

librogame's LAND

ANNO

XI

7

(108)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

Articoli di

Alessandro Bianchi

Francesco di Lazzaro

in questo numero... **Lupo Solitario**
Press Play on Book

LONE WOLF

Impaginazione a cura di
Gabriele Simionato

Il videogame per Lupi Solitari

Molti anni fa si parlava di un videogioco di Lupo per Play Station 3, in cui si sarebbe potuto visitare il monastero stanza per stanza e che avrebbe lasciato di sasso, per la bellezza dei primi bozzetti, lo stesso Dever.



Ma non se ne fece nulla. Ma ecco che, finalmente, possiamo godere di un vero videogioco per Xbox one, Play Station 4, PC e Tablet, diffuso nel 2014 per le prime due piattaforme e nel 2015 per le successive due. L'avventura è stata suddivisa in quattro differenti capitoli (di cui due di gioco vero e proprio) e rilasciata progressivamente, cosicché solo da alcuni mesi è possibile viverla nella sua interezza.

Ma andiamo con ordine. La storia, realizzata con la collaborazione di Dever in persona, è ambientata in piena saga Ramas e descrive un'avventura completamente originale. Un gruppo di Giak ha invaso il villaggio minerario di Rostarn e Lupo Solitario parte per difendere la sua gente. Farà amicizia con una ragazza, abile combattente e genio della meccanica, di nome Leandra, figlia del più importante fabbro del villaggio.

Ben presto scopriremo che l'attacco non è casuale, in quanto il Signore delle Tenebre che comanda la vicina città di Vii-tag vuole impadronirsi delle invenzioni del fabbro e di alcuni manufatti Shianti. Non avremo scelta: saremo costretti ad avventurarci a Vii-tag per sconfiggere la minaccia.

Grafica: decisamente molto bella, leggeremo i testi su un vero libro e vedremo le immagini a video, con una musica di sottofondo triste ma molto espressiva, che rende bene il dolore per le devastazioni viste e il costante pericolo in cui il nostro alter ego si troverà a muoversi. Poter lottare contro giak e altri avversari via via sempre più potenti in maniera davvero fisica, poi, sarà per lunghi tratti entusiasmante.



Gameplay: si tratta dell'argomento più corposo e interessante. Lupo Solitario dispone di dieci arti o meglio otto, dato che psicolaser e psicoschermo da una parte e caccia e orientamento dall'altra sono state inglobate in una sola disciplina, diminuendo il totale di due unità. Inoltre la scelta non è libera, ma andrà gestita a coppie. Se sceglie cioè un'arte, non si potrà scegliere l'altra con cui è stata la stessa è stata accoppiata.

Le quattro coppie sono:

- scherma e affinità animale
- guarigione e caccia/orientamento
- telecinesi e psicolaser/psicoschermo
- mimetismo e sesto senso

Ogni arte avrà due poteri, uno utilizzabile in combattimento e uno impiegabile al di fuori di situazioni di battaglia.

Lupo Solitario avrà tre punteggi: **vita** (se si esauriscono questi punti come è facilmente intuibile si muore), **potere Kai** da utilizzare per l'uso delle arti e della spada del sole e **destrezza**, che impiegheremo per il combattimento corpo a corpo.

Ogni mossa infatti stanca il nostro eroe e, quando il livello sarà troppo basso, non potrà più lottare e dovrà fermarsi a riposare in attesa della ricarica. Inutile sottolineare come possa essere molto pericoloso rimanere privi di energia nel cuore di uno scontro: se dovesse accadere infatti resteremo alla mercé delle cariche avversarie senza avere alcuna possibilità di reagire, a meno di non riposarsi un po' o impiegare una pozione che ripristina la nostra destrezza.

Nel combattimento corpo a corpo si potrà scegliere tra tre armi: la spada che è veloce e precisa ma causa pochi danni, la mazza, al contrario dannosa ma imprecisa e l'ascia intermedia. Potendo sfoderare un'arma per braccio potremo provare molte possibili combinazioni.

Ma non crediate che il gioco sia un semplice beat'em up, anzi! In primo luogo saremo costretti a una pressante gestione dell'equipaggiamento, con parti dell'equipaggiamento che sono potenziabili, le pozioni e le provviste per curarci e le armi che si consumano richiedendo materiali per essere migliorate o riparate.

