

Valkyria Chronicles 4

Nonostante gli episodi usciti su **PSP**, *Valkyria Chronicles 4* si collega direttamente al primo episodio uscito nel lontano 2008 in esclusiva su **PS3**, un ibrido tra **JRPG** e strategico a turni con una grafica in cel-shading molto gradevole ai tempi dell'uscita. Nonostante le ottime recensioni, il gioco non fu un vero e proprio successo, e i seguiti furono dirottati sulla console portatile di casa Sony, i quali ebbero ottimi riscontri in Giappone ma non in Occidente, e dopo le scarse vendite del secondo episodio, uscito nel 2010, SEGA decise di non distribuire il terzo episodio se non in terra nipponica. Dopo anni la tendenza sembra essere cambiata, e oltre ad aver rilasciato l'intera saga di *Yakuza* e la remaster dei primi 2 *Shenmue*, nonostante il deludente spinoff *Valkyria Revolution*, SEGA ci riprova con il quarto episodio della saga principale di *Valkyria Chronicles*.

Il gioco non è un vero e proprio sequel: si svolge parallelamente al primo episodio, ma con un punto di vista differente, l'ambientazione è collocata in una realtà alternativa nella quale l'Europa del 1935 è al centro di una guerra che vede come antagonisti non più la Gallia e l'Impero del primo episodio, ma l'Impero e la Federazione Atlantica (di cui noi faremo parte). A differenza del primo episodio però non dovremo più difenderci dall'impero ma saremo impegnati ad attaccarlo (almeno nelle prime fasi di gioco), nei panni del comandante **Claude Wallace**, il quale essendo molto giovane commetterà degli errori che si ripercuoteranno nei rapporti con il resto della squadra, i personaggi sono caratterizzati dal tipico stile anime, presente anche negli altri episodi, e anche la storia si adatta benissimo a questo stile, alternando situazioni comiche ad altre dure e tragiche come solo gli anime giapponesi riescono a fare.

Lo stile grafico si rifà ai precedenti episodi, proponendo un cel-shading convincente, anche se con poche migliorie rispetto al prequel uscito su **PS3**, la conta poligonale non fa gridare al miracolo, ma la direzione artistica di gran livello permette di passare sopra a questo difetto, di certo non è un titolo per gli amanti della grafica ultra pompata.

Sul fronte sonoro ci troviamo anche vicini al prequel, con il quale il titolo condivide buona parte della colonna sonora insieme ovviamente a brani originali, anche gli effetti sonori sono molto simili, e il **doppiaggio** in inglese fa un discreto lavoro (questa volta però sono presenti i **sottotitoli in italiano** per la gioia di chi non mastica bene la lingua anglosassone), per chi invece volesse il doppiaggio in giapponese dovrà scaricare un dlc gratuito per poterlo attivare.



Purtroppo le similitudini (negative) con il primo capitolo non si riscontrano soltanto sul piano tecnico: il gameplay è praticamente invariato, con poche novità; è presente come nel prequel la **“modalità libro”**, dove possiamo sfogliare le pagine contenenti cutscene che sono fondamentali per capire la storia ma anche prendere parte alle missioni principali e secondarie, nonché accedere alla **caserma**, dove possiamo personalizzare la nostra squadra e addestrare i soldati, i quali possono aumentare di livello e apprendere nuove abilità grazie all’esperienza accumulata in battaglia. Risulta importante formare una squadra con dei membri che abbiano affinità tra di loro: non tutti vanno d’accordo fra loro, e questo può essere deleterio per la riuscita delle missioni.

Nelle missioni dovremo prima schierare la squadra esattamente come nel primo capitolo, e dovremo scegliere tra varie classi, anch’esse invariate rispetto al prequel con l’unica eccezione rappresentata dal **granatiere**, il quale può lanciare granate a lungo raggio con una potenza devastante, ma deve perdere molto tempo a ricaricare.

Le missioni si svolgono a turni, le unità possono muoversi fin quando la barra del movimento non si consumerà e poi attaccare, ognuna di loro avrà delle abilità uniche a seconda della classe e anche a seconda del personaggio stesso (ci sono ad esempio personaggi che potranno avere dei *malus* quando sono presi dal panico e via dicendo).

