

La software house italiana ForgeReply riprende il progetto: uscita nel 2013, ma serpeggia qualche dubbio

## Lupo Solitario: ecco il videogame, poche news



di **Andrea Tupac Mollica**

Nell'edizione di Lucca Comics & Games appena trascorsa, l'Arcimaestro Ramas Joe Dever ha presentato il gioco di Lupo Solitario, che dovrebbe uscire nel 2013 su tablet per piattaforma iOS e Android.

Dovrebbe in corsivo perché le vicissitudini di questo gioco si trascinano ormai da diversi anni, sin da quando il progetto era stato inizialmente preso in carico da una software house indiana, la Ksatryia, che, però, lo abbandonò

ben presto per motivi mai chiariti sino in fondo; probabilmente una questione di budget e di cattiva gestione del brand Lupo Solitario.

Oggi sul progetto ha rimesso mano una casa italiana, la ForgeReply, e ne ha radicalmente cambiato il concept: non più un gioco "ammazzatutti" con motore grafico interamente in 3D, ma un vero e proprio librogame su tablet, con enigmi grafici e solo i combattimenti in ambiente a tre dimensioni, saltuariamente introdotti da cutscene. Joe si è sbottona-

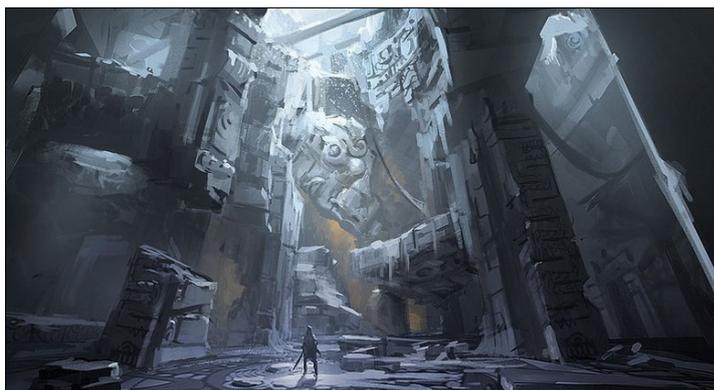
to un po' sulla trama del gioco che, a quanto pare, è ambientata tra il numero 3 "Negli Abissi di Kaltenland" e il successivo "L'Altare del Sacrificio", e costituirà la nuova storyline ufficiale del nostro eroe, andando a sostituire definitivamente quella proposta nei romanzi di John Grant.

Una comunità di minatori a ridosso dei Monti Durncrag ha scoperto una ricchissima vena di Bronin, il prezioso metallo dalle straordinarie caratteristiche di resistenza e leggerezza, e con questo

sta sviluppando della rudimentale tecnologia a vapore. A un certo punto dal villaggio non si hanno più notizie, e Lupo Solitario viene mandato a investigare. Come possiamo vedere, l'idea ricalca da vicino quella dell'Altare del Sacrificio, almeno nel suo incipit.

La storia si articolerà in tre capitoli distinti e auto conclusivi, con uscite annuali a partire dal prossimo anno.

Importanti cambiamenti verranno impartiti sia al personaggio di Lupo Solitario, che troveremo in



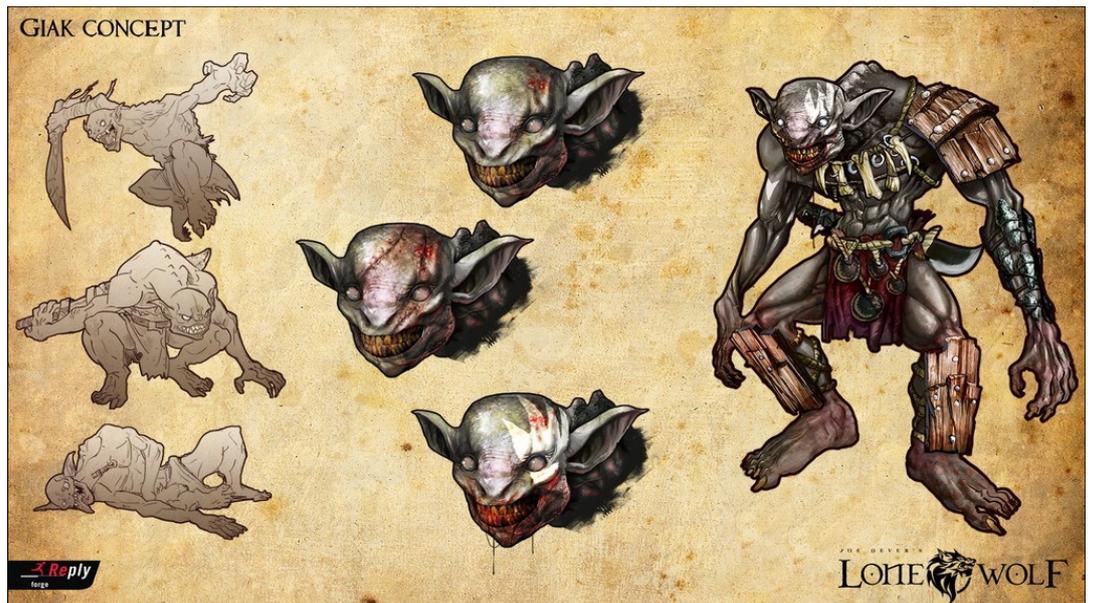


una veste più oscura, affine alle atmosfere di giochi come Dark Souls, sia agli ambienti e agli storici nemici come i Giak e i Gurgaz.

A quanto pare la gestione dell'equipaggiamento e il sistema delle Arti Ramas rimarranno sostanzialmente invariati rispetto quanto proposto nei librogame cartacei. In particolare, alcune Arti saranno utili nella parte testuale del gioco, mentre altre (come la Scherma, lo Psicolaser e lo Psicoscherma) mostreranno la loro utilità nelle fasi di combattimento.

L'impressione avuta allo showcase è quella di un'intenzione seria di produrre il gioco, ma anche di una fase decisamente iniziale dei lavori.

Pochi i bozzetti proposti, in pratica solo quelli che è possibile trovare comunque sul sito dedicato al gioco, nessun modello 3D animato né di Lupo Solitario né dei mostri, nessuno screenshot della parte



**Bozzetti del futuro primo videogame di Lupo Solitario**

testuale. Tuttavia, quando e qualora il gioco vedrà la luce sarà una proposta interessante, decisamente orientata verso lo zoccolo duro dei fans di Lupo Solitario che prediligono la parte di narrativa interattiva a quella più smaccatamente videoludica.