Anche lo zaino sarà più capiente se potenziato. Ci vorranno anche soldi, ottenibili affrontando i nemici ma non solo, perché ogni oggetto è vendibile. Altro elemento tattico gradevole perché ci porterà a valutare cosa può essere ancora utile e di cosa invece possiamo disfarcì, allo scopo di guadagnare monete da reinvestire per l'acquisto di materiale più strategico.

Inoltre, in stile librogame, dovremo prendere molte decisioni nel corso dell'avventura, anche per potenziare il nostro personaggio, per cui non avremo tempo per annoiarci.

A ben vedere la storia ha due difetti: il primo è quello di mostrarci un Lupo Solitario troppo potente per non essere ancora maestro Ramas. Per esempio la telecinesi sarà ancora più potente di quella ramastan, denotando uno scarso parallelismo tra la saga narrativa e quanto trasposto sullo schermo, almeno a livello di coerenza con quelle che sono le caratteristiche e il percorso del protagonista.

L'altro problema riguarda il potenziamento degli attacchi: quando dovremo sfoderare la spada del sole o usare lo psicolaser, dovremo picchiare col dito sul pad o con un pulsante sulla Xbox una testa di lupo e, se non saremo veloci, il colpo non si caricherà. Sui Tablet l'operazione si rivela fin troppo semplice, non presentando problemi di sorta, ma su Xbox è praticamente impossibile farcela e ci troveremo costretti a forsennate sessioni "fisiche" impegnati a schiacciare pulsanti freneticamente, che ci porteranno quasi sempre a fallire nella prova. Piuttosto frustrante.

In conclusione, pur non essendo arrivato su Xbox che all'inizio del terzo dei tre capitoli della storia (a causa del problema sopracitato), non posso negarne l'alto valore e consigliare il gioco ad ogni fan, dato che non serve possedere una console per gustarsi questo videogioco: basta anche solo un Ipad o un tablet, con cui oltretutto sarà possibile godersi tutta la vicenda senza impazzire ed evitando frustrazioni. Bello, infine, il fatto che il testo sia addirittura in cinque lingue: italiano, inglese, francese, tedesco, spagnolo.

Lo promuovo a pieni voti, e sono certo che non mancherà di soddisfare tutti gli appassionati della saga di Lupo Solitario, soprattutto se approcciato su tablet o su PC.

Alessandro "Spada del Sole" Bianchi

La versione per PC

Pur desideroso di giocare al nuovo (e ormai già vecchio) videogame di Lupo Solitario ho atteso che fosse rilasciata la versione remastered per PC alcuni mesi fa per gustarmelo appieno. Questo per diversi motivi: non possiedo una console se non una vecchia Wii in disuso, non mi andava di utilizzare lo smart phone o il tablet per gustarmi quello che sembrava essere il primo prodotto videoludico decente dedicato a Lone Wolf dopo anni, e preferivo avere tra le mani il lavoro completo, non suddiviso in capitoli, in modo da poterlo sviscerare nella sua totalità.

La mia paziente attesa è stata ripagata: ritengo infatti, dopo aver confrontato le varie versioni del titolo, che non solo quella PC sia la migliore tanto a livello grafico quanto da quello sonoro, ma che la gestione dell'inventario, dei combattimenti, delle arti Kai e delle armi sia assolutamente preferibile utilizzando l'accoppiata tastiera-mouse, prerogativa dei computer, che non qualsiasi altro controller.

L'esperienza si è rivelata appagante sotto molti punti di vista. Non solo il gioco è divertente, ma rappresenta un reale connubio tra l'anima letteraria del personaggio e le necessità di azione e frenesia legate allo sviluppo di un concetto ludico. Con il procedere dell'avventura infatti alterneremo fasi di lettura e di scelta, che condizioneranno il nostro incedere consentendoci, soprattutto nei primi capitoli, di spaziare attraverso varie diramazioni (intelligentemente gestite tramite una struttura a mappa), a momenti adrenalinici in cui saremo costretti a mettere in campo le nostre capacità gestionali e la nostra abilità con il joystick per riuscire vincitori.

