Spartan

Da pochissimo è arrivato ***Spartan*** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. ***Spartan*** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforme non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come ***Mc Kids*** o ***Alex Kidd***.

Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film ***300*** (tratto a sua volta dall'omonimo fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista ***Spartan*** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come ***Oscar*** o ***Mc Kids*** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto "**X**" nel menù di pausa.
I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con "**B**" e "**Y**" si salta e si

attacca e con i dorsali “**ZL**” e “**ZR**” ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l’esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All’inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all’inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme “**ZR**“) e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l’attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un’esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all’occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno “perforanti”) e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell’area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com’è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei “**cuoricini stock**” (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?
Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli “*one hit kill*” sparsi un po’ dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili “al punto giusto”, ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l’overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno ***Spartan*** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un’ “insolita” lunga esperienza.

Un’anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di ***Super Mario Bros*** per smartphone; quel che stupisce è che l’intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di ***Dragon Ball Fighterz***, ***Fortnite***, ***Kholat***, ***Playerunknown’s Battlegrounds***, ***Sea of Thieves*** e il prossimo ***Crackdown 3***, che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma… ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.
Le **musiche** riescono a richiamare quell’atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po’ come accade in giochi “solari” come quelli della saga di ***Shantae***; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po’ disastrato.

Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a ***Celeste***). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione – insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico – ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "*one hit kill*", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come ***I Wanna Be the Guy*** risultano ben più ostici, ma le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.
Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.