Il gameplay è quindi rimasto sostanzialmente invariato rispetto al primo capitolo, dicevamo, con leggerissime differenze, ma questo non deve necessariamente essere considerato un difetto, in quanto stiamo parlando di un ottimo gioco, con un bel ritmo e missioni molto impegnative, quindi anche se non innova rimarremo comunque soddisfatti dalla lunga campagna che dovremo affrontare.



In conclusione, **Valkyria Chronicles 4** è un ottimo titolo che ci riporta alle origini della saga, sia perché è contemporaneo al primo capitolo, ma anche perché ha un gameplay sostanzialmente in continuità, seppur con qualche eccezione: il gioco è impegnativo al punto giusto, la storia è ben raccontata e ci terrà incollati fino alla fine dell'avventura di **Claude Wallace** e della sua squadra.

Nostalgia

Una delle notizie più importanti della settimana è sicuramente la line-up dei venti giochi annunciati per **PlayStation Classic**: una serie di titoli che, nella comunità videoludica, ha lasciato più dubbi che certezze, soprattutto in base all'elevato costo del prodotto (100€ tondi tondi). Ma andiamo ad analizzarli uno per uno:

- **Battle Arena Toshinden**: è il primo picchiaduro 3D uscito per la console di casa **Sony**. All'epoca generò anche un piccolo interesse (addirittura la rivista **Game Power** gli diede un pazzesco 105/100!), ma diciamo la verità: era brutto allora, ed è incredibilmente brutto dopo più di vent'anni dalla sua uscita, soprattutto se paragonato a **Tekken**, che uscì poco dopo. Avrei preferito molto di più **Soul Edge**, la base dell'odierno **Soul Calibur**.
- **Cool Boarders 2**: il migliore della serie, con molta probabilità... però, se proprio dovevamo buttarci sugli sport estremi, non era meglio un **Tony Hawk's Pro Skater**, titolo molto più iconico?
- **Destruction Derby**: qua non ho niente da dire. Anche se, preferisco il seguito che migliora le buone cose viste nel predecessore. Però una buona scelta, nel complesso.
- **Final Fantasy VII**: capisco enormemente il valore storico di questo titolo per **PlayStation**.

D'altronde, è stato il primo della serie "sbarcato" sulla console **Sony** dopo anni sulle console **Nintendo**... però, con un remake in arrivo (ok, non si sa quando, arriverà) avrei preferito una scelta più trasversale come un **Suikoden II** o un **Legend of Dragoon**. Però, ripeto, capisco la sua presenza.

- **Grand Theft Auto: Rockstar** lo rese **abandonware** su PC anni fa, insieme al secondo. Scelta illogica sotto ogni punto di vista, anche perché si parla di un titolo che nasce e diventa di culto su PC, per poi esplodere del tutto solamente col passaggio alla terza dimensione su **PlayStation 2**.
- **Intelligent Qube/Kurushi**: qui voglio spezzare una lancia a favore di questo puzzle. Non è il migliore dell'intera libreria **PlayStation** (a quello ci arriveremo dopo), però apprezzo che abbiano messo un titolo contenuto nella storica **Demo One**. E poi, è pure un buon puzzle game, anche se non è invecchiato proprio benissimo.
- **Jumping Flash**: stesso discorso fatto prima per **I.Q.**, uno dei primissimi titoli **PlayStation**. Forse non invecchiato benissimo in alcune meccaniche, ma per il valore storico ci può stare.
- **Metal Gear Solid**: niente da dire, imprescindibile. Senz'ombra di dubbio uno dei cinque titoli più importanti di tutta la sconfinata produzione **PlayStation**.
- **Mr. Driller**: Bel puzzle, però qui avrei messo un **Kula World** che avrebbe accontentato molta più gente, essendo forse il puzzle più giocato dei tempi.
- **Oddworld: Abe's Odyssey**: altro titolo storico dell'epoca, e anch'esso contenuto nella **Demo One**. Peccato solo che **Steam** lo abbia offerto gratuitamente lo scorso Maggio, ed è almeno la seconda volta che succede.
- **Rayman**: considerando la recente operazione remake per **Crash Bandicoot**, alla fine, proporre la "mascotte" **Ubisoft** è una saggia scelta. Anche perché, non vedo platform migliori del primo **Rayman** all'orizzonte, visto che le alternative sono tutte invecchiate malissimo (**Pandemonium**), sono titoli mediocri (**Croc**), oppure erano già orrendi ai tempi (**Bubsy 3D**).
- **Resident Evil: Director's Cut**: anche qui niente da dire. Titolo che ha segnato intere generazioni di giocatori. L'unica cosa che mi fa storcere il naso è che è tutt'ora disponibile sullo store **PlayStation** anche se solo per **PlayStation 3**, **PS Vita** e **PSP**. Stessa sorte condivisa anche dal sequel, altro titolo importantissimo nella libreria, che probabilmente avrebbe meritato uno spazio maggiore anche in questa lineup.
- **Revelations: Persona**: capisco il clamore dato dal quinto capitolo, essendo stato uno dei migliori giochi del 2017, ma alzi la mano chi creda che il primo **Persona** sia un classico. Non era meglio un titolo veramente generazionale come **Wipeout 2097** e che ai fatti rappresenta una delle assenze più gravi di questa line-up?
- **Ridge Racer Type 4**: forse per correttezza storica avrei scelto il primo, ma **RRT4** con molta probabilità è il migliore della serie. E in assenza di un pezzo da novanta come **Gran Turismo**, non presente per problemi con i diritti della colonna sonora, non si poteva scegliere altro.
- **Super Puzzle Fighter II Turbo**: se proprio bisognava mettere un terzo puzzle (forse troppi?) non si poteva fare scelta migliore di questo spin-off di **Street Fighter**. Uno dei migliori titoli del genere per la console.
- **Syphon Filter**: personalmente, lo ritengo la sorpresa inaspettata della line-up. Una buona mossa da parte di **Sony** che accontenta i tantissimi giocatori che chiedono ancora a gran voce un remake per **PlayStation 4**. Per testare le acque in prospettiva futura ci sta.

