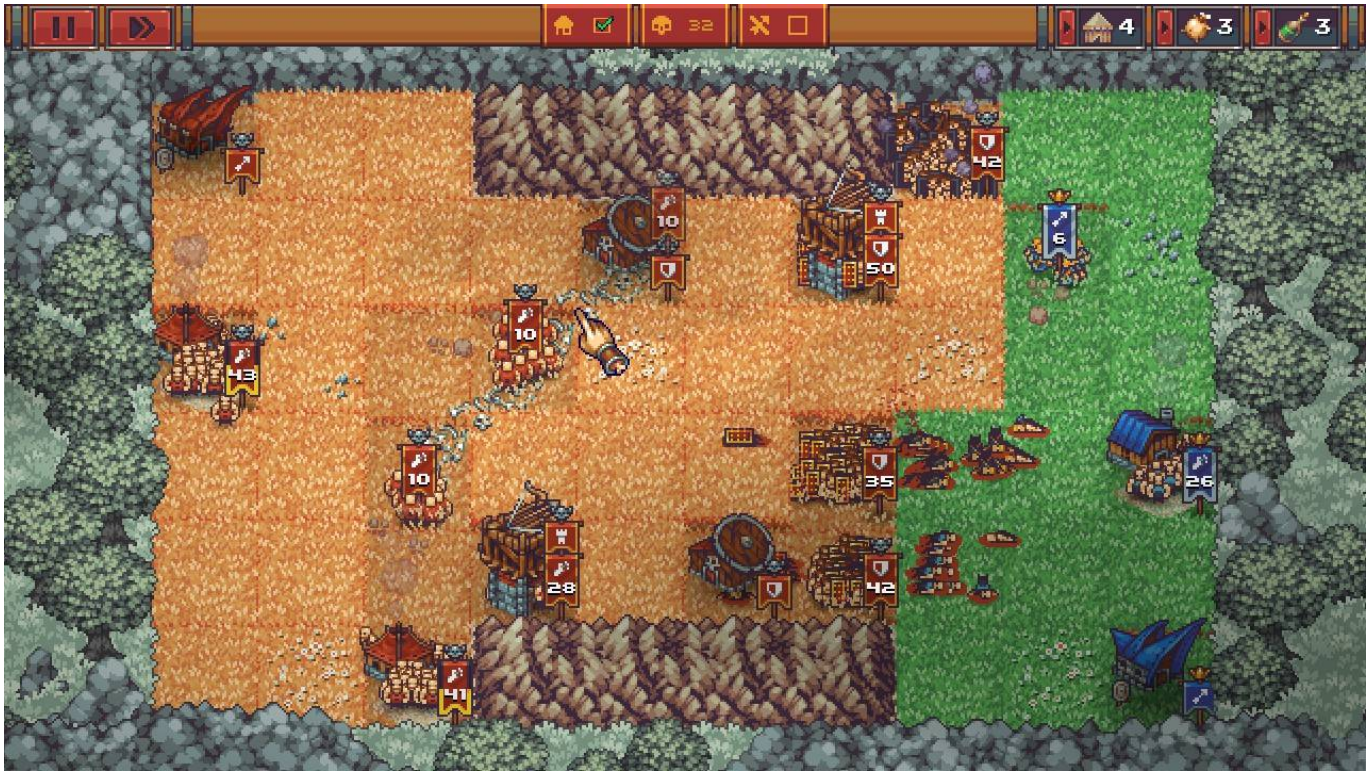
Crush Your Enemies

Giochini artistici per mammolette, tutti grafica stilizzata e ghirigori per gente delicata e sensibile. Dove sono finiti **sangue**, **birra**, **parolacce**, riferimenti ai **Motörhead** e **pestaggi a mani nude** che si fanno ancora più violenti per via del **moonshine**? Se avete una folta barba, puzzate, siete ciucchi e assetati di sangue, allora ***Crush Your Enemies*** è il gioco che fa per voi! Si tratta di un bellissimo gioco di **strategia in tempo reale vecchio stile** della **Vile Monarch**, studio polacco che ci ha già sorpreso con ***Oh… Sir! The Hollywood Roast***, e la qualità tipica dello studio ritorna per questo titolo per **Nintendo Switch** già apparso su **PC**, **Mac**, **Android** e **iOS**. Affilate le vostre armi, bevete un bel litro di birra e partiamo alla volta di villaggi inermi che non temono la nostra furia!

