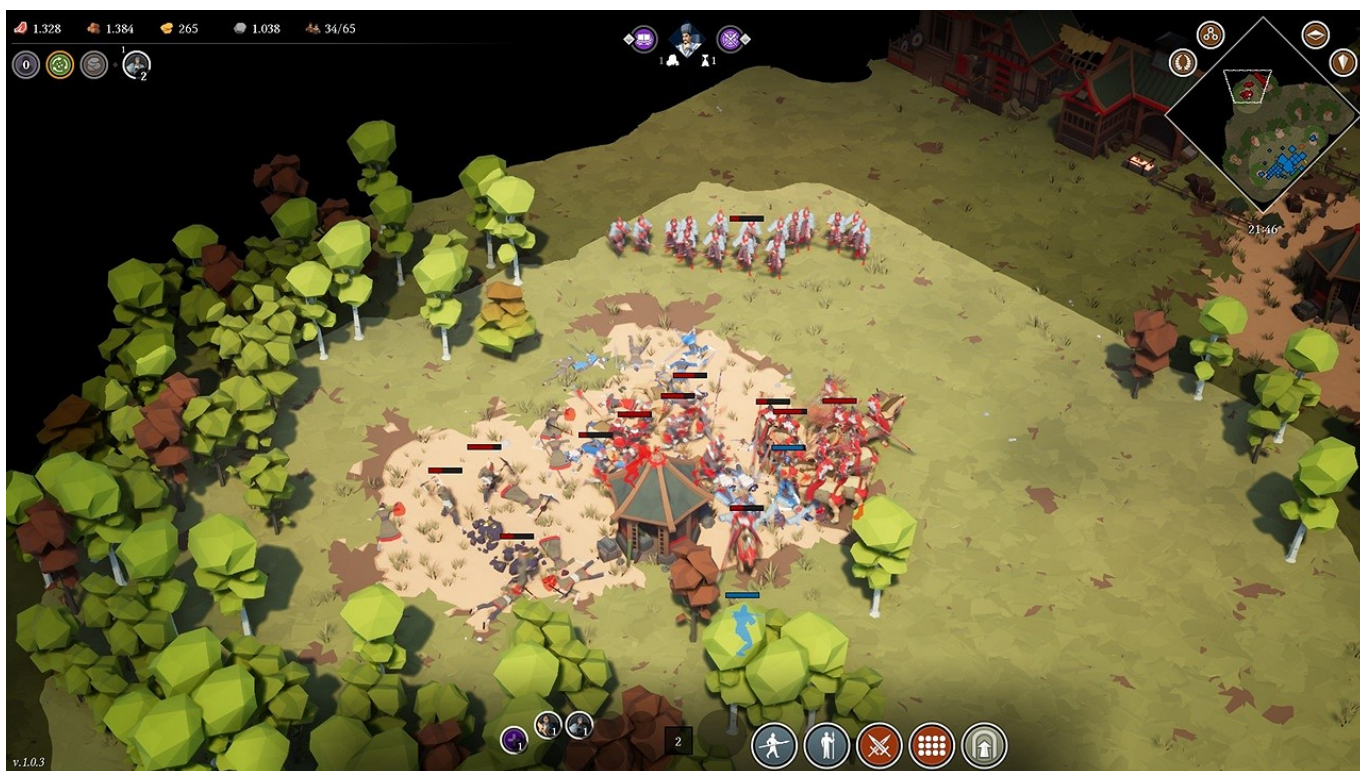


Un po' di tempo fa, probabilmente, sarebbe stato impossibile immaginare il declino degli strategici in tempo reale, una tipologia di giochi che ha fatto la storia del gaming su PC e che, a cavallo tra il secondo e il terzo millennio, ha vissuto una vera e propria età dell'oro. Come ogni cosa, però, anche il successo degli RTS era destinato a scemare, soppiantati dalla sempre crescente popolarità di formule più dinamiche come quelle dei MOBA e dagli arena brawler. Chiaramente, gli strategici in tempo reale non sono scomparsi del tutto, tuttavia il loro appeal è andato via via riducendosi: tra rivoluzioni di gameplay e commistioni di generi, gli RTS hanno iniziato a essere appetibili solo a una fetta molto ristretta del mercato, mentre perdevano gradualmente la loro identità nel vano sforzo di innovarsi e rinnovarsi.

Tra gli obiettivi dichiarati di **DESTINYbit**, una piccola realtà italiana con sede a Ravenna, c'è proprio il voler tornare alle origini, a quell'epoca d'oro degli RTS dominata da mostri sacri come *Age of Empires*, *Empire Earth* e *Stronghold*. È così che nasce **Empires Apart**, un titolo che strizza l'occhio ai grandi classici di fine anni Novanta, senza mai dimenticare di essere un'opera che vede la luce ben venti anni dopo quel periodo di massimo splendore, con tutto ciò che ne deriva sul versante della modernizzazione delle meccaniche.

DOV'È LA MIA CAMPAGNA?

Una volta avviato per la prima volta **Empires Apart** ci si rende immediatamente conto che manca qualcosa. **La sezione della schermata principale riservata al single player è decisamente scarna**: oltre al breve e inevitabile tutorial, vi è la possibilità di partecipare a una classica Schermaglia contro l'intelligenza artificiale, avviare una partita di Sopravvivenza in cui affrontare ondate di nemici di difficoltà crescente, oppure dedicarsi alle Sfide; queste ultime trasformano l'opera del team tricolore in una sorta di puzzle game, mettendoci di fronte a delle brevissime prove da superare utilizzando l'astuzia e le capacità speciali delle unità a disposizione delle diverse fazioni.



Niente campagna, insomma: dal momento che il focus è interamente posto sul comparto multiplayer, **gli sviluppatori hanno deciso di concentrare la loro attenzione sulle schermaglie online**, andando così a curare il bilanciamento delle sei civiltà per garantire la migliore esperienza possibile a chi preferisce scontrarsi contro altri giocatori in carne e ossa, invece di affrontare la CPU.

EMPIRES APART
STRIZZA L'OCCHIO
AI GRANDI
CLASSICI DI FINE
ANNI '90, SENZA
DIMENTICARE DI
ESSERE UN'OPERA
CHE VEDE LA LUCE
BEN VENTI ANNI
DOPO

Peccato che così facendo sia stata trascurata l'intelligenza artificiale dei soldati controllati dal computer. Dedicