

The Horus Heresy: Betrayal at Calth

Siamo nel **31mo Millennio** e un oscuro destino sta per rivelarsi nell'**Imperium**.

Un destino che darà inizio a una battaglia che durerà 10.000 anni. Facendo 2 calcoli, da qui viene il nome **Warhammer 40.000. The Horus Heresy: Betrayal at Calth**, ci racconterà l'epico origine dello scontro tra gli **Ultramarine** e i **Word Bearers**, due potenti eserciti che uniti in principio, formavano le forze imperiali più potenti dell'intera galassia conosciuta.



Prima di tutto, una “piccola” premessa

Di certo la storyline non sarà di chiara lettura per tutti. La trama di background di **Warhammer** è enorme, epocale, complessa, intricata. A tal proposito farò del mio meglio per far comprendere, in un succinto riassunto, le ragioni che spinsero **Horus** a tradire il padre, l'imperatore del genere umano e successivamente, cosa portò alla scissione del corpo degli **spacemarine** - se conoscete già la storia perché magari siete dei fan sfegatati della saga, allora potete saltare direttamente al punto 2.



Tutto inizia quando **Horus Lupercar, Primarca dell'imperatore**, mandato in missione nel selvaggio pianeta **Davin**, viene ferito gravemente in battaglia. Sotto il consiglio di **Erebus**, cappellano dei **Word Bearer** - nell'universo di **Warhammer** sono gli spacemarine con le **armature rosse** - i nativi del posto curano **Horus** ma, all'insaputa di tutti, sia i curatori che Erebus stesso erano stati corrotti dai tentacoli oscuri del **Chaos** e già al tempo orchestravano complotti contro **l'Imperium**.

A quel punto Erebus sottopone Horus a un rito del Chaos e, insinuandosi nella sua mente sotto false spoglie e servendosi di visioni terrificanti, lo convince che un giorno il padre, l'imperatore, avrebbe depresso tutti i Primarchi, lui compreso, e avrebbe governato come un dio, convincendolo anche che gli dei del Chaos fossero invece esseri pacifici e che fosse il padre, un guerrafondaio, a volerli distruggere per poter governare come un dio. Gli fece credere tante altre cose, ma la sostanza sta qui.

Una volta rimessosi, Horus abbraccia la causa degli dei del Chaos e inizia davvero a credere che il padre fosse un traditore.

In un secondo momento storico, prima degli avvenimenti di **The Horus Heresy**, l'imperatore **punisce pesantemente** i Word Bearer e il loro **Primarca Lorgar Aurelian** per aver commesso atrocità contro coloro che non volevano accettare il loro credo, **ordinando al Primarca Guilliman**, degli Ultramarine - gli spacemarine con le armature blu, per intenderci - **di radere al suolo Monarchia**, la più grande conquista dei Word Bearer. Questi eventi spingono Lorgar ad allontanarsi definitivamente dall'impero e intraprendere un sentiero oscuro, portandolo poi a giurare fedeltà al signore della guerra Horus Lupercar e agli dei del Chaos. **Si crea così una scissione definitiva dell'esercito degli Spacemarine: Ultramarine e Word Bearer.** A questo punto Horus, essendo riuscito a portare tutti i rimanenti Primarchi dalla propria parte, si rende conto che l'unico grande ostacolo tra lui e la conquista dell'impero era il Primarca Guilliman e il suo corpo degli Ultramarine, una minaccia che doveva essere eliminata.

Bene, dopo avervi raccontato, anche se solo una piccola porzione di questo capolavoro della narrativa, sarete in grado di comprendere meglio ciò che accadrà nella modalità campagna del

gioco. Procediamo.

Prendo il solito, grazie!