Sei sbronzo? Allora all'attacco!

Come abbiamo già menzionato, la battaglia scorre in tempo reale ma differisce fortemente da titoli come ***Clash Royale*** o ***Clash of Clans*** in quanto il gioco non ha alcuna microtransazione e la crescita in-game si basa esclusivamente su i **punti di esperienza** (le **birre**) che potranno essere spesi per le migliorie per il proprio esercito, come **truppe fantoccio**, **capannoni**, **mine esplosive**, **moonshine** per rinforzare temporaneamente un battaglione sul campo e così via. Prima di cominciare a giocare ci è permesso dare un'occhiata al campo di battaglia, che si divide in **quadranti colorati** che stanno a segnare il nostro territorio, quello nemico e quello neutro, e cominciare a organizzare le proprie mosse per raggiungere gli obiettivi della missione, uno principale (che possono variare dall'uccidere tutti i nemici sul campo al conquistare tutti gli edifici sul campo di battaglia o, semplicemente, sopravvivere per un tempo limitato) e altri due facoltativi per ottenere più punti reputazione, necessari per saccheggiare i villaggi più piccoli (che rappresentano, in un certo senso, le *side mission*); una volta ottenuta qualche miglioria con le birre, possiamo solo portare in campo solamente **tre tipi** di migliorie acquistabili. Avviata la battaglia dobbiamo trovare un modo per soddisfare gli obiettivi proposti e per raggiungerli possiamo avvalerci degli elementi che troviamo sul campo di battaglia: nei campi troviamo, solitamente, delle **locande** in cui verranno reclutati sempre più uomini (per un massimo di 50), e dunque da lì possiamo far partire più plotoni per attacchi su più fronti, delle **scuderie** per dare a un plotone una determinata classe, come **cavalieri**, **arcieri**, **scudieri** o **scout**, o delle **torri** in cui mettere degli uomini e riuscire a difendere tutto il territorio circostante. Gli scontri plotone contro plotone si basano esclusivamente sul numero degli uomini: come già visto in molti titoli mobile, nello scontro di un gruppo di **guerrieri base** contro uno uguale vincerà il plotone col numero più alto che sopravvivrà con un numero di uomini pari alla differenza. La sorte, però, può variare qualora i due gruppi hanno classi diverse: i **guerrieri base** sono buoni contro altri della loro stessa categoria ma cadono vittima della potenza dei **cavalieri** che ne uccidono il doppio, gli **arcieri** sono eccellenti per uno scontro a distanza, e dunque per **prendere possesso degli edifici**, ma soffrono nel combattimento ravvicinato, persino contro i **soldati base**, gli **scudieri** riescono a riflettere le frecce degli arcieri, gli **scout** conquistano territorio molto velocemente anche con un plotone di pochi uomini, etc… tutti questi elementi di gameplay, fortunatamente, ci verranno spiegati man mano andremo avanti nella bizzarra campagna single player, che vede le scorribande del temibile **Brut il barbaro**, il suo ciucco figlio **Fuzgut il distruttore** e il resto della sua tribù un po' sbarazzina; il tutto spiegato con semplici testi che appaiono durante l'azione e senza mai interrompere l'azione infuocata di questo titolo. Il gioco dà inoltre la possibilità di giocare in **multiplayer locale** o **online** contro un amico o

