

Le opere di Piranha Bytes o le odi o le ami: non credo che siano contemplate vie di mezzo. La casa tedesca, che ha spento venti candeline giovedì scorso, ha in qualche modo “inventato” un genere videoludico con **Gothic**, la sua opera prima uscita nel lontano 2001: un gioco di ruolo con forti componenti action, che vede come protagonista un “pezzo grosso” che, per un insieme di eventi, si ritrova a dover ripartire da zero, affrontando un mondo tutt’altro che amichevole. **Sia la trilogia di Gothic, che vede nel secondo capitolo la sua punta più alta, sia quella di Risen hanno moltissime caratteristiche in comune**, tanto da - come accennato poche righe addietro - renderli riconoscibili alla prima occhiata anche dai giocatori meno affiatati: una mappa completamente esplorabile sin dal primo minuto di gioco ma ricca di pericoli; la presenza di poche armi e armature, tanto da rendere la ricerca di un equipaggiamento migliore una delle pietre miliari dell’opera; un background di prima categoria, con un’ottima caratterizzazione delle fazioni presenti. Purtroppo, lo stesso lavoro certosino di scrittura e design non è mai stato fatto per i personaggi e per le meccaniche, tanto che l’assoluta mancanza di carisma del protagonista (e di altri NPC) è sempre stato uno dei problemi più grandi di Piranha Bytes, per non parlare di quel sistema di combattimento che ha sempre fatto acqua da tutte le parti. **Tre anni son però passati da Risen 3: Titan Lords**, che ammetto di aver comunque apprezzato nonostante i suoi grandi difetti, e dopo ben quattro lustri d’esperienza la casa tedesca è pronta a presentarci la sua ultima fatica: **ELEX**. Peccato solo che i nostri amici teutonici non abbiano imparato nulla dai propri errori.

THE FALLOUT SCROLLS: MASS EFFECT

Come da tradizione Piranha, **il mondo di gioco è in grado di farci perdere immediatamente la testa**: la popolazione di Magalan, un pianeta che potrebbe tranquillamente essere la nostra amata Terra, rischia l’estinzione a causa di una meteora che si è schiantata al suolo. Oltre ai prevedibili danni ambientali, il corpo celeste porta con

sé anche l'Elex, una specie di cristallo infestante che in poco tempo si è diffuso per tutta la crosta terrestre. I sopravvissuti, in questo scenario post-apocalittico, si organizzano in diverse società e fazioni a seconda delle proprie ideologie: i Berserk, fedeli a Madre Natura e simili ai "nostri" vichinghi, tentano di riportare il pianeta all'antico splendore distruggendo i cristalli infestanti e sfruttando, oltre a spade e asce ben appuntite, anche poteri magici derivanti dall'opera di bonifica; i Chierici, con i loro fucili laser e mech da combattimento, venerano l'antica tecnologia, tanto da aver fondato una religione che sfrutta poteri psionici; i Fuorilegge invece, come vuole il filone di Mad Max, sono pazzi anarchici che utilizzano armi da fuoco convenzionali e che vedono nell'assoluta libertà (e nelle droghe) la via verso una società migliore. **Nel bel mezzo delle faide tra questi gruppi troviamo anche le Albe, soldati assuefatti dal potere dell'Elex e senza emozioni,** armati con le più letali tecnologie, che hanno lo scopo di trasformare Magalan in un pianeta freddo e inospitale. Jax, il protagonista, è uno dei pezzi grossi dell'armata delle Albe che, per motivi che dovremo scoprire nel corso dell'avventura, viene tradito da suo fratello - nonché braccio destro - e lasciato a morire nelle inospitali terre dei Berserk. Questo evento, come vuole la saga di Gothic, è solo l'inizio di una nuova avventura.



IL MONDO DI GIOCO È IN
GRADO DI FARCI
PERDERE
IMMEDIATAMENTE LA
TESTA

Le fazioni sono sempre state la peculiarità dei titoli Piranha, e in ELEX sono state caratterizzate all'ennesima potenza. Se i Berserk, grazie alle loro armature e all'uso della magia, ricordando particolarmente i vecchi titoli della software house tedesca e riescono a far sentire il giocatore immediatamente "a casa", il discorso cambia radicalmente quando ci addentriamo negli altri territori, e mano a mano che la nostra "carriera" avanza in uno di questi gruppi la puzza di "fritto misto" si fa sempre più pesante. La presenza di un companion, rigorosamente stupido come una capra e buggato all'inverosimile, non fa altro che peggiorare la situazione, e se - almeno sulla carta - l'idea di vestire i panni di un barbaro incantatore armato di accetta che viaggia assieme a un soldato dotato di fucile al

plasma e pistola psionica può essere grandiosa, rischia in pochissimo tempo di trasformarsi in una vera e propria tragedia.

CAMERIERE, C'È UN MECH NEL MIO FANTASY

Durante le prime ore di gioco ELEX riesce a catturare l'attenzione. Davvero, la curiosità è sufficiente a spingere il giocatore a esplorare, a parlare con chiunque e a saperne di più sulle tre fazioni principali e sulle loro ideologie. Se l'opera Piranha Bytes è riuscita a strappare una valutazione vicina alla sufficienza è proprio grazie alla capacità del team tedesco di catapultarci in luoghi dannatamente interessanti e di far funzionare in qualche modo l'alchimia dell'ambientazione (dopotutto, in **Risen 3** abbiamo visto convivere Pirati Voodoo e Guardiani simili ai più classici dei paladini). **Ciò che rischia di far sprofondare nel baratro l'opera è invece il comparto tecnico:** animazioni legnose, mappe spoglie, strutture talmente elementari che sembrano uscite da un titolo di dieci anni fa, un sistema di combattimento semplicemente osceno (che peggiora in caso di armi a distanza) e un'intelligenza artificiale pressoché inesistente sono solo una parte dei problemi che affliggono il gioco.



