

Axiom Verge

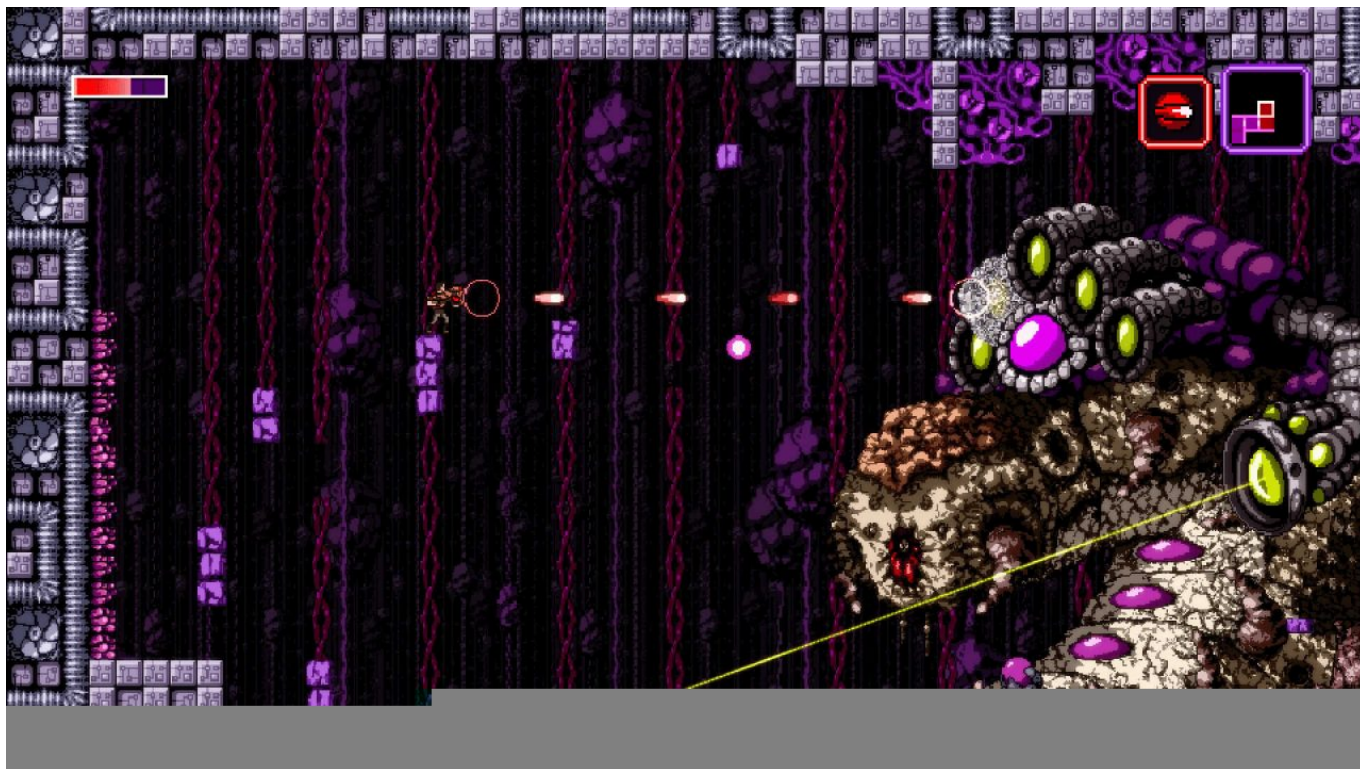
Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione alla musica, mente che ha già sviluppato progetti del calibro di **Grey Goo** e le serie dei titoli sportivi **NFL Street** e **Tiger Woods PGA Tour** e che ha lavorato ad **Axiom Verge** nel tempo libero dal 2010. Ad oggi questo è senz'altro uno dei titoli indie più acclamati e sicuramente uno dei migliori del suo genere: i **metroidvania** o **sidescroller action adventure**. A tal proposito, visto che ne abbiamo citato il termine, **Axiom Verge** è un titolo che ha molto in comune con **Metroid**, principalmente gli scenari oscuri, il senso di disorientamento, l'essere soli contro delle specie aliene selvagge e tanto altro; tuttavia quello che stupisce di questo titolo sono invece tutte quelle differenze che lo rendono un titolo unico e ben più di un clone della famosa saga **Nintendo**.



1 + 1 = 1

La storia comincia con un esperimento scientifico: un'esplosione in un laboratorio in New Mexico manda in un qualche modo lo scienziato **Trace** nel pianeta **Sudra**, sprofondata nel caos e apparentemente disabitata. Una volta risvegliati nell'**uovo della rinascita**, frutto dell'ingegno della civiltà che un tempo abitava il pianeta, verremo contattati da **Elsenova**, una delle protettrici del pianeta **Sudra**, che ci guiderà durante le prime fasi del gioco e ci spiegherà, man mano che l'aiuteremo, che cosa è successo nel pianeta. Tuttavia la vera e propria lore di questo titolo si cela nei documenti sparsi per il pianeta che, una volta raccolti, ci potranno dare un'idea più chiara di cosa sia successo e il perché di un simile caos nel pianeta, sempre se siamo in grado di capirle e metterle in ordine cronologico. Il pianeta e le creature sopravvissute sembrano ostili ma queste