sconosciuti, dunque nella stessa modalità proposta nella campagna per il giocatore singolo; purtroppo non siamo riusciti in alcun modo a provare l'efficienza delle **battaglie in rete** in quanto non abbiamo trovato un singolo giocatore nei server. Al di là del semplice fatto che questo gioco non è un titolo mainstream e non è dotato di **cross-play** (così sembra stando alla sua pagina del sito **Nintendo**) il motivo principale è, secondo noi, il **matchmaking manuale**; anziché collocare il giocatore in un rango che possa permettere di trovare giocatori alla sua altezza, la ricerca dell'avversario si basa sull'**autodichiarata esperienza col gioco**, che va da "**wimpy**" (la più bassa) a "**insane**", e la scelta di una **specifica modalità di battaglia** che stabilirà le classi di soldati che saranno presenti sul campo. Ci sono dunque fin troppe combinazioni fra **abilità** e **modalità di gioco** e perciò, complice la scarsa utenza, non ci è stato possibile trovare alcun avversario per testare il multiplayer online (e probabilmente il titolo non è nemmeno supportato dal crossplay).
Crush Your Enemies è un gioco che, indubbiamente, mette alla prova le vostre doti strategiche e dunque ci chiede, imprescindibilmente, di pensare in fretta e bene. Ci sono stati nel tempo strategici tipicamente da **PC** (e dunque lontani da giochi del calibro di ***Fire Emblem***, ***Shining Force*** e ***Final Fantasy Tactics,*** che sono giochi designati per girare su una console) che hanno avuto un buon riscontro sulle loro piattaforme, primo fra tutti ***Starcraft 64***: purtroppo ***Crush Your Enemies*** non è fra questi. Il problema non si pone per nulla con l'interfaccia utente: il gioco, nonostante la sua natura da PC, rende molto bene sia in dock che in modalità portatile o da tavolo. Per muovere le truppe dobbiamo usare il puntatore con la levetta ma, nonostante la divisione in quadranti della mappa, è incredibilmente impreciso, dato che gli sviluppatori **non hanno programmato una zona morta**. Quando dobbiamo muovere il puntatore dalla nostra posizione a un paio di caselle a destra è possibile che questo esegua un'assurda deviazione in diagonale o che non si riesca a farlo cadere nel punto desiderato. A quel punto le uniche cose che ci rimarranno da fare saranno o rifare la strada al contrario per cancellare gli errori commessi, sperando di non sbagliare e fare un papocchio ancora più grande con le nostre mosse, oppure, saggiamente, cancellare la strada col tasto "B" e ritracciare un percorso. Per via della mappa suddivisa in quadranti, e dunque poiché e necessario conquistare i quadranti del nemico, è importantissimo che le truppe seguano un percorso ben definito (lo dice anche il tutorial in-game) e perciò la mancanza di precisione da parte del puntatore collegato alla levetta rovina un'esperienza che poteva essere sistemata col minimo sforzo; le battaglie saranno pertanto resettate più volte, ricominciate con la speranza di compiere tutte le azioni che servono sperando che il puntatore collabori col giocatore. In alternativa, ***Crush Your Enemies*** per **Nintendo Switch** offre la possibilità di muovere le truppe con il **touch screen** in modalità portatile, disegnando col dito il percorso da seguire per attaccare il nemico o liberare le sue aree, ma di tanto in tanto servirà l'ausilio di qualche tasto fisico, specialmente per utilizzare e di conseguenza piazzare un oggetto, e perciò ci si accorgerà quanto sia carente anche questo metodo di controllo e quanto sia invece perfetto il mouse per questo tipo di giochi (come avviene per la versione per **PC**). Se volete giocare con questo gioco, e dunque portarvelo con voi per un viaggio, dovrete abituarvi al suo sistema di puntamento poco affidabile.



L’oracolo ha parlato. Egli disse: botte e birra!