I nostri amici tedeschi non hanno mai brillato sul versante dei combattimenti, ma ricordo che la saga di **Risen** riusciva comunque a divertirmi, cosa che **ELEX** non è mai riuscito a fare: poche e ripetitive le tipologie di nemici, la cui potenza aumenta a dismisura allontanandosi dalle zone iniziali senza troppe spiegazioni; un sistema di combattimento corpo a corpo lento e noioso, basato pochissimo sulle abilità del giocatore e semplicemente inaffrontabile se invece decidiamo di utilizzarmi armi a distanza; nemici che si limitano a seguirti, incastrandosi in ogni pertugio; infine, compagni di viaggio che stanno fermi a guardarti mentre vieni preso a pizze in faccia da ogni essere vivente del pianeta.

LA PRESENZA DI
UN COMPANION,
RIGOROSAMENTE
STUPIDO COME
UNA CAPRA E
BUGGATO
ALL'INVEROSIMILE

, NON FA ALTRO
CHE PEGGIORARE
LA SITUAZIONE

Non c'è da stupirsi se, per non lanciare il pad dalla finestra (ho affrontato l'avventura sfruttando il mio fidato controller dell'Xbox 360, che devo ammettere funziona egregiamente in ogni frangente), ho così deciso di ignorare gran parte dei combattimenti semplicemente correndo. **E così il buon Jax si è trasformato in un novello Forrest Gump, capace di passare indenne accanto alle più terribili creature, trasformando l'opera di Piranha da un "action rpg" a un "running simulator"** in cui la parte più tediosa è quella di raggiungere i teletrasporti sparsi per la mappa e permettere così di muoversi velocemente da una parte all'altra del pianeta, macinando quest su quest abbastanza in fretta.

PORTA QUESTO FAZZOLETTO DALL'ALTRA PARTE DEL MONDO

Le quest, ahimè, non reggono il confronto con gran parte dei titoli attualmente presenti sul mercato. **I dialoghi, che a volte possono risultare addirittura interessanti, sono vuoti e ripetitivi, e le missioni mai sono riuscite ad appassionarmi.** Anzi, nel bel mezzo dell'avventura **ELEX** comincia a ripercorrere le stesse orme dei suoi fratelli più vecchi, con le tre fazioni da riunire sotto un'unica bandiera per scacciare il solito invasore cattivo e crudele. Ammetto che spesso e volentieri mi limitavo a seguire il solito GPS da una parte all'altra della mappa pur di macinare in fretta qualche punto esperienza, e - aggiungo - meno male che questa volta c'era il navigatore satellitare a farmi compagnia, tanto che alcuni compiti si limitavano a un sbrigativo "Raggiungi il tuo obiettivo", senza troppe altre spiegazioni.

La crescita del personaggio, che durante i primi vagiti sembra permettere una grande

libertà, in realtà comincia a lasciare delusi dopo una decina di ore di gioco: **l'avanzamento di livello è lentissimo, così come è difficile rimpinguare il proprio portafogli**; di conseguenza siamo costretti a utilizzare per ore e ore lo stesso equipaggiamento, palesemente inadatto per affrontare gran parte delle minacce incontrate. Certo, a volte ci pensa il nostro fidato compare a fare piazza pulita dei nemici, mentre noi partecipiamo rigorosamente a un'interminabile e soporifera maratonda™.



PIRANHA BYTES QUESTA VOLTA HA FATTO CILECCA

Ebbene sì, come ormai avrete immaginato, **Piranha Bytes questa volta ha fatto cilecca**. Più del solito, intendo. **ELEX** ha fascino da vendere, ma quando più e più volte, dopo un'oretta di gioco, mi sono ritrovato a spegnere stizzito il computer a causa dei disagi provati nel vedere gli alleati teletrasportarsi nel nulla, i nemici incastrarsi davanti a uno scalino di pochi centimetri e nel gestire una mappa che non permette di analizzare le zone periferiche se non diminuendo lo zoom, mi è venuto spontaneo chiedermi "chi me lo fa fare" di giocare a qualcosa del genere. **Sì, ci troviamo davanti a un titolo vecchia scuola, che per tenere fede al detto si mostra come un'opera risalente a una decina d'anni fa e che, soprattutto, eredita quasi tutti i problemi di Gothic e Risen**. Come mai, nonostante questa miriade di difetti, qua sotto trovate un valore prossimo alla sufficienza?

Facile: sparare ai dinosauri con un fucile a raggi laser è sempre un'esperienza divertente!

ELEX è un fritto misto che racchiude qualsiasi cosa abbiate mai visto in un videogioco: guerrieri vestiti in armature di piastre che lanciano incantesimi, soldati tecnologici con fucili laser, razziatori vestiti con giubbini di pelle che impugnano mitragliette, mech da combattimento, mutanti e dinosauri. Un miscione del genere poteva - con tutta sincerità - rivelarsi un capolavoro se abbinato a una sana dose d'ironia, e invece ci ritroviamo con in mano il "solito" sistema di combattimento dei Piranha Bytes. Peccato. Davvero peccato.