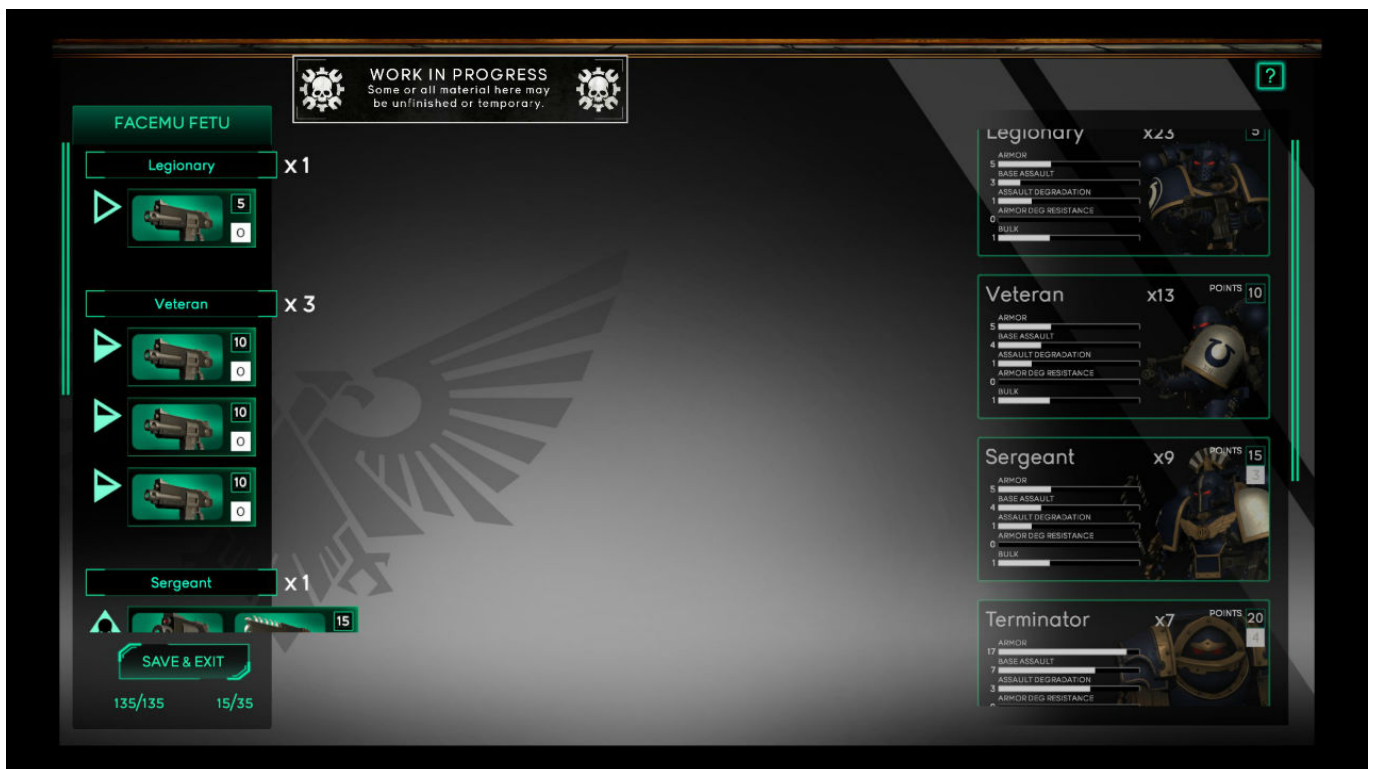
Se c'è una cosa che ha sempre caratterizzato tutti i **Warhammer** mantenendoli sulla stessa lunghezza d'onda questo è, al di fuori d'ogni dubbio, **il navigato sistema di combattimento**. Incentrati quasi completamente sui turni o i combattimenti in tempo reale, i titoli di casa **Games Workshop** hanno finito per diventare un punto di riferimento per i videogiochi strategici. Raramente hanno cercato di sondare acque sconosciute come con **Warhammer 40k Space Marine**, sviluppato da Relic Entertainment, uno shooter in terza persona misto a un hack'n slash, graficamente ben realizzato, ma purtroppo povero di contenuti, tanto da rivelarsi successivamente un grosso flop commerciale per il brand inglese.

Nel caso specifico di **The Horus Heresy: Betrayal at Calth**, sviluppato dal team statunitense **Steel Wool Studios**, stiamo parlando di uno strategico a turni molto semplice. Con pochi comandi su schermo, un **HUD molto intuitivo** e con meccaniche meno complesse dei classici **Warhammer** a cui siamo abituati, questo risulta essere forse uno dei giochi più intuitivi dell'intera saga. Lo scopo del gioco è semplice - per alcuni anche banale - sin quanto si dovranno semplicemente **completare gli obiettivi per ogni missione assegnata**. Le schermaglie si svolgeranno sempre in un campo ristretto e ognuna di esse andrebbe affrontata tenendo conto di tutti quelli che sono i fattori che potrebbero influenzare positivamente o negativamente l'esito dello scontro, poiché affrontare il nemico a viso aperto porterà quasi sempre al game over. Per esempio studiare il campo di battaglia solitamente, è una delle strategie migliori per assicurarsi un vantaggio non da poco, sfruttando a nostro favore barriere o ostacoli per coprirci durante i nostri attacchi. A ogni modo, **tendendo conto che si sta analizzando un gioco in versione "early access"**, non possiamo trarre conclusioni affrettate riguardo tutte le dinamiche di gioco, ne è possibile sbilanciarsi nella valutazione, perché in fase finale di sviluppo il gioco potrebbe variare. Proprio per questo motivo graficamente sembra essere ancora molto scarno, tra texturing di basso livello ed effettistica che lascia un po' a desiderare, ma confidiamo che la situazione possa migliorare con la versione completa del gioco.