L'equilibrio tra queste due fasi è sapiente e trasmette perfettamente la sensazione di avere a che fare con un libro-videogame. Oltretutto nei momenti più attivi, come gli scontri, la gestione delle skill e dell'inventario, pur non raggiungendo picchi di complessità elevati, è presentata molto bene. Adoperare le arti in combattimento a caso ci porterà infatti a morte sicura, così come non imparare a amministrare le nostre abilità al meglio, intervallando l'impiego dell'arma con quello dei poteri, e servendosi con consapevolezza della Spada del Sole. Il magico brando infatti, pur essendo distruttivo nelle sue esternazioni, ha bisogno di tempo per ricaricarsi dopo ciascun utilizzo, e attinge copiosamente dalla nostra riserva di punti Kai.





Questo fatto aggiunge elementi tattici e gestionali non da poco nel nostro approccio ai corpo a corpo, che vanno ad affiancarsi a quelli già non scontati legati all'uso delle pozioni, delle frecce (che sono di 4 diverse tipologie: semplici, incendiarie, velenose ed esplosive) e delle differenti armi da mischia a disposizione. Un risoluzione simile si rivela fondamentale, perché alla lunga l'avventura risulta essere un po' ripetitiva, anche a causa dell'elevata longevità, se paragonata in termini di ore a quella media di un libro della collana classica. Introdurre elementi "diversivi" e impegnativi attingendo a piene mani da alcune caratteristiche di classici del panorama giocorolistico digitale è stata una scelta intelligente che evita il sopraggiungere della noia.

La cosa che mi ha dato più fastidio: il cattivo settaggio del parametro difficoltà. Il gioco affrontato a livello medio non è nel complesso troppo ostico. Tuttavia gli scontri che andremo a sostenere soffrono di un difetto che è tipico di molti prodotti in cui è necessario far crescere il personaggio di pari passo con i nemici che si fronteggiano lungo il cammino. Finché cioè non upgradiamo certe caratteristiche e non impieghiamo certe armi rischiamo di morire a ogni tenzone, e spesso dobbiamo sudare le proverbiali sette camicie per superare determinati punti chiave. Nel momento in cui acquisiamo tecniche, potenziamenti e poteri la capacità di impensierirci degli avversari va via via scemando e diventa tutto molto più semplice, compreso lo scontro finale che non vi impegnerà più di tanto.

Non un difetto che compromette la godibilità del prodotto e la sua giocabilità, ma comunque fastidioso, e che impedisce il raggiungimento di livelli di eccellenza. Ed è un peccato perché tutto il resto, pur senza far gridare al miracolo, era stato ben fatto, e si erano conseguiti anche picchi di valore assoluto nella capacità di commistione tra due generi diversi come quello videoludico e quello letterario.

Dal punto di vista tecnico il titolo è piacevole: la grafica è abbastanza gradevole, con alcuni effetti di luce anche sopra la media, e l'apparato sonoro è appropriato, anche se la musica a lungo andare diventa ripetitiva. Si può sempre disabilitare però, pure se gli effetti sono abbastanza rari e non così ben fatti: tutto sommato però anche optare per il silenzio può avere un suo perché.

