nebbia davvero ben riuscito e un generale realismo abbastanza fedele. Le animazioni dei personaggi sono discrete, si registra qualche movimento legnoso di troppo, visibile.
Gli spostamenti da un riparo all'altro si eseguono puntando l'arma verso l'appostamento prescelto e premendo il tasto X. La visuale, a questo punto, si sposta in terza persona e vedremo così il nostro

personaggio spostarsi da un riparo all'altro. Proprio grazie a questo approccio, la **SuperMassive Games** riesce a eliminare completamente qualsiasi possibile problema legato al "**motion sickness**", problema che affligge finora la gran parte dei titoli in VR.
Il **comparto audio** è davvero buono, tutto doppiato in italiano in maniera eccellente, condito da effetti sonori abbastanza realistici si lascia apprezzare durante tutto il gioco.
Il sistema di mira con AIM Controller è molto preciso e immediato, soltanto l'assenza di un vero rinculo ci ricorda che non abbiamo una arma reale tra le mani.
Purtroppo il titolo pecca in termini di **longevità**. La **campagna base single player dura al massimo 3 ore** e la seconda modalità in single player ci riproporrà gli stessi scenari, cambiando solo l'assegnazione dei punteggi per i colpi messi a segno.
A peggiorare la situazione arriva la modalità co-op online che, rappresentando il cuore pulsante di *Bravo Team*, dovrebbe aggiungere ore di divertimento e novità da scoprire. Sfortunatamente la **SuperMassive Games** va un po' al risparmio, non disegnando delle mappe specifiche per il co-op online, costringendoci a rigiocare insieme a un compagno reale le stesse identiche missioni già completate nella campagna single player.
La mancanza di divertimento aggiuntivo, nella modalità multiplayer, non deve aver generato molto richiamo, e non di rado bisognerà aspettare tra i 10 e i 20 minuti prima di trovare un compagno online, per poi abbandonare definitivamente questa modalità una volta conclusa la partita.

Bravo, ma non bravissimo

Bravo Team è assolutamente un titolo da provare per apprezzare il proprio AIM Controller in azione, ma la scarsa longevità e la carenza di armi lasciano un po' l'amaro in bocca, rendendo evidente come un titolo che avrebbe potuto avere tutte le carte in regola per essere un capolavoro si sia **perso nel classico bicchiere d'acqua**.
Non tutto è perduto, però, il potenziale rimane ancora immutato, le basi ci sono tutte e un bel DLC che ci offra nuove e più potenti armi, qualche ambientazione aggiuntiva e una modalità online

dedicata potrebbe risolvere molti problemi e rianimare un gioco nel quale il divertimento dura per un tempo troppo limitato.

Sony registra il marchio di Shadow of the Colossus

Da poche ore un **rumor** sta girando per il web e pare che **Sony** abbia registrato, poche ore prima della sua conferenza, alcuni marchi molto famosi, cioè: *Shadow of the Colossus*, *Bravo Team*, *Frantics* e *The Inpatient* Knowledge *is PowerKnowledge is Power*.
Che **Sony** non stia preparando qualcosa di grande per questo **E3**? Potrebbe rilasciare una **remastered** o un nuovo titolo? Lo sapremo solamente questa notte, durante la sua conferenza all'E3.
Noi la seguiremo su YouTube insieme a quella **Ubisoft**. Stay tuned.