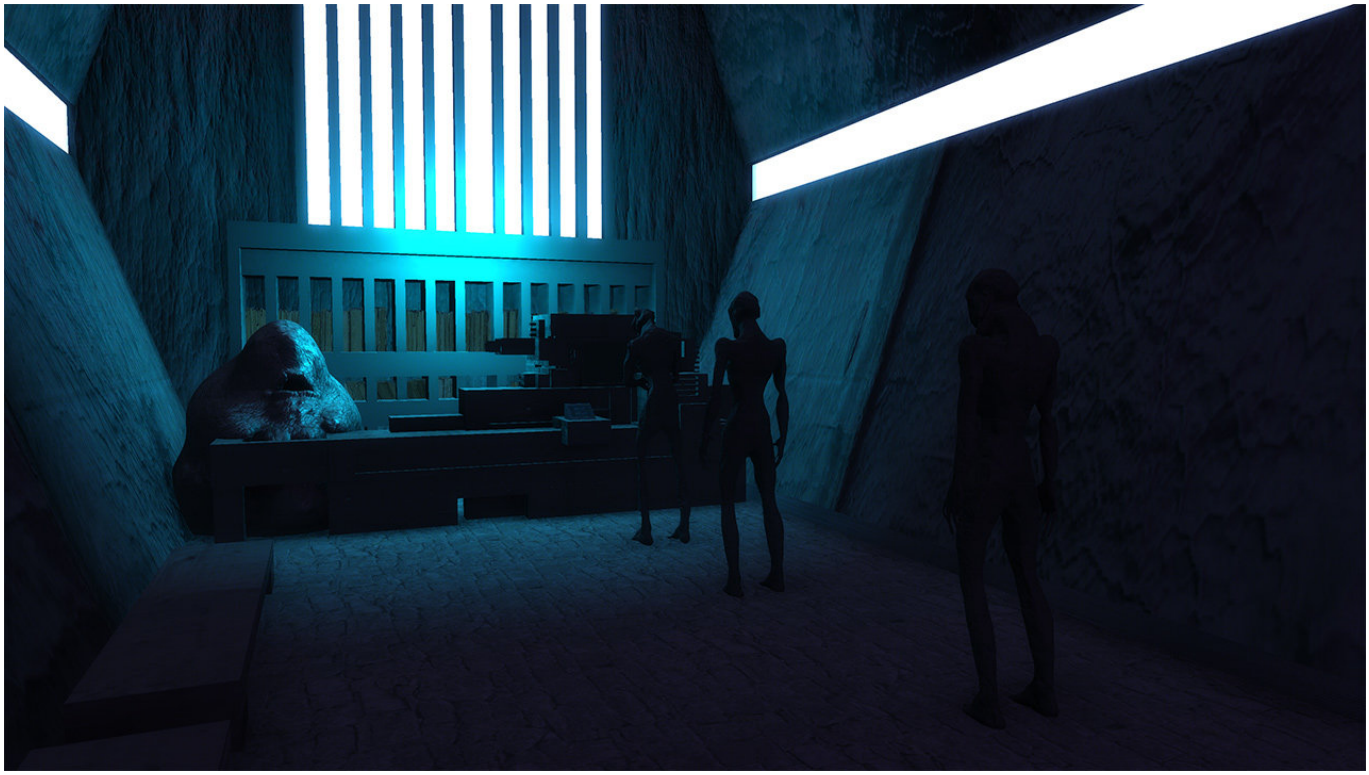
North

Avete mai pensato di lasciarvi tutto alle spalle, fare fagotto e andare via a cercar fortuna in un altro paese? Per quanto questo possa essere più o meno distante, ciò implicherebbe comunque

l'abbandono della vecchia vita e con lei anche degli affetti più cari. Questo è ciò che succede in ***North***, titolo in cui il protagonista si lascerà alle spalle la sorella in un viaggio verso nord, appunto, e si ritroverà dopo un lungo percorso inghiottito da una grande città ricca di strane architetture e popolata da gente dalle sembianze aliene, che parla un linguaggio incomprensibile. Un viaggio distopico-emozionale, metaforicamente ricco, che vuole far rivivere ai giocatori il dramma vissuto da chi decide di staccarsi dalla propria terra per andare a cercar fortuna altrove. Intento in cui **Sometimes You**, piccola etichetta indipendente, riesce molto bene. Infatti ***North***, pur essendo una brevissima avventura riesce a restituire al giocatore qualche "**strana**" emozione.

Smarrimento

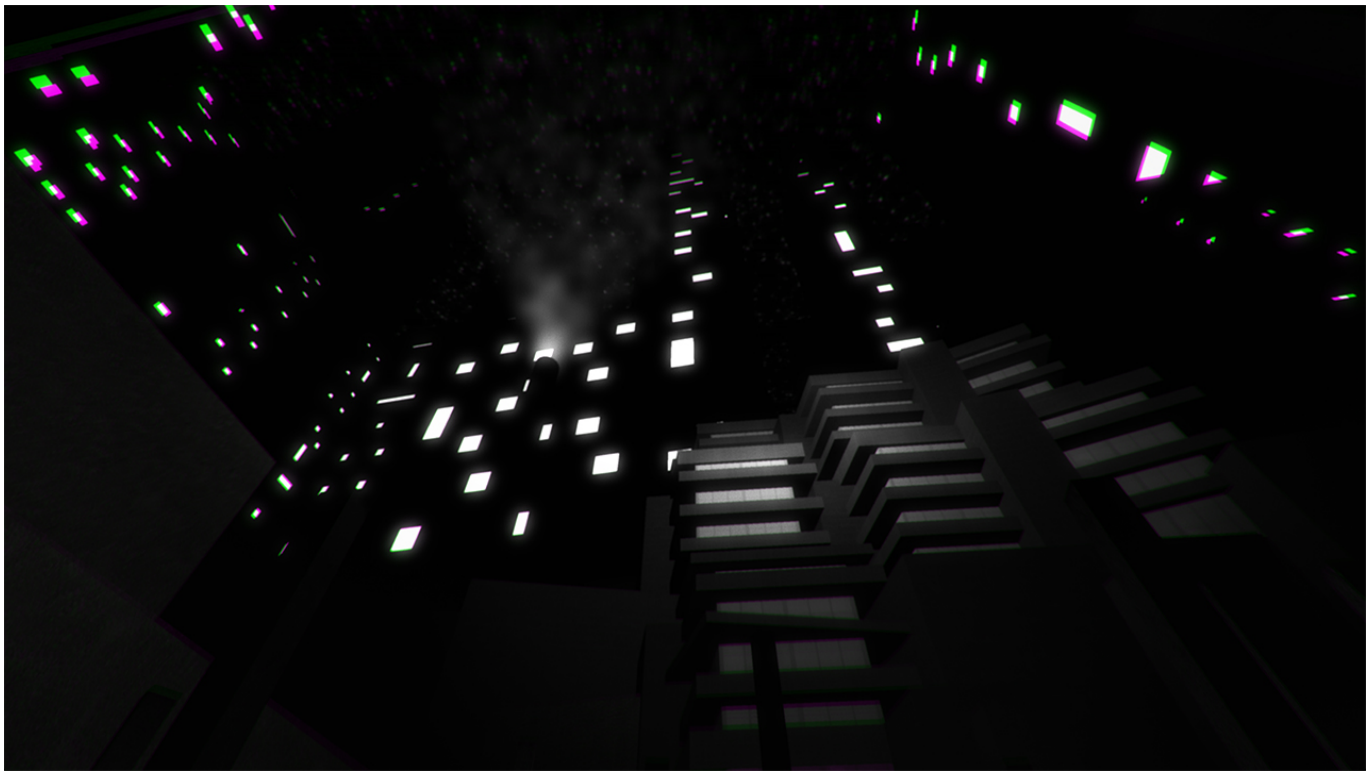
Questa è la sensazione che prevarrà sul giocatore. Lo smarrimento che proveremo una volta immersi in questa grande città "**aliena**", che ci circonda con grandi architetture e soprattutto **buia**, a volte anche troppo, considerato che non si ha la possibilità di modificare la luminosità del gioco né altri parametri. In ***North*** non avremo alcun ausilio, dimenticate: mappe, inventario o tutto quello a cui siete abituati, l'unica vostra guida, saranno il vostro senso dell'orientamento e la vostra perspicacia. Non ci sarà neanche un **quest-log**: l'unico modo per sapere in che modo proseguire nel viaggio infatti, sarà quello di raccogliere più informazioni possibile e, successivamente, spedire delle lettere alla sorella lontana, tramite delle piccole caselle postali sparpagliate in tutta la città.