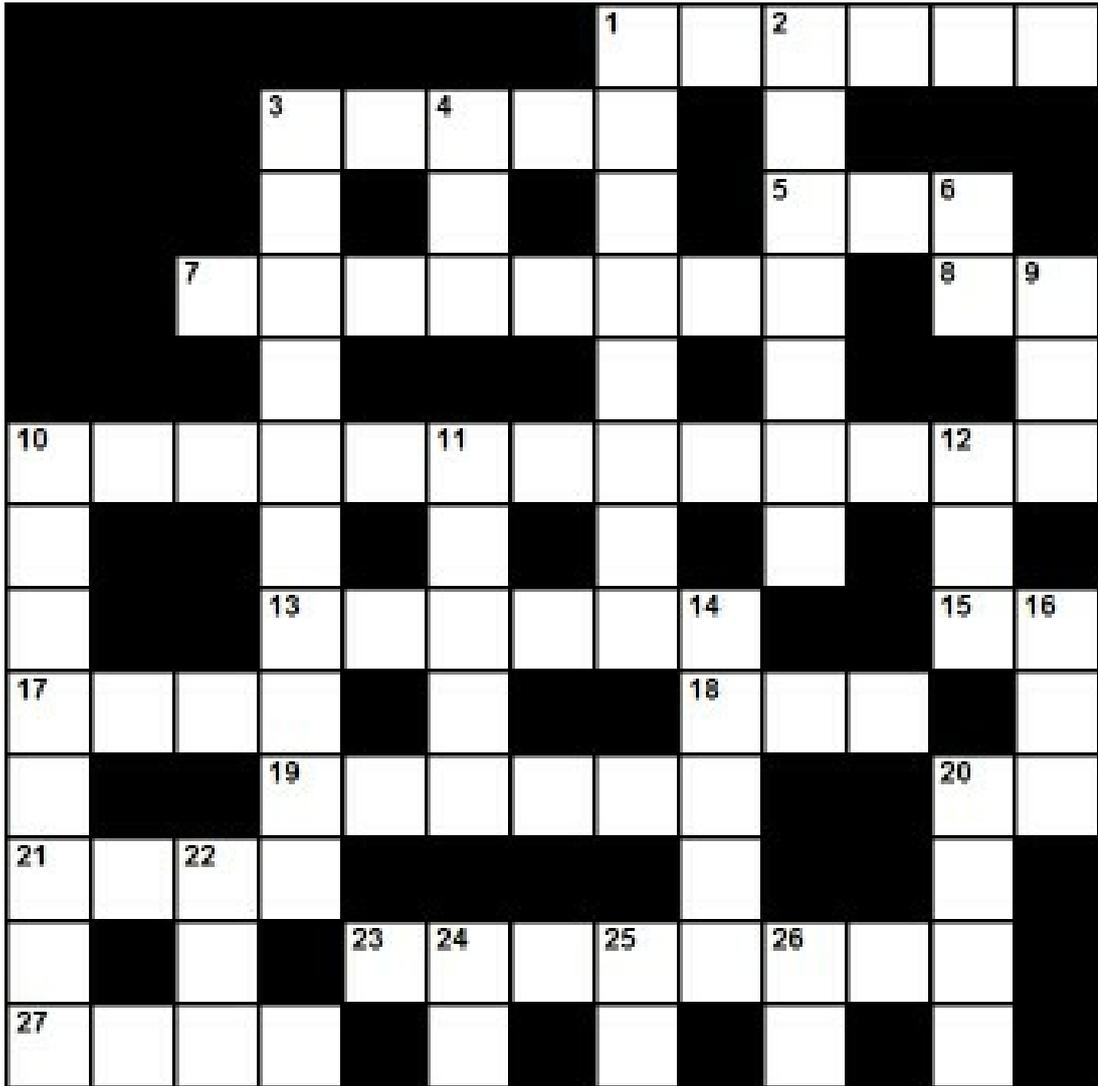
Il videogame è anche piuttosto longevo, e garantisce almeno un paio di sessioni ulteriori, una volta completato, necessarie se vogliamo esplorare tutte le zone che in prima istanza abbiamo saltato, preferendo percorsi differenti.

In definitiva Joe Dever's Lone Wolf è un discreto prodotto, che diventa eccellente e imprescindibile per tutti coloro che sono cresciuti, come il sottoscritto, a pane e Lupo Solitario. Per chi magari invece è in cerca di un buon gioco fantasy e non è molto interessato riguardo alla letteratura interattiva non rappresenterà lo stato dell'arte, anche perché esistono, soprattutto in ambito RPG, titoli molto più complessi e raffinati di questo.

Rimane tuttavia una valida scelta anche se non siete appassionati, ma volete trascorrere qualche ora di sano divertimento "old style" senza troppe frustrazioni ed eccessivo impegno.

Francesco "Prodo" Di Lazzaro





INSERIRE NELLO SCHEMA LE SEGUENTI PAROLE

2 lettere

**BS
GD
LS
OB
PC
SK
TM**

3 lettere

**ADL
ALD
COS
KAI
LIP
TAN
UUR**

4 lettere

**BOAT
LITE
SENI
UOVO**

5 lettere

**LAURA
NINJA
ULULÌ**

6 lettere

**DUADON
RE ARTU
TUNNEL**

7 lettere

AGARASH

8 lettere

**DIAMANTE
MONTAGNA
OUTREMER
TSOULLOS**

10 lettere

USURPATORE

13 lettere

TAMPONI NASALI

