

Dinasty Warriors 9

Anno nuovo, musou nuovo: la serie con cui **Koei Tecmo** ha inventato il genere arriva al nono capitolo, e questa volta la casa nipponica prova a rinnovarla con cambiamenti sostanziali rispetto ai capitoli precedenti, primo fra tutti una **mappa enorme interamente esplorabile con meccaniche open world**.

Non tutto è andato per il verso giusto, al punto che ci troviamo forse con uno dei peggiori musou usciti negli ultimi anni, con una resa tecnica a volte ai limiti dell'imbarazzante e tantissimi bug che fanno sprofondare il gioco sotto la sufficienza nonostante una mole di contenuti notevole.



I tre regni

La storia di *Dynasty Warriors 9* si ispira al *Romanzo dei Tre Regni*, tra la rivolta dei Turbanti Gialli e la fine del regno Shu; durante i 13 capitoli di cui si compone il titolo, assisteremo alle vicende dei tre condottieri principali, **Cao Cao**, **Liu Bei** e **Sun Jian**, disponibili fin dall'inizio, per poi poter controllare altri personaggi che si sbloccheranno con l'avanzare della storia, ognuno di essi avrà delle zone e finali inediti, rendendo necessario un elevato numero di ore di gioco per vedere il tutto.



Cao Cao meraviglioso

Il **comparto grafico** del gioco è, ahimè, un vero disastro: **Omega Force** ha voluto rischiare adottando un nuovo motore di gioco che rende possibile attuare la modalità open world, ma la resa finale è un'accozzaglia di texture in bassa risoluzione, modelli poligonali dozzinali, frame rate pessimo anche su console mid-gen e PC ultra pompati; aggiungiamo a ciò un elevato numero di bug e glitch, ambientazioni spoglie e monotone, nemici che appaiono e scompaiono a caso, animazioni legnose e il disastro è completo.

Il **comparto sonoro** si mantiene invece nella media, con alcune musicchette dal tono rock che talvolta stonano con l'ambientazione, mentre gli **effetti audio** sono quelli classici a cui la saga ci ha abituato, e risultano collaudati; è presente il **doppiaggio in inglese, giapponese e cinese**, e finalmente sono almeno presenti i **sottotitoli in italiano**.



Tanto fumo e poco arrosto

In *Dynasty Warriors 9* ci sono tantissime attività da fare, ma soltanto in poche si salvano: molte **quest secondarie noiosissime**, si può andare a **caccia** e **pescare**, ma anche queste due attività sono noiose in quanto **non offrono nessuna sfida**, sono soltanto utili ad acquisire materiali, allungando il brodo inutilmente.