Il **comparto audio** al momento si limita a una buona base d'accompagnamento ben riprodotta: nonostante tutto si sente la mancanza di una vera colonna sonora ad accompagnarci nella nostra avventura.



Ovviamente in *THH:BaC*, avremo la possibilità di giocare in **multiplayer** tramite **matchmaking** o **partita privata**, costruendo anche il nostro esercito, tramite la sezione **army builder**, avremo la possibilità di personalizzare la nostra squadriglia in base a quello che è il nostro tipo di approccio alla battaglia.



Tirando le somme, non si può dire che *The Horus Heresy: Betrayal at Calth* sia un prodotto

originale o mai visto, ma sicuramente è un titolo che merita l'attenzione di chi è avvezzo all'universo degli strategici e, allo stesso tempo, proprio per la sua incredibile intuitività, potrebbe essere adatto anche a chi si accosta per la prima volta a questa tipologia di videogiochi. Una caratteristica, probabilmente la più interessante, è quella di poter essere giocato completamente con il **VR**, alimentando ancor di più in questo modo, l'interesse per chi cerca nuove esperienze che si distacchino da quelle che sono le solite "killer app" per la realtà virtuale.

[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](#).

God Wars: Future Past

Se pensavate che gli RPG a scacchiera basati sui combattimenti a turni non avrebbero più visto la luce dopo titoli come *Disgaea*, *Final Fantasy Tactics* o *Fire Emblem*, vi sbagliavate. Ce lo vuole dimostrare infatti il team di **Kadokawa Games** con il suo nuovo lavoro **God Wars: Future Past**, gioco attualmente sviluppato come **esclusiva** per **PS4** e **PSvita**, che rimane fedele ai suoi consimili utilizzando le più stereotipate e navigate meccaniche di combattimento ma che presenta anche interessanti novità che analizzeremo in seguito.

Yin e Yang

“L’errore comune del mondo occidentale consiste nell’identificare queste due forze, yin-yang, come dualistiche, considerando quindi yang come opposto a yin e viceversa. Nel migliore dei casi, vedendo le due forze come causa ed effetto, ma mai abbinare come il suono e un eco, o la luce e l’ombra.”

(Bruce Lee, Pensieri che colpiscono)

Giappone feudale, un unico grande continente chiamato **Mizuho**, 3 grandi nazioni: **Fuji**, **Izumo** e **Hyuga**. I popoli vivevano in pace tra loro, erano rispettosi della natura e riverenti verso gli antichi spiriti.

Ma lo **Yin** non deve mai travalicare lo **Yang** o viceversa.

Con il passare del tempo e la scoperta delle nuove tecnologie, le popolazioni iniziarono a fronteggiarsi rompendo in questo modo quella quiete che prima regnava su Mizuho: cominciarono a farsi guerra, a distruggere la natura e a rinnegare i loro spiriti ancestrali.

L’intero continente iniziò quindi a soffrire sotto l’effetto di disastri ambientali: inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche vessarono la Terra.

Per evitare la distruzione del mondo la regina di Fuji, **Tsukuyomi**, convinta ormai che gli dei si stessero ribellando a causa dei recenti avvenimenti, si trova costretta a sacrificare la sua amata primogenita **Sakuya** all’infuriato Spirito del Vulcano di monte Fuji - un cliché, ma fortunatamente la storia andrà ben oltre questo dettaglio - mentre la seconda figlia più piccola, **Kaguya**, viene confinata dalla madre in un alloggio sigillato e ben protetto dai soldati, qualora l’ira del vulcano fosse riesplorsa. Fatto ciò, la regina **Tsukuyomi** scompare non lasciando tracce di sé.