- **Tekken 3**: IL picchiaduro per **PlayStation**, senza ombra di dubbio. Certo, stona un po' vedere **Tekken 3** insieme a **Toshinden...** a sfavore di quest'ultimo, ovviamente.
- **Tom Clancy's Rainbow Six**: ecco, questa è una scelta veramente incomprensibile. Davvero non c'erano titoli migliori a disposizione? Che poi, vorrei vedere chi riesce a giocare un FPS tattico con la sola croce direzionale, visto che **PlayStation Classic** non offre lo storico controller **Dual Shock**, scartato a favore del primissimo joypad. Schiaffo morale a tutti coloro che speravano in titoli storici come **Wipeout**, **Tomb Raider** o **Castlevania: Symphony of the Night** (sì, è uscito recentemente su **Playstation 4** insieme a **Rondo of Blood**, ma è uno dei titoli più rappresentativi della console).
- **Wild Arms**: stesso discorso per **Syphon Filter**, una gradita sorpresa per un gioco di ruolo che merita di essere riscoperto, visto che all'epoca arrivò in Europa in colpevolissimo ritardo rispetto all'uscita giapponese e americana.

<https://www.youtube.com/watch?v=88ACUOvfDEw>

Insomma, una lineup non proprio esaltante, soprattutto rapportata al prezzo elevato della console rispetto alle concorrenti del settore, come **NES** e **SNES Mini** di **Nintendo** o il **C64 Mini**. È altresì vero che è difficile scegliere venti classici di una libreria vastissima e piena di perle come quella della prima **PlayStation**, ma vedendo la lista citata poc'anzi, mi viene da pensare che **Sony** si sia limitata al compitino fatto giusto per entrare nell'ormai affollatissimo mercato delle **retroconsole**. In pratica, la possibilità di avere una lista fatta a nostro gusto e piacimento è in mano alla comunità hacker, esattamente com'è successo con le mini console di **Nintendo**. A questo punto la domanda è più che lecita: tralasciando il collezionismo, ha senso spendere 100€ per un oggetto che diventerà godibile solamente quando si apriranno le porte del modding? Se proprio si ha la necessità di rispolverare dei vecchi classici dell'era **PlayStation**, a proprio piacimento e senza spendere una cifra così alta, non ha più senso buttarsi su un **Raspberry Pi**, oppure una cara e vecchia **PlayStation Portable**, console che si trova a prezzi abbordabilissimi e che è considerata una perfetta macchina per l'emulazione? considerando la portabilità di quest'ultima, si ha pure una feature in più, rispetto a **PlayStation Classic**.