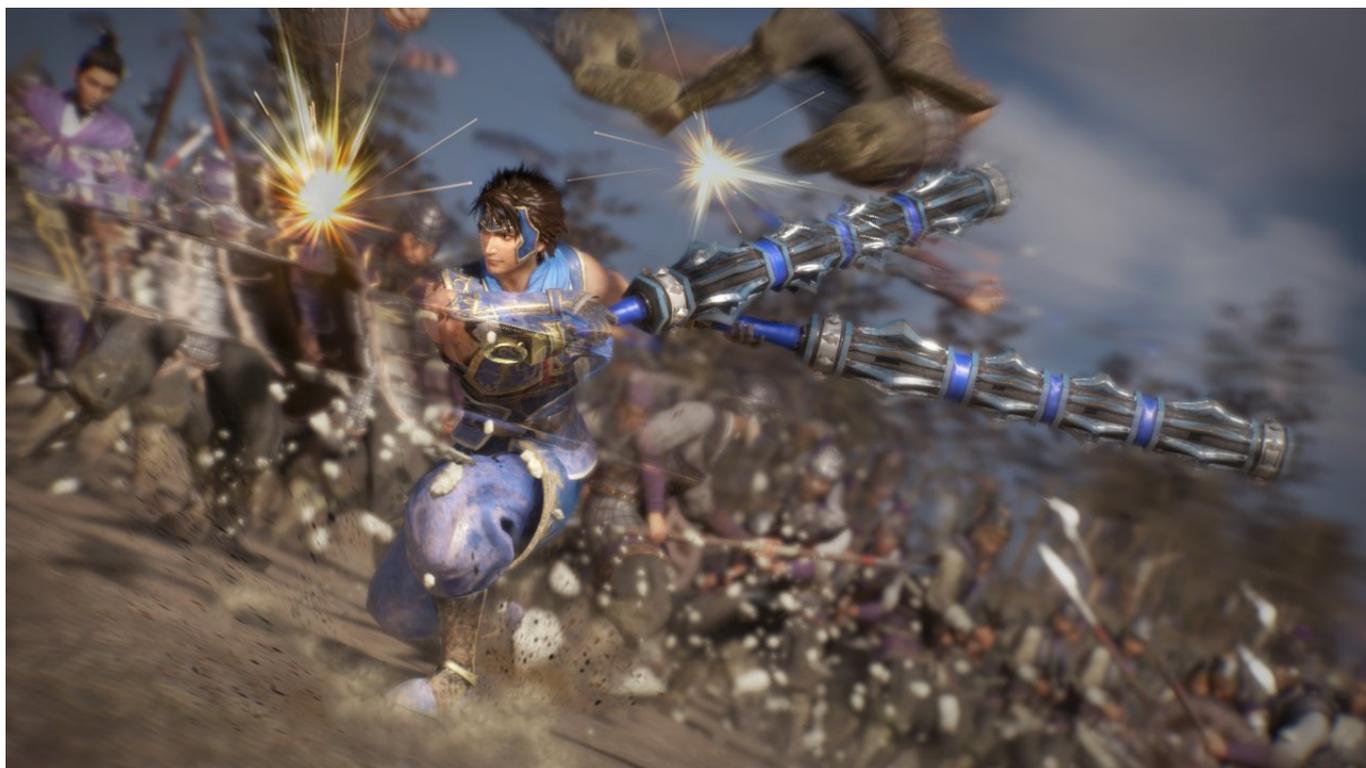
Ogni personaggio può equipaggiare tantissime armi, ognuna con moveset diversi, le armi possono essere acquistate o costruite, inoltre è possibile potenziarle e aggiungere delle gemme che aggiungono vari effetti per il combattimento.

Anche se è possibile controllare tanti personaggi diversi, alla fine si differenziano pochissimo, in quanto ognuno di loro può utilizzare qualsiasi arma, cambiano soltanto alcune mosse speciali uniche di ogni personaggio.

Il **combat system** è mutato rispetto ai precedenti titoli: questa volta non ci saranno più le combo tra attacchi leggeri e pesanti, ma ci saranno attacchi detti “**variabili**” e “**reattivi**”; inoltre premendo il **tasto dorsale destro insieme a uno dei quattro frontali**, potremo infliggere status negativi ai nemici, rendendoli vulnerabili a una serie di nostri attacchi. Infine è presente l’immane **attacco musou**, una mossa speciale che si attiva dopo aver riempito la barra apposita durante il combattimento.

Nonostante i cambiamenti, però, risulta sempre la solita caciara, **sconfiggere i nemici non necessita di alcuna tattica**, basta premere pulsanti a caso e il risultato è lo stesso, l’intelligenza artificiale dei nemici è vicina allo zero, e anche settando il livello di difficoltà massimo sarà possibile sconfiggerli prevedendo facilmente le loro mosse.

Un’altra novità è l’**utilizzo di un rampino per scalare le pareti**, che potrebbe essere anche un’aggiunta interessante, se non fosse per il fatto che si possono rompere facilmente delle meccaniche di gioco, ad esempio durante l’assedio di una roccaforte, è possibile utilizzarlo per affrontare direttamente il boss, rendendo inutile qualsiasi tattica.



Conclusioni

Dynasty Warriors 9 è un titolo evidentemente imperfetto, gravato da un comparto grafico vergognoso per una produzione tripla A di questo livello, anche se ricco di contenuti, di cui solo pochi si salvano dalla noia che contraddistingue il resto.

Omega Force ha compiuto un passo falso, realizzando un titolo di qualità inferiore ai precedenti che non ci sentiamo di consigliare, se non ai veri appassionati della saga per ragioni di collezionismo.