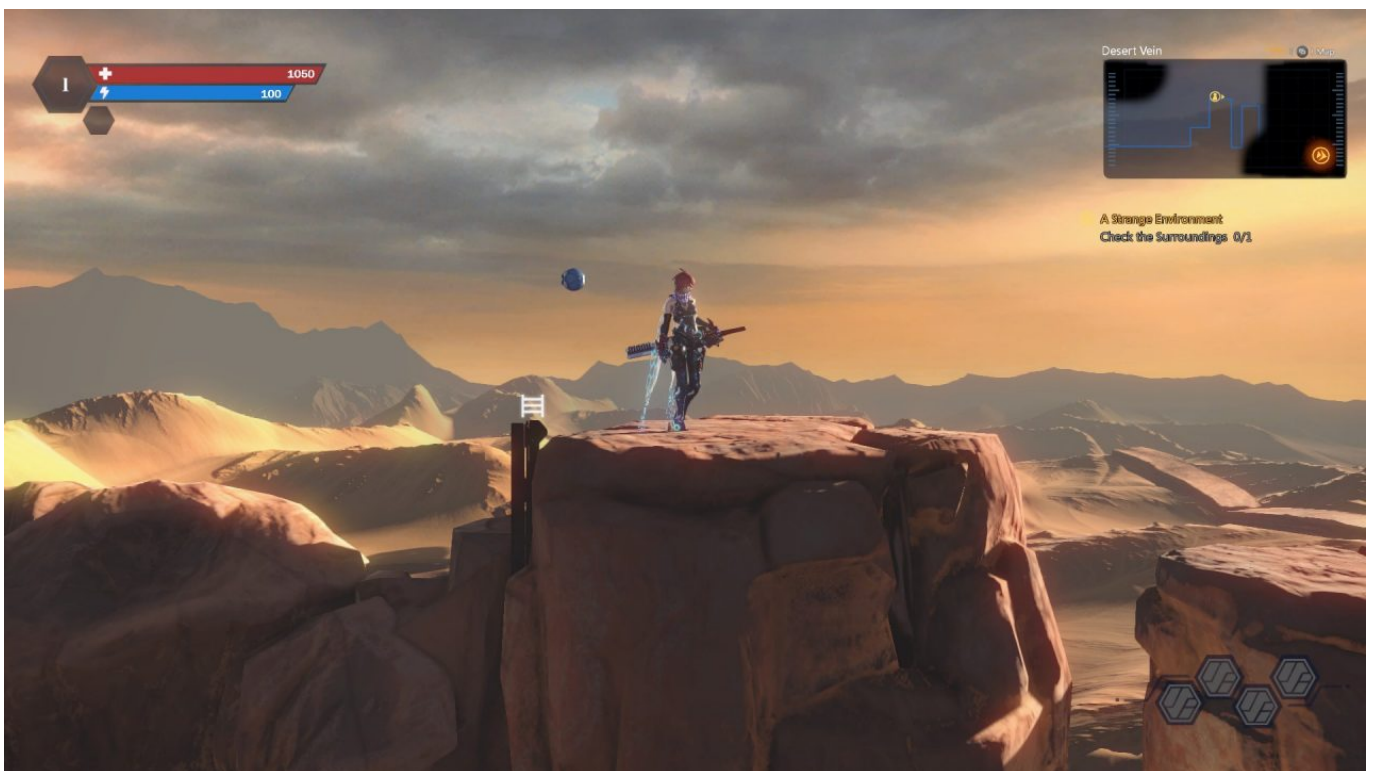


Evil Genome

Evil Genome, sviluppato da **Crystal Depths Studio**, un platform in **2,5D** difficile da classificare. Sembra quasi di vedere uno dei **Metroid** o un **Castlevania**, e in effetti esiste già un termine per identificare giochi simili, ed è **metroidvania**.

Paesaggi abbandonati, scenari post-apocalittici, dungeon semi-futuristici, nemici insettoidi, umani o robotici. Grandi mappe visualizzabili palesano la loro somiglianza con il concept delle mappe di **Metroid** e anche la donna in tuta spaziale che fa da protagonista non può non rievocare a gran voce la cacciatrice di taglie più famosa dei videogame, **Samus**. La somiglianza con i **Castlevania** è invece riconducibile al sistema di attacchi combo con la spada e alla distribuzione dei danni a cascata quando si affrontano nemici multipli.



Ho volutamente giocato questi 3 titoli alternandoli (nello specifico **Castlevania Lords of Shadows: Mirror of Fate** e **Metroid Samus Return**), e il fatto che nella mia mente tendessero a confondersi conferma quanto scritto.

Ma non significa gridare al plagio: come nella musica, le note sono solamente 7 ed è difficile, imbarcandosi in un genere, non imbattersi in similitudini.



Falling From the Sky...

Nel gioco guideremo la nostra eroina, **Lachesis** (nome mutuato da una delle tre Moire della mitologia greca) dopo lo schianto in un pianeta sconosciuto, e da subito, verremo a sapere della presenza di umani nel pianeta che lavorano come minatori - non si sa ne per conto di chi, né per quale motivo - e quindi dell'esistenza di alcune miniere, completamente infestate da mostri mutanti che vivono e si evolvono grazie alla presenza di spore radioattive. La nostra missione sarà quella di scoprire il mistero che si cela dietro tutto ciò e di impedire che l'intero pianeta diventi un crogiolo radioattivo di morte e distruzione.



L'Asso Nella Manica

Quello che sicuramente fa la differenza tra questo e i titoli su citati è il sistema di crescita e livellamento, spiccatamente **filo-GDR**: sviluppato tramite un grande **skill-tree**, ci darà la possibilità di personalizzare la nostra esperienza di gioco, sbloccando le svariate **abilità**, attive e passive, a disposizione, che a loro volta si distingueranno tra **offensive** e **defensive**. Si potranno selezionare 4 abilità, attivabili tramite i pulsanti dorsali del joypad, mentre altre necessiteranno della pressione combinata di più tasti. Un altro degli aspetti interessanti del gioco è quello dell'equipaggiamento, totalmente "**customizzabile**" con nuove armi, corazze o semplici vestiti.



Tirando le Somme

La veste grafica del gioco è abbastanza minimale, ma ben costruita. I combattimenti e le azioni del nostro personaggio sono accompagnati da dei piacevoli effetti visivi. Una nota dolente, invece, riguarda le animazioni, le quali sembrano ridursi ad asset di base che lasciano il tempo che trovano. In conclusione, **Evil Genome** non è un titolo da sottovalutare, vi regalerà sicuramente qualche ora di divertimento, ma forse alla lunga potrebbe risultare un po' ripetitivo. Probabilmente **Crystal Depths Studio**, con i giusti accorgimenti, avrebbe potuto far guadagnare altri punti preziosi a un metroidvania che poteva dare di più.