Minimale al punto giusto

Avviato ***North***, potremmo sentire l'impulso irrefrenabile di spegnere la console e dire «**No, Maria, io esco!**»; ma in realtà, una volta superata la prima fase di adattamento, quando inizieremo a capire

la vera importanza del messaggio che il team di sviluppo di ***North*** vuole consegnare al giocatore, sarà inevitabile volerlo finire tutto d'un fiato. Graficamente il gioco sembra essere stato sviluppato con tecnologia a 128bit, ma la vera "cura" è stata concentrata su quelli che sono i retroscena di ***North***, l'emozionalità, la storia e quindi anche il modo cui vengono trattati argomenti attuali e sensibili come quello dell'immigrazione. Tutto guarnito musicalmente da un fantastico **synth-dark-pop** (non so come meglio definirlo) che perfettamente si accosta a quello che è il gioco nella sua, diciamo, "**semplicità**".



In Conlusione

North è certamente una piccola, grande avventura. Come questa possiamo trovarne a decine e decine tra le varie piattaforme, avventure più o meno longeve, da ***What remains of Edith Finch***, passando per ***Virginia*** e ***The town of light***, o meglio ancora il viaggio di ***Kholat***. Impossibile definirlo un gioco *tout court*, difficile definirlo solo un walking simulator, anche se probabilmente è il genere che gli si addice di più. Di certo è un esperienza sicuramente positiva, che seppur breve, non ci farà pentire dell'acquisto per la sua forte intensità.

Kholat

Dopo gli avvenimenti del 1959 sul **passo di Djatlov**, molti autori hanno preso spunto dall'accaduto per scrivere opere e sceneggiature, come il film ***Devil's Pass***, diretto da Danny Harlin o *Il mistero del passo Djatlov*, romanzo scritto da Anna Matveeva, e nel 2015 uscì anche un videogioco, ispirato

proprio alle misteriose morti avvenute la notte del **2 febbraio 1959**.