sembrano cadere tutte come dei domino di fronte alla potenza del **distruttore Axiom**, potentissimo fucile in grado di sparare scariche energetiche in diversi modi. L'arma in questione ci offrirà, man mano che andremo a trovare le varie espansioni del fucile, una vastità di modi per farci largo attraverso i nemici; gli scontri a fuoco sono ben calibrati e le diverse opzioni permettono diverse strategie di avanzamento a seconda del tipo del giocatore. Fatevi strada a colpi di **Kilver**, ad esempio, se siete dei giocatori che preferiscono gli scontri faccia a faccia altrimenti, se volete rimanere inosservati, sparate da lontano con il **Voranj**; **Axiom Verge** in questo senso offre l'imbarazzo della scelta! Una buona strategia è necessaria visto che **Trace** non sembra per niente un personaggio forte e, specie durante le prime fasi di gameplay, ogni nemico, piccolo o grande che sia, sembrerà sempre una minaccia; tutto questo è aggravato dalla difficoltà nel reperire energia extra al di fuori delle aree di salvataggio (rappresentate dalle **uova della rinascita**). Non tutti i nemici, specialmente i più piccoli, rilasciano energia e dunque non è mai raccomandabile affrontare un'area gremita di creature sperando di poterla recuperare man mano le andiamo annientando. Il **distruttore di indirizzamento** è una parte del fucile in grado di modificare la realtà con un raggio a base di radiazioni che "glitcherà" i nemici e li renderà più vulnerabili; questa è decisamente un'abilità chiave nell'identità del gioco in quanto il **distruttore di indirizzamento** ci sarà utile per fare apparire o scomparire determinate piattaforme nel gioco, rivelare segreti e modificare la realtà circostante. Altre abilità di **Trace** e il **Distruttore Axiom** sono il **drone remoto** che servirà per esplorare i cunicoli più stretti, dunque una sorta di sostituto della **morfosfera** di **Samus**, e il **rampino** che, anche dopo aver accumulato diversi power up, risulterà sempre utile al contrario del **rampino laser** di **Super Metroid** che diventa obsoleto non appena si acquisisce lo **space jump**. **Axiom Verge**, anche a difficoltà normale, offre una difficoltà poco adatta per chi è alle prese con un **metroidvania** per la prima volta ma invece è perfetta per tutti gli appassionati del genere; le diverse strategie garantiscono una rigiocabilità immediata e la **modalità difficile**, nonché la **speedrun**, offriranno ai giocatori un terreno fertile per poterle risperimentare nonché diverse ore di gioco aggiuntive.



Il senza luogo

La grafica di **Axiom Verge**, come ormai va di moda, fonde elementi 8 bit e 16 bit aggiungendo però un pizzico di **H.R. Giger** allo stile del design generale; in fondo lo stesso **Metroid** (il primo titolo dell'omonima saga) è stato ampiamente ispirato al film **Alien** del 1979 e uno stile grafico simile a quello di **H.R. Giger**, che creò per il film il modello della creatura, sembra un voler tributare tutto questo susseguirsi di opere cinematografiche e videoludiche in maniera molto originale. Il gusto retrò della grafica si intona perfettamente con i toni cupi del gioco offrendo comunque fondali molto ricchi e curati e sprite di boss dettagliati ed immensi; il tutto sarà dimostrato più volte in alcune boss fight in cui la telecamera si allontanerà dal protagonista per esprimere in tutto e per tutto la grandezza di questi ultimi senza distorcere la risoluzione generale. Tuttavia, nonostante il particolarissimo stile grafico, gli scenari risultano stranamente molto sterili; gli ambienti che **Trace** andrà ad esplorare mancano di caratterizzazione e questi, se pur molto belli e ben definiti, risulteranno comunque poco diversi l'uno dall'altro. Questi scenari oscuri popolati da mostri orripilanti sono accompagnati da una colonna sonora sensazionale e curatissima in ogni dettaglio. Il genere musicale si mantiene sulla musica elettronica, il synth pop e la musica ambient, generi sicuramente apprezzati dal nostro **Tom Happ** che, ovviamente, ha composto anche la colonna sonora. Gli amanti di questi generi musicali sicuramente apprezzeranno questa colonna sonora (uscita anche in vinile) che ricorda tantissimo lo stile dei **Kraftwerk**, **Depeche Mode**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Air**, **Vangelis** e molti altri. Provare per credere!



Il futuro è il presente

Anche se le sue meccaniche di base si rifanno alla saga di **Metroid**, che nel complesso del giudizio costituisce il vero e proprio metro di paragone, **Axiom Verge** è ben più di un clone: è un gioco che non solo rappresenta probabilmente un tributo ad una delle sage videoludiche più acclamate di tutti i tempi ma è soprattutto un titolo che unendo il passato ed il presente consegna un qualcosa di

fresco e con un carattere tutto suo. I diversi premi e le nomination ricevute dimostrano che **Axiom Verge** non è certamente un titolo indie qualunque e che il mercato è sempre pronto ad accogliere titoli come questo.