Crush your Enemies è intriso di uno **humor** veramente speciale che si rifà a quello **inglese**, con una forte inclinazione scozzese, pertanto molti termini, a primo acchito, non saranno riconoscibili per via del fatto che devono restituire quell’inflessione linguistica tipicamente scottish, e perciò, per comprendere lo humor di questo gioco, è necessaria un’ottima base di inglese. Non sono solo i dialoghi, che raccontano delle scorribande di questa tribù di barbari intenti a spodestare il regno di **Generia**, a sorprendere il giocatore, ma anche le schermate di caricamento e i menù, con sempre una battuta atta a far scompisciare il giocatore. Mettete in pausa l’azione e sul menù ci saranno domande del tipo: «tua mamma ti ha chiamato?», «devi dar da mangiare al gatto?» oppure «è cominciato **Game of Thrones**?». Troverete lo stesso tipo di humor nelle sezioni di caricamento con espressioni del tipo:«sfoltendo la barba», «oliando il pacco da sei (gli addominali)», «guardando un porno hobbit» e tanto altro. Mai una schermata di caricamento è stata così divertente! Come ciliegina sulla torta, i dialoghi sono doppiati “a modo loro”: nessuna vera parola uscirà dalle loro bocche, solamente **borbottii** e **rumori da macho.**
Il titolo offre l’essenziale per quel che riguarda la **grafica**: tutto è sempre ben distinguibile, colorato e funzionale per l’utente che interagisce con la battaglia. L’art-style invece, ben distante dalla grafica in-game, ricalca perfettamente lo **humor** proponendo un design dei personaggi simile ai cartoni animati di **Cartoon Network** o, ancor di più, di **Adult Swim**; non si poteva chiedere di meglio per un gioco con dialoghi così bizzarri. Le **musiche** all’interno del gioco si fanno primariamente alla musica celtica e classica marziale di una certa pomposità, l’ideale per un titolo che pone certi temi e un gameplay simile; ciò che ci viene proposto è veramente di altissima qualità, ben registrato e ben composto, la colonna sonora ideale per delle sanguinose battaglie à la **Braveheart**. Sarà la soundtrack ideale per i vostri trionfi, come un esame all’università superato o una scommessa con un amico vinta!

[Insert beer joke here]

Vile Monarch ci offre un bel titolo con modalità di gioco che cambiano stage dopo stage, colmo di **humor inglese maturo** (per il quale serve una solidissima base di inglese) e un modello di **real time strategy** veramente intelligente; ***Crush Your Enemies*** è dunque un bel gioco… ma non per **Nintendo Switch**! Quante e quante volte abbiamo ricominciato le missioni per via di una mossa strategica andata a male perché la levetta non ha fatto il suo dovere, quanto avremmo voluto incontrare altri giocatori per giocare online, ma soprattutto quanto abbiamo desiderato avere un mouse a nostra disposizione. Portare un gioco di strategia su una console è un rischio, non sempre il salto dal PC riesce con buoni risultati e ***Crush Your Enemies*** finisce in una zona grigia; ricordiamo che è possibile controllare l'azione in modalità portatile con il touch screen, praticamente proponendo gli stessi controlli per **Android** e **iOS**, ma purtroppo bisogna ammettere che le nostre dita non sono un buon sostituto del mouse e dunque, per un gioco che richiede precisione, ritmo e velocità, non rappresentano la migliore alternativa per controllare le truppe sul campo di battaglia. Con buona probabilità, la scena sul **PC** sarà molto più movimentata, avrete più possibilità di incontrare altri giocatori per delle battaglie online, ma soprattutto avrete la possibilità di controllare il campo di battaglia con un mouse; la versione per **Switch**, in fondo, è godibile ma dovrete aver a che fare con i suoi molti difetti.

The Low Road

1976. La giovane **Noomi Kovacs**, diplomata al **LeCarré Institute for Exceptional Spies** viene assunta nella divisione Intelligence della **Penderbrook Motors**, che presiede alla protezione di importanti segreti industriali (e alla corrispettiva sottrazione ai concorrenti). Noomi è talentuosa e intelligente tanto quanto impaziente, e vuole mettersi alla prova sul campo ma, come ogni nuova leva, viene relegata a compiti di poco conto dal suo supervisore, **Barry "Turn" Turner**, ex agente governativo dall'oscuro passato. Un'interessante missione è alle porte, l'obiettivo è il recupero di un geniale progettista misteriosamente scomparso nel quartier generale della **REV Inc.**, ma Noomi non è la prima scelta, anzi: il suo capo le dice a chiare lettere che manderebbe lei solo se non ci fosse proprio nessun altro. Ed è così che la nostra agente vedrà profilarsi il suo primo obiettivo personale: fare in modo che ciò accada.