Una doverosa premessa

Durante il rigido inverno dell'anno 1959, un gruppo di 10 ragazzi organizzò un escursione attraverso gli Urali settentrionali. I ragazzi arrivarono a **Ivdel'**, cittadina della Russia Siberiana, in treno, e pochi giorni dopo partirono per l'escursione.
Tutti i ragazzi avevano molta esperienza alle spalle, avevano effettuato scalate, escursioni in montagna, ma la notte del 2 febbraio qualcosa sembrò non andare per il verso giusto.
Al rientro, il gruppo doveva informare la propria associazione sportiva del buon esito dell'escursione e rassicurare le famiglie, ma questo non accadde; giorni dopo i parenti delle vittime, non avendo più notizie dei propri cari, chiamarono i soccorsi, che iniziarono subito le ricerche.
Dopo settimane di ricerche, il **26 febbraio** furono ritrovati **i primi 5 corpi**, distanti quasi 500 metri dall'ultima tenda, la quale, come sostengono le indagini, aveva subito uno squarcio dall'interno, indicando che gli sciatori erano scappati dalla tenda in preda al panico, come se qualcuno o qualcosa avesse bloccato l'entrata. Dopo quasi due mesi dal ritrovamento dei primi cadaveri, i soccorritori riesumarono **altri 4 corpi** sepolti sotto quasi due metri di neve: l'unico a salvarsi fu il decimo escursionista, il quale poco prima dell'inizio della spedizione ebbe un malore improvviso che gli impedì di partire.
A rendere molto più inquietante la storia, fu lo stato dei corpi degli escursionisti, ritrovati in condizioni alquanto strane e misteriose: uno dei cadaveri aveva subito una grave **frattura cranica**, due corpi avevano la **gabbia toracica gravemente fratturata**, uno anche **privo di lingua, di occhi e di parte della mascella**, gli altri avevano subito delle gravi lesioni agli organi interni, ma i loro corpi non avevano segni di violenze e questi danni furono paragonati agli stessi causati da un incidente d'auto.
Secondo delle analisi forensi, i vestiti delle vittime risultavano contaminati da un alto livello di radioattività.

Una scena abbastanza inusuale e inquietante per un semplice incidente di montagna.
Su questo incidente, non ancora risolto, furono elaborate teorie di tutti i generi; molti sostenevano che le cause della morte dei ragazzi fossero d'origine paranormale, anche perché alcuni studiosi del luogo, proprio la notte del 2 febbraio, avrebbero visto delle sfere arancioni in cielo, che in seguito si rivelarono dei lanci di missili balistici R-7; altri sostenevano che il tasso di radioattività fosse riconducibile a esperimenti del governo, altri ancora credevano che gli indigeni **Mansi** avessero attaccato il gruppo per aver invaso il loro territorio. E sono queste le teorie che ci accompagneranno in *Kholat*, **survival horror** sviluppato da **IMGN.PRO**, che prende ispirazione dai fatti precedentemente raccontati.

Narrazioni in soggettiva

Il protagonista è un uomo, non sappiamo se un semplice ricercatore o un investigatore, e non sappiamo nemmeno cosa lo abbia spinto sul luogo dell'incidente.
La scelta da parte degli sviluppatori di creare un protagonista anonimo non sembra essere delle migliori, anche perché la storia viene narrata attraverso dei ritrovamenti di pagine di giornale, registri o diari che raccontano grossolanamente la storia, accompagnati dalla profonda voce del narratore fuori campo (**Sean Bean**) che ci guiderà per tutta la nostra avventura, rendendo ancora più impersonale la storia.
All'inizio del gioco, come racconta la storia ci ritroveremo a **Vizaj**, l'ultimo posto in cui i ragazzi si erano fermati prima di intraprendere il loro lungo viaggio, ed è da lì che inizieremo la nostra escursione per il **Passo di Djatlov**.
Per arrivare al primo rifugio bisognerà superare un sentiero innevato che condurrà direttamente alla tenda da cui partirà la tetra avventura narrata in *Kholat*.
La tenda servirà sia per salvare la partita, sia per utilizzare i viaggi veloci da un accampamento all'altro per raggiungere facilmente una tenda già visitata fra le nove presenti sulla mappa.

Perdere la bussola

Il gameplay è abbastanza scarno, quasi inesistente: il gioco ci darà l'opportunità di recuperare solo delle pagine del diario di viaggio del gruppo, pagine di registri e articoli di giornale, nient'altro.
Avremo a disposizione solamente una torcia, che utilizzeremo in poche occasioni, una bussola e una mappa. Per rendere più verosimile il gioco e avvicinarlo ancora di più alla realtà, nella mappa non è stata inserita un'icona giocatore, ma dovremo essere bravi a orientarci tra la neve, per riuscire a trovare la giusta direzione. La bussola è uno strumento che potrebbe sembrare utile per potersi orientare, ma molte volte complica solo le cose, facendo prendere vie sbagliate o facendo ritornare il giocatore al punto di partenza. Anche l'orientamento risulta molto difficile, visto che l'ambiente non ha particolari punti di riferimento a cui affidarsi.

Il nemico silenzioso

I ragazzi di **IMGN.PRO** hanno però pensato di agevolare il giocatore posizionando delle coordinate su alcuni massi, che indicano la posizione in cui si trova il protagonista. Questo metodo aiuta un po' il giocatore a capire quale strada stia percorrendo e a evitare che si smarrisca, come succede la maggior parte delle volte.
Durante il nostro vagare tra i percorsi desolati e pieni di pericoli potremmo incontrare degli **spiriti arancioni**, i nostri nemici, che ci rincorreranno per qualche metro per poi desistere dall'inseguirci. Se dovessero catturarci non avremo via di scampo, non potremo colpirli con un arma o scacciarli via, potremo solo correre e sperare di non cadere in qualche dirupo o moriremo e ripartiremo dall'ultimo salvataggio o dall'ultima pagina trovata. **Altro lato negativo** è la mancanza di una soundtrack specifica o effetti audio ogni volta che si incappa in loro, l'incontro sarà talmente rapido che molte volte non si è in grado di capire da dove siano sbucati e come ci abbiano ucciso. Sarebbe stato molto gradito un qualche effetto sonoro che possa avvertirci della presenza di questi esseri o un audio ambiente atto a suggestionare e a creare quella tensione che caratterizza qualsiasi horror.

Suoni e visioni dalla Montagna dei Morti

I **comparti sonoro, grafico e artistico** sono molto buoni: il sonoro offre una serie di effetti che, se giocato con delle cuffie (vi suggerisco delle cuffie con surround 7.1), il gioco gode di un'atmosfera perfetta, piena di mistero e al contempo tetra e malinconica. È consigliato l'uso delle cuffie per potersi immergere quasi del tutto nell'avventura, e anche per rintracciare e raccogliere facilmente le pagine che troveremo durante il nostro vagabondare nelle fredde montagne russe.
Il comparto artistico, invece, impressiona parecchio: per essere un gruppo di sviluppatori indipendenti, IMGN.PRO è riuscito a creare un paesaggio molto caratteristico, con il colore bianco che domina sulle scene e una serie di colori freddi utilizzati per il paesaggio, accompagnati da sfumature di rosso per rappresentare le torce, fuoco e soprattutto le sagome arancioni che incontreremo durante il nostro viaggio.

Indagine sugli Urali

Kholat non è un semplice gioco, ma una ricostruzione atta a far rivivere l'incidente e a far sentire l'**angoscia** e il **terrore** che provarono gli escursionisti, la paura dello sconosciuto, la paura del non rientrare a casa, il terrore che ha spinto i ragazzi a scappare dalla tenda squarciandola dall'interno.
Kholat non è sicuramente un capolavoro, ma riesce a incuriosire, con una storia che forse non gode della migliore narrazione ma che crea quella tensione degna di un buon horror: all'inizio potrebbe sembrare frustrante non poter sapere dove si sta andando, se si sta prendendo la strada giusta e non sapere cosa ci attende alla fine del percorso, ma, con l'avanzare del gioco, la storia intriga parecchio e ciò invoglia non solo ad andare avanti, ma anche a documentarsi sull'accaduto, sia online che con i documenti che troveremo sparsi per la montagna.
Kholat si dimostra un'opera di respiro ampio, che va oltre gli standard di un gruppo indipendente: l'uso del motore grafico ha contribuito parecchio, anche se il titolo pecca non poco nella narrazione

e presenta qualche piccolo difetto tecnico, tra bug o alcune imperfezioni che potrebbero essere risolte con qualche patch.
Rimane comunque un prodotto da giocare per ricostruire uno dei più suggestivi e criptici avvenimenti degli Urali, sul quale tutt'oggi si continua a faticare a stabilire una verità definitiva.

Processore: Intel Core i5-6500
Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 1060 6GB Gigabyte G1-Gaming
Scheda Madre: MSI Z170A Gaming M3
RAM: Corsair Vengeance LPX 8GB 2400MHz DDR4
Sistema Operativo: Windows 10