Passano 13 anni e la principessa **Kaguya**, divenuta ormai donna, riesce a fuggire dai propri alloggi durante una rivolta grazie all’aiuto di **Kintaro**, un abile guerriero e amico di infanzia. Così ha inizio

un viaggio gremito di pericoli alla scoperta della verità dietro le azioni sconsiderate della madre, la regina **Tsukuyomi**, e della sua scomparsa.

Un classico innovativo

Come dicevamo, stiamo parlando di uno strategico a turni basato su un terreno a scacchiera, niente di più classico. Ma come rendere qualcosa di talmente scontato e banale, originale è differente dai suoi simili? Questa è la domanda alla quale i ragazzi di **Kudokawa Games** hanno lavorato per dare una risposta.

In effetti **God Wars: FP** riesce a distinguersi per alcune peculiarità non da poco. Certo, i combattimenti di per sé rimangono come da copione: turni, movimenti su scacchiera, scelta tra colpo normale o speciale, utilizzo di svariati item in battaglia, posizione di guardia/difesa, etc. Ma è una volta aperto il menù sulla mappa che si apre un mondo di scelte e possibilità di personalizzazione che fa la differenza in **God Wars**: sembrerà, infatti, quasi di stare giocando a un vero e proprio GDR, a partire dagli alberi delle skill fino all'equipaggiamento dei personaggi (arma, scudo, testa, busto, stivali etc.).

L'aspetto più interessante è la gestione delle abilità dei nostri **numerosi** protagonisti: ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche, ma avrà la possibilità di imparare molto altro nel corso dell'avventura. Infatti ognuno dei personaggi, oltre alla propria specializzazione di base (quali potranno essere: prete, guerriero, mago etc...) potrà apprenderne una seconda (**job**) e una terza (**sub-job**), che si potranno sempre e comunque sostituire a piacimento con le altre disponibili, quindi si potrebbe verificare anche di avere un guerriero che al contempo lancia magie di distruzione e guarisce i propri compagni in battaglia; senza considerare il fatto che con l'avanzare dei livelli si evolverà anche la specializzazione principale, e quindi un prete potrebbe diventare uno "spiritualista" così come un mago un "incantatore".

La "raccolta punti"

In **God Wars: Future Past** è necessario "skillare" come si deve le abilità dei personaggi, impegnandosi a trovare anche una buona sinergia di gruppo e selezionando battaglia per battaglia la miglior squadra da schierare. Per far sì che ciò avvenga, bisognerà eliminare svariati nemici per poter guadagnare **EXP**, in modo da sbloccare nuove skill, e **JP** (job point), che serviranno appunto per far evolvere gli alberi abilità delle skill che abbiamo scelto per i nostri personaggi.

Insomma, non è un gioco semplice. Anche il livello di difficoltà è molto equilibrato sin da subito e i nemici molto agguerriti e con un **IA** degna di nota: infatti i loro attacchi non saranno mai casuali, ma saranno diretti ai più deboli o ai guaritori in primis, per poi passare gradualmente agli altri, e proprio per questo motivo bisogna scegliere bene "dove" schierare "chi".



BGM? No, grazie!

La colonna sonora ritengo che sia uno degli aspetti fondamentali di un videogioco, importante quasi tanto quanto lo siano una buona giocabilità o un buon comparto grafico. L'udito è uno dei nostri sensi principali e come tale non dovrebbe essere trascurato. In questo caso la colonna sonora, è parecchio striminzita, poco ricercata e per niente curata, che non va oltre melodie orecchiabili che, alla lunga, ripetendosi, finiscono con l'annoiare.

Bello, ma non troppo!

Se dovessi valutare *God Wars* solo per alcuni aspetti, come la *Lore* o la *struttura dei suoi menù*, direi che è uno dei migliori tattici mai giocati, ma purtroppo globalmente non è così. La strada è ancora tanta da fare per poter raggiungere i livelli di titoli come *Fire Emblem: Echoes*, che pur essendo stato sviluppato e concepito per una console portatile, ha un potentissimo comparto grafico rispetto a *God Wars*, il quale invece, pur essendo stato sviluppato per **PS4** e **PSVita**, non ha sfruttato le potenzialità che avrebbero potuto offrire le 2 console di casa **Sony**, capaci di supportare ben più del lavoro di **Kudokawa Games**, che ci lascia invece fra le mani un titolo mal curato, con animazioni di combattimento penose, una pessima grafica "low poly" e una bella guarnitura di texture piatte e approssimative.