A hard road

Prima di addentrarci nei dettagli del gioco, è bene ripercorrerne lo sviluppo: il lavoro su ***The Low Road*** inizia nel 2014 da un'idea dell'allora CEO di **Xgen Studios**, **Skye Boyes** e dell'Art Director **Scott Carmichael**, con l'intento di creare qualcosa di completamente diverso dal precedente ***Super Motherload***.
Viene fatto un investimento in know-how di genere con l'assunzione di **Jed Lang** come Lead Programmer e **Leif Oleson-Cormack** come Narrative Designer, e nel 2015 lo studio ottiene il supporto economico del **Canada Media Fund**. Tutto sembra andare per il meglio, quando il progetto subisce un improvviso stop a causa della prematura scomparsa di Skye Boyes a soli 33 anni, a seguito di un arresto cardiaco.
Superato lo shock e con il lutto nel cuore, il team si rimette al lavoro con al comando la moglie di Boyes, **Kaelyn**, che lavora assieme al gruppo per portare a termine *The Low Road*, il quale viene finalmente rilasciato nel **luglio 2017** per **PC**, **Mac** e **Linux**, fino ad arrivare la scorsa estate su **Nintendo Switch**. La versione che abbiamo provato tiene conto della classica combo mouse-tastiera, come si addice a un amante della prima ora delle avventure grafiche punta e clicca.

Il Canto della Missione

Ma ritorniamo alla storia narrata: abbiamo detto che **Noomi Kovacs** si troverà a fare di tutto per avere assegnata la sua prima missione. Come in ogni adventure game, bisognerà compiere una sequenza di azioni per arrivare al risultato finale. Prima di portare però a termine questo primo obiettivo, la nostra protagonista si ritrova a dover fare una telefonata di prova su incarico di Turn. Viene così introdotta una delle particolarità del titolo, una meccanica quantomeno singolare nell'ambito di un punta e clicca: la prospettiva cambia, dallo scorrimento orizzontale in stile platform che caratterizza *The Low Road* si passa a una **visuale in prima persona** con in primo piano le mani del nostro personaggio, che dovremo muovere con il mouse. La prima prova di questo tipo consiste in una conversazione telefonica (che può produrre svariati esiti) durante la quale dovremo fornire le migliori risposte all'interlocutore basandoci su informazioni presenti in documenti consultabili dentro a un fascicolo. Un'idea intelligente, che spezza l'univocità del gameplay tipica delle dinamiche punta e clicca. Si trovano circa **una quindicina** di questi momenti in tutto il gioco, mini-game di vario genere che non sempre risultano adeguatamente elaborati, e che avrebbero potuto compensare alla quasi totale mancanza di difficoltà del titolo sul piano degli enigmi: è quasi impossibile rimanere arenati in *The Low Road* e, se questo agevola la fruizione della narrativa, d'altro canto toglie un po' di mordente a un gioco che esigerebbe un livello di sfida maggiore. Quando l'architettura del design fa della narrazione la colonna portante (come accade nei titoli **Telltale** e **Quantic Dream**, per citare gli esempi più noti), la scrittura necessita di un maggior grado di cura sul piano contenutistico e di un ritmo di racconto che vada di pari passo con le esigenze narrative. *The Low Road* gode globalmente di una buona scrittura, incarnata in un efficace uso dell'ironia, in dialoghi ben pensati, alcuni dei quali davvero divertenti come lo scambio di battute in rima con **Hab** (che fa da prodromo a una vera e propria sfida di rima baciata svolta in una modalità picchiaduro che ricorda da vicino ***Oh…Sir! The Insult Simulator***) o alcuni siparietti grotteschi che stimolano una storia globalmente solida, che risulta godibile e diramata pur non riservando momenti di stupore: è infatti utile anche fallire in determinati frangenti, e vedere quali futuri sono riservati ai personaggi dopo quel singolo (falso) game over. Il racconto, in questo caso, sfuma nel nero ed è affidato a semplici scritte che raccontano un finale alternativo ma "parziale",

perché un “forward” da videoregistratore ci riporterà immediatamente al punto in cui avevamo perso, dandoci la possibilità di effettuare scelte alternative, fino a imbroccare quella corretta. **I finali possibili in *The Low Road* sono effettivamente due**, e il bivio si presenterà nell’ultimo scenario, che sarà possibile ripercorrere soltanto a seguito di un salvataggio.