Indubbiamente la mini console di **Sony** sarà un successo di vendite e magari, in futuro, la casa giapponese ci riproverà con una ipotetica **PlayStation 2 Classic**. Dopotutto, **Nintendo** con il successo di **NES** e **SNES Mini** ha dimostrato che la nostalgia può trasformarsi in un'opportunità di mercato parecchio ghiotta. Ma, da videogiochatore trentenne che ha vissuto in pieno l'era della prima **PlayStation**, posso dire di esser rimasto parecchio basito ("F4") davanti alla line-up della mini console e ho cominciato a pormi una domanda in particolare: qual è il target di **PlayStation Classic**? I trentenni, come me, che hanno vissuto quell'era? I ragazzini odierni che per motivi anagrafici non hanno giocato i classici di allora e che probabilmente, avranno riscoperto gran parte di essi tramite remake e remaster odierne, oppure tramite la vecchia e cara emulazione, cosa che di fatto offrono queste mini console?

Sono fermamente convinto che l'emulazione sia qualcosa di necessario per la preservazione videoludica, come dimostra il grande lavoro di **Nicola Salmoria**, creatore del **MAME**, progetto che continua ancora oggi grazie alla dedizione dell'omonimo team che ha permesso di salvare dall'oblio migliaia di giochi arcade che sarebbero stati persi nei meandri del tempo o come dimostra la grandissima scena **abandonware** su **PC**. Bella la nostalgia, ma sulle mini console metto l'enfasi sulle prime due lettere della parola: "no".

Monster Hunter World: il contributo di Nintendo non va dimenticato

È un po' triste vedere un franchise tipicamente associato alle console **Nintendo** spiegare le ali per migrare alla volta di altri sistemi videoludici; tuttavia siamo contentissimi di sapere che **Monster Hunter World**, uscito per **Xbox One** e **Playstation 4**, venda come il pane e si trovi in testa alle classifiche di tutto il mondo. L'ultima incarnazione della serie potrebbe non essere perfetta ma è comunque un ottimo sequel.

Per quanto possa essere difficile da accettare, la famosa serie **Capcom** aveva bisogno di passare alle console casalinghe e, dunque, a un utenza più ampia come quella su **Xbox One** e **PS4** (nonché potenza, cosa che **Switch** non può permettersi); l'ultima volta che la saga è apparsa in una console casalinga è stato con **Monster Hunter 3** per **Wii** nel 2009, dunque quasi dieci anni visto che il successivo **Monster Hunter 4**, rilasciato nel 2013, uscì per il portatile **Nintendo 3DS**. Il salto su **Xbox One** e **PS4** potrebbe certamente dare più credibilità al brand e ampliare, decisamente, la già larghissima fan base a livelli mai visti prima.



La serie ne ha certamente goduto ma tutto ciò è forse un po' difficile da accettare per **Nintendo**: il titolo è arrivato presto in cima alle classifiche inglesi durante la settimana di lancio e a oggi **Monster Hunter World** ha superato le cinque milioni di unità fra versioni fisiche e digitali (non dimentichiamoci che questo titolo dovrà ancora uscire per **PC**, il che porterà ancora più giocatori); le azioni **Capcom** hanno avuto un incremento del 4.9%, registrando il picco più alto in diciassette anni, e questo sottolinea i limiti della console **Nintendo** (sia in termini di potenza che di utenza).

La decisione di portare la serie su altre console si è rivelata vincente ma ciò non significa che la relazione fra **Monster Hunter** e **Nintendo** sia finita; la serie deve molto alla "Grande N" e giocatori e critici di tutto il mondo lo sanno. Questo nuovo titolo non è comunque esente da difetti:

il *matchmaking* non risulta efficiente, almeno al lancio, tanto che i giocatori di vecchia data rivendicano le gesta dell'online sulle console portatili.



Quando la serie arrivò per la prima volta su **Playstation 2** nel 2004 non fu un grande successo; fu con il passaggio su **PSP** che **Monster Hunter** definì il suo imperfetto online e si concentrò di più sul multiplayer. La serie riscontrò un modesto successo ma fu solo con il passaggio su **3DS** e gli esclusivi titoli **Nintendo** (come **Monster Hunter Generations**) che ridefinirono la formula senza stravolgere il gioco di base, riscontrando così il successo meritato.

Ci duole ammetterlo, ma non vedremo mai **Moster Hunter World** per **Nintendo Switch**; sicuramente **Capcom** non vorrà fare un porting al costo di sacrificare il buon comparto tecnico che sta caratterizzando il suo successo nelle altre piattaforme. Tuttavia, **Switch** non avrebbe bisogno di questo specifico titolo, ma bensì una "sub serie" per la console **Nintendo**.



