Wartile

Da tempo ormai sfrutto i miei giorni liberi per coltivare una di quelle che normalmente io chiamo passioni, ma che la vostra ragazza chiamerebbe in altri modi molto fantasiosi e coloriti al contempo: i ***board game***. Non dei giochi da tavolo qualsiasi, ma quelli che prevedono turni, dadi (moltissimi dadi), mostri, missioni, centinaia di carte abilità/funzione, un manuale di quelli da far impallidire i ricettari di suor Germana, ma soprattutto dove l'utilizzo di miniature – che mi fanno letteralmente impazzire – è imprescindibile.

Così, un giorno come un altro, ricevo una telefonata dal Direttore di redazione, il quale mi dice: «Vinz, ciao! Abbiamo per le mani un gioco per PC, ***Wartile***. È un gioco strategico, e sembra che ci siano delle miniat…» «**MIO!**». E così comincia la mia recensione.

Tessere di Guerra

Wartile, "**tessera di guerra**": mai traduzione letterale è stata più azzeccata. Si tratta di un gioco di guerra strategico in cui i personaggi (sia amici, che nemici) sono delle vere e proprie **miniature con tanto di base tonda**, che si muovono su una mappa suddivisa in piccole tessere esagonali, disseminate di oggetti bonus o ostacoli.

Il gioco gode inoltre di elementi di chiara natura **GDR**. Questo richiamo al gioco di ruolo classico si nota in diversi aspetti durante ogni partita a ***Wartile***: i personaggi (le nostre care miniature) che salgono di livello, la possibilità di equipaggiarle a nostro piacimento in base al "**drop**" dei nemici o

agli acquisti dal mercante e tanto altro. Andando avanti nell'avventura, si potranno acquisire anche nuove miniature nella "**taverna**", spendendo l'oro accumulato durante le nostre ***quest***. Il numero di miniature a disposizione non determinerà la nostra potenza di attacco, poiché in ogni missione potremo usufruire di un numero ben definito di personaggi, che va **da 2 a 5** alla volta.

È importante che io sottolinei come ogni miniatura incontrata e assoldata nel nostro team, rappresenti un **personaggio specifico**, provvisto di background e abilità speciali di classe. Purtroppo, però, bisogna aggiungere che la campagna affrontata in ***Wartile*** non entusiasma moltissimo, risulta priva di significato e non riesce a intrattenere davvero: quello che voglio dire è che personalmente la sostanza del gioco si è tradotta più nella voglia di collezionare le diverse miniature che in quella di seguire la campagna, risultata poco incisiva sin dall'inizio.

Il combat system

È un sistema semplice e collaudato, quello adottato da **Playwood Project**. Le miniature si muovono sulla mappa in base al loro punteggio di movimento: una volta mossa una miniatura, si dovrà attendere un brevissimo "**cooldown**" per poter riattivare nuovamente la stessa miniatura. Una volta vicini alla miniatura nemica, l'attacco avverrà in maniera del tutto automatica, mentre noi ci limiteremo a utilizzare delle carte bonus o malus (se dobbiamo giocarle sui nostri nemici).

Nel caso in cui avessimo in squadra miniature di “**lancieri**” o “**arcieri**” ovviamente l’attacco avverrà da una o più caselle di distanza (quest’ultimo è il caso specifico degli arcieri). Ogni miniatura amica o nemica verrà sconfitta se i suoi punti ferita verranno portati a zero.

Graficamente parlando

Il gioco a un primo sguardo non brilla certo per il suo **comparto grafico**, il quale però, a una analisi più attenta, rivela dettagli molto apprezzabili.

Fra questi, gli **effetti grafici di luminescenza ambientale** sulle superfici (gli ***shader***), ma si apprezza anche l'originalità e la cura con la quale sono state sviluppate le contenute ma

minuziosamente dettagliate mappe di gioco.

Il comparto audio

Durante l'intero gameplay di ***Wartile*** siamo accompagnati da un tappeto sonoro abbastanza rilassante ed evocativo – perfettamente in clima da gioco da tavolo – e da effetti sonori che non sono di certo i migliori mai sentiti in un titolo del genere.

Tirando le somme

Tirando le somme, non c'è dubbio che ***Wartile*** sia un ottimo passatempo, un giochino che riesce a far passare fluidamente agli appassionati del genere qualche ora davanti al monitor. Purtroppo, anche a causa della campagna forse eccessivamente "secondaria" e non sempre solida, si perde il "grip" d'attenzione dell'utente, spingendolo a smettere di giocare dopo qualche partita. Questo è un vero peccato, il gioco ha dell'ottimo potenziale che si sarebbe potuto sfruttare con più attenzione da parte del team di sviluppo, inserendo magari una narrativa più accattivante che magari ci avrebbe spinto a giocare qualche oretta in più. Ma tutto sommato, essendo uno dei pochi titoli del genere, pollice in su per ***Wartile***.