

Fe

Il 16 febbraio 2018, **Fe** vede finalmente la luce e viene pubblicato per tutte le console di ultima generazione e anche su PC sulla piattaforma di EA, **Origin**; il team indie che ha creato **Fe** è **Zoink**, sviluppatori di giochi come *PlayStation All-Stars Island* e *Zombie Vikings*, ma con questo titolo hanno deciso di cambiare stile, infatti, paragonato a quelli precedentemente sviluppati è unico nel suo genere.

Fe è un **action-adventure** con meccanismi da **platform 3D**, caratterizzato da un'**affascinante stile grafico e sonoro** e una **scelta narrativa singolare**: durante l'inizio della nostra avventura ignoreremo gli sviluppi del gameplay, così, giocando a **Fe** sentiremo che non si tratta di un semplice giochino da terminare **in poco più di 5 ore** per poi dimenticarlo; è uno di quei titoli che si vorrebbero rigiocare più e più volte, ma che però, alla lunga, risulterebbe ripetitivo e sicuramente non susciterebbe quella sensazione di piacere e di confusione che il titolo offre, soprattutto durante la prima run.



Fe è un titolo intriso di emozioni e colori, capace di avvolgere il giocatore in una narrazione quieta e silente, che gli terrà compagnia nelle ore passate in una cupa foresta, fra esseri di ogni sorta e da suoni e melodie che rendono l'atmosfera ancora più magica. La storia non è propriamente "raccontata", non esiste una voce narrante o del **testo scritto** che spiega ciò che sta accadendo. Dipanare la trama mutando un narratore terzo è stata, ovviamente, una scelta voluta dal team di sviluppo, che però non chiarisce moltissimi aspetti della storia, lasciando il giocatore con **parecchi punti interrogativi**, soprattutto alla fine del gioco.

Fe vede come protagonista un piccolo esserino che dopo un brusco atterraggio, da quelle che sembrano delle comete, si ritrova spaesato e intontito in una foresta sconosciuta, in cui gli unici abitanti sono degli animali. La particolare meccanica che rende unico il gioco è il modo in cui essi comunicano: come quelli reali, tutti posseggono un verso, che utilizzano per comunicare tra loro, ma

il nostro protagonista, non li conoscerà tutti e dovrà impararli man mano che si va avanti con la storia.

Il nostro scopo sarà quello di liberare l'intera foresta dagli esseri malvagi che imprigionano gli esseri viventi in celle create da un raggio emesso dal loro unico occhio. Salvare la flora e la fauna della foresta sarà possibile solo con l'aiuto degli abitanti del bosco, che ci insegneranno i loro versi (in tutto **6**). **Sbloccarli tutti** non è affatto difficile, anzi risulta forse **fin troppo semplice**: si dovrà soltanto andare avanti con la storia, non si dovranno risolvere indovinelli, puzzle o raccogliere item, basterà solamente finire la storia per poter sbloccare tutte e 6 le melodie, una scelta che ha dimezzato le ore di gioco, rendendo l'acquisizione di questi versi un po' troppo meccanica.

Anche il **gameplay** è piuttosto semplificato: non si avranno grandi problemi a imparare e scoprire tutti i comandi, visto che durante il gioco i tutorial o le indicazioni su che tasto premere o su quello che dovremmo fare, saranno ben pochi.

I **comandi sono pochi e intuitivi**: si salta, si cambia direzione, si afferrano e si lanciano gli oggetti, ma quel che più sorprende è stato il feedback del **Dualshock 4: molto più preciso e sensibile di mouse e tastiera**, soprattutto per quanto riguarda i salti da un albero all'altro, davvero difficili e frustranti in certi casi, se si utilizza mouse e tastiera.

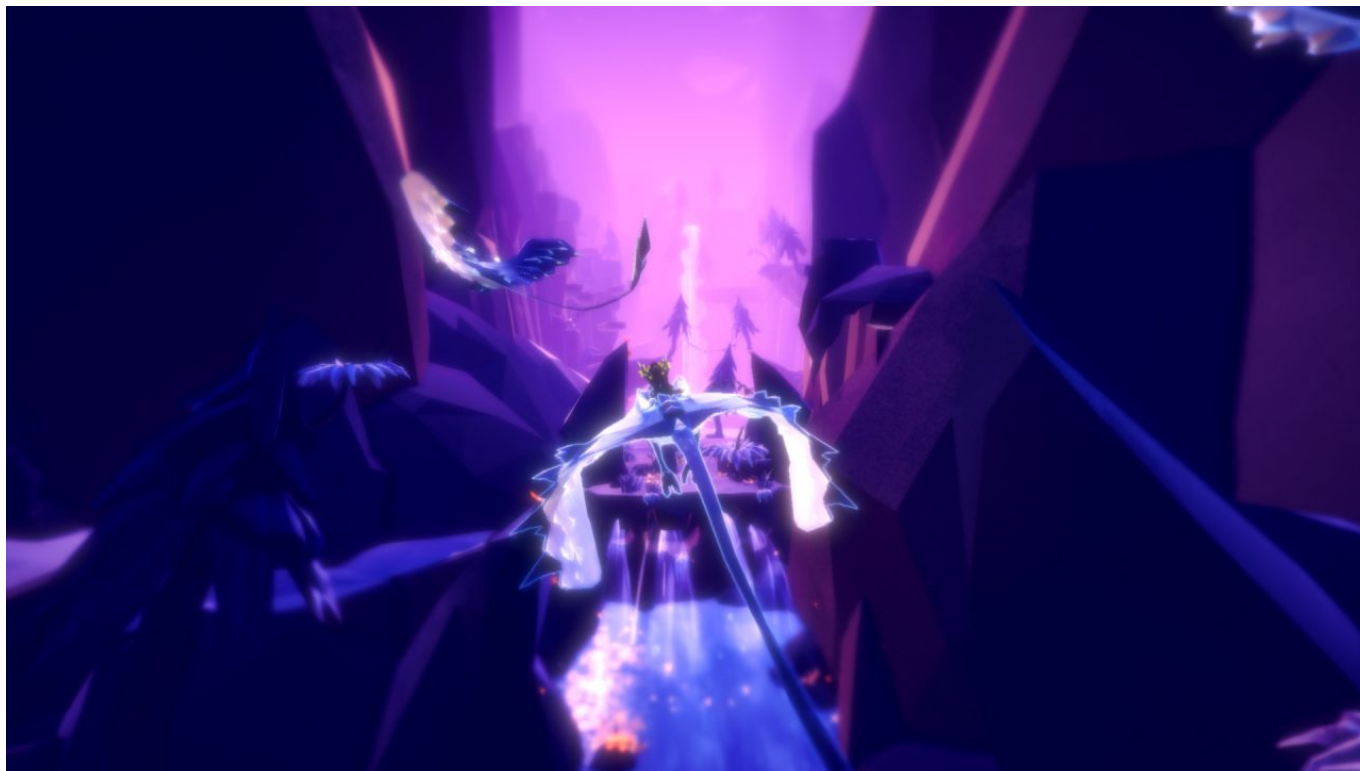
Il piccolo protagonista non potrà affrontare i nemici faccia a faccia, se dovessimo colpirli con qualche oggetto o se dovessimo fare rumore questi ci scoprirebbero e ci catturerebbero; per riuscire a scappare da queste strane creature potremo nasconderci in alcuni cespugli che si trovano all'interno della mappa. Ovviamente l'IA non è molto sviluppata, perché una volta imboscata, il nemico smetterà di darci la caccia e tornerà alla sua posizione iniziale nonostante sia a un passo da noi: ma è un peccato veniale, per un gioco del genere è quasi normale, visto che lo scopo principale è quello di interessare e in un certo modo rilassare il giocatore.

Durante il nostro girovagare per la mappa di gioco troveremo delle **strane casse** contenenti una **sfera trasparente** che, se indossata, **ci fornirà la possibilità di entrare nel corpo dei nemici** per breve tempo e controllare cosa stanno facendo in quello che pare essere un mondo parallelo.

Oltre a queste casse, in giro per la mappa si troveranno diversi **cristalli**, questi serviranno a ottenere delle abilità dopo che ne avremo raccolti a sufficienza, purtroppo la raccolta di questi **cristalli**, e quindi l'incremento delle ore di gioco, è troncato dalla storia.

Gli **"enigmi"** che andremo a risolvere per andare avanti con la storia saranno davvero facili, niente di impegnativo o che causi molti **Game Over**.

La particolarità del gameplay di *Fe* è l'uso delle melodie che impareremo aiutando gli altri animali. Come detto prima, in tutto sono 6 e si potranno sbloccare solamente proseguendo con la storia. Questi canti, se riprodotti vicino a piante o animali, potranno avere diversi effetti, per esempio alcuni fiori, se colpiti dalle onde sonore del giusto verso, sbocceranno e ci permetteranno di spiccare grandi salti, rilasceranno alcune bacche e molto altro ancora.



Come si evince, il **comparto sonoro è il pilastro fondamentale** di *Fe*, e un gioco che basa tutte le sue meccaniche sui suoni e sulle melodie non può non avere una buona **soundtrack**. La colonna sonora di *Fe* è **veramente rilassante**, non mette alcuna sensazione di ansia o timore che potrebbe indurre la cupa foresta ed è in linea con tutte le ambientazioni della mappa di gioco. L'intera avventura del mostriattolo verrà allietata da una dolce melodia di violino, che diventerà un po' più acuta durante l'incontro con i nostri antagonisti e soprattutto nelle parte finale del gioco, in cui la tensione è tangibile e la musica aiuta a mantenere quest'atmosfera.

Ma anche dal **lato grafico**, *Fe* è davvero strabiliante, ricordando platform come *Unravel*, da un lato, e *Ori and The Blind Forest*. I colori accesi, le **texture poligonali** e l'impostazione della mappa ricreano un ambiente vivo, ma allo stesso tempo pericoloso per via dei nemici presenti nella foresta. I colori freddi si amalgamano alla perfezione con i colori caldi presenti negli ambienti e anche lo stesso *Fe* cambia i propri pigmenti, passando da una melodia all'altra si può notare che alcune delle parti del corpo del tenero protagonista cambiano il colore del loro manto.

Fe è sicuramente un **ottimo titolo**, con una buona **trama**, ben strutturata, ma abbastanza banale, un **gameplay** molto semplice e basilare, adatto a tutti i tipi di giocatori; molto si gioca sul **comparto grafico** e su quello **sonoro**, con una palette di colori molto accesi, **texture "spigolose"** davvero ben fatte, e un sonoro che ci culla durante la nostra ardua missione. A *Fe* resta, però, il difetto di presentare alcuni **aspetti poco sviluppati** che risultano a lungo andare ripetitivi e noiosi, dalla storia, agli ambienti alla stessa longevità: la **storia**, come già detto, non presenta particolari elementi degni di nota, con un incipit anche poco originale, riesce a stento a coinvolgere, mentre gli **ambienti**, in alcune circostanze, risultano triti e ripetuti, presentano quasi la stessa struttura e vegetazione.

Dulcis in fundo: la **longevità**. La brevità non è un difetto *tout court* in un videogame, la durata deve essere funzionale agli altri aspetti del gioco, ma in *Fe* l'unica cosa che ci potrebbe spingere a proseguire con il gioco, dopo averlo completato, è il **voler scoprire tutte le abilità del protagonista**, rivisitando nuovamente tutta la mappa e raccogliendo tutti i cristalli, che però non serviranno più a nulla, soprattutto per colpa della storia che dimezza la durata effettiva del titolo.