Imperfect Spies

In termini di **gameplay**, *The Low Road* è quanto di più essenziale ci si possa aspettare da un titolo del genere: privo di qualsiasi interfaccia di scelta con azioni contestuali effettuabili tramite un semplice click del mouse, ci si servirà del tasto destro per l’analisi degli oggetti e del tasto sinistro per le azioni vere e proprie. Il **puntatore** cambia aspetto e forma ogni qualvolta sarà possibile interagire con un oggetto, che a sua volta verrà messo in rilievo rispetto al background. Proprio nell’interazione con gli oggetti circostanti si può ravvisare uno dei limiti del titolo: sempre per una scelta di game design, si è optato per **asciugare il più possibile le interazioni**, a favore di quelle con elementi che risultino funzionali alla risoluzione degli enigmi. Se questa è una scelta in favore della snellezza e del ritmo, d’altro canto **rischia di lasciare il quadro narrativo un po’ spoglio**. In un titolo del genere, l’analisi degli “elementi inutili” da parte di un personaggio ha una funzione ben precisa, quel che risulta dalle interazioni può contribuire a **dare forza al contesto o caratterizzare di rimando alcuni personaggi o ambienti**, o ancora può aumentare la carica ironica o poetica, o epica, o altro relativo al messaggio veicolato dal gioco, in relazione alla prospettiva e al ***feel*** che si vuole restituire all’utente. Questo tipo di interazioni sono qui portate ai minimi termini, e spesso è un peccato, specie davanti a scenari così belli e ricchi di dettagli.
Lo **stile grafico** è infatti uno degli aspetti più ammirevoli del gioco: ispirandosi alle illustrazioni “**gouache**“, **Scott Carmichael** mette in scena ambienti e personaggi di grande godibilità, più improntati allo stile utilizzato da moderni illustratori, fumettisti e cartoonisti che ai pittori classici, creando un ottimo effetto visivo, elegante e vivido al contempo, con un equilibrio non facile fra l’altro da raggiungere, dovendo rendere credibili le animazioni quasi da luna park di personaggi che si muovono come burattini. Ma tutto è così ben realizzato che la credibilità della finzione scenica non vacilla, risultando anche le dinamiche d’animazione perfettamente in linea con l’art-style e con i toni improntati al “comedy”.
A tutto ciò fa da sfondo il **comparto sonoro** di **Eric Cheng**, con buoni effetti e un’ottima **soundtrack** sospesa tra sonorità british e accenti psichedelici che riportano all’epoca di riferimento senza risultare marcatamente retrò. Sarebbe stato un lavoro perfetto sul piano audio se non fosse **inficiato da alcuni doppiaggi** che, seppur buoni, hanno alcune fastidiose sbavature in termini di resa, tra echi e riverberi poco gradevoli. Roba da poco, comunque, che non rende meno buona un’operazione globalmente di rilievo.

Si vive solo due volte

The Low Road è un titolo lontano dall’essere perfetto, ma è un’avventura grafica degna di essere giocata: **una buona scrittura, che non sottovaluta un efficace equilibrio di trama e ironia, valorizzata da un ottimo comparto grafico e da una colonna sonora ben curata, a cui si aggiungono una varietà di mini-game che fanno da valido contraltare a enigmi non**

impegnativi ma funzionali a entrambi i finali della storia. Il cui risultato è globalmente più che positivo.
Se esiste un paradiso per i creatori di avventure grafiche**, Skye Boyes**, alla cui memoria il gioco è dedicato, avrà giocato con gusto *a The Low Road,* e da qualche parte sorride soddisfatto del risultato dei ragazzi di Xgen Studios, che hanno affrontato con successo il banco di prova del primo punta e clicca della loro storia di development.