Un'opzione per **Capcom** sarebbe quella di portare in occidente **Monster Hunter XX**, uscito in Giappone nell'Agosto 2017; questo titolo, essendo fondamentalmente un *porting*, non ha riscontrato un grosso successo. **Capcom** aveva grosse aspettative per la versione **Nintendo Switch** però, essendo uscito praticamente 5 mesi prima su **3DS**, capirono che **Monster Hunter XX**, con le soli 100.000 copie vendute dopo la settimana di lancio, non avrebbe ottenuto risultati migliori sulla console ibrida, pur essendo un'esclusiva.

Tuttavia il successo di **Monster Hunter World** in occidente potrebbe convincere **Capcom** a rilasciare il titolo **Switch** nei rimanenti territori (lasciando perdere la release su **3DS**); potrebbe essere un percorso rischioso e costoso per **Capcom** però, potrebbe rivelarsi un ottimo investimento per introdurre la saga ai possessori di **Nintendo Switch** di oltremare.

Un altro modo per rivedere **Monster Hunter** su **Switch** potrebbe essere il rilascio di un nuovo titolo esclusivo. Fra le due alternative è in realtà la strada più rischiosa e **Capcom**, solitamente, non è un publisher che scommette i propri soldi su uno *spin-off* quando può ottenere le stesse entrate, se non più grosse, con il rilascio di altri titoli classici (vedi **Resident Evil** su **PS4** e **Xbox One**); tuttavia è un publisher che, con buona probabilità, avrà già preso in acconto il successo del nuovo titolo e il nuovo status tripla A di **Monster Hunter**. Inoltre **Capcom** sa benissimo quanto il contributo **Nintendo** sia stato decisivo per la saga, quindi è improbabile che una console come **Switch**, la cui utenza aumenta di giorno in giorno, rimanga senza un **Monster Hunter** per l'occidente.

Per adesso, possiamo solo incrociare le dita e sperare che un nuovo titolo della saga arrivi su **Switch** il prima possibile.

[**Annunciato Valkyria Chronicles 4 per**](#)

Playstation 4, Xbox One e Switch

Sega oggi ha annunciato che l'uscita di **Valkyria Chronicles 4** è prevista per la primavera 2018 per **Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch**.

Valkyria Chronicles 4 è ambientato nella stessa timeline dei precedenti giochi e prende luogo nel 1935, in uno scenario simile alla Seconda Guerra Mondiale che vede da un lato la **Federazione Atlantica** e dall'altro l'**Alleanza Autocratica Imperiale dell'Est**.

«Sebbene la Federazione combatte valorosamente contro l'impero, l'implacabile armata imperiale minaccia di distruggerli», legge un rigo della conferenza stampa Sega. «A pochi passi della vittoria, la Federazione dà il via all'operazione Northern Cross: un ultimo disperato tentativo per conquistare la capitale e mettere fine alla guerra. Il comandante Claude Wallace con i suoi fedeli amici d'infanzia all'interno della Squad E sono inviati a combattere per il successo della disperata operazione, ma dovranno affrontare un freddo clima ostile, orde di soldati imperiali, una terrificante Valkyria... e fare una scoperta che scuoterà la realtà fino alle fondamenta».

Valkyria Chronicles 4 è ancora un **RPG tattico** le cui artwork, spiega **Sega**, saranno "in uno stile vibrante ed evocativo, come una tela in acquarelli che prende vita".

Il sistema di combattimento in **Valkyria Chronicles 4** mischia elementi di **strategico a turni, RPG e third person shooter**. Le novità in **Valkyria Chronicles 4** vedono una nuova classe, il **granatiere**, insieme a più opzioni di supporto per le corazzate.

Il compositore della saga, **Hitoshi Sakimoto**, tornerà per comporre la colonna sonora per **Valkyria Chronicles 4**. Un [sito teaser](#) per il gioco è stato aperto ma non c'è molto al suo interno. Per adesso potete solo guardare il trailer nel sito o qui sotto.

La serie di **Valkyria Chronicles** è cominciata nel 2008 con **Valkyria Chronicles** su **Playstation 3**, seguito da un sequel su **PSP** nel 2010. Il sequel **Valkyria Chronicles 3** è stato pubblicato solo in Giappone per **PSP**; non esiste un rilascio ufficiale di una versione in inglese ma i fan hanno tradotto il gioco per [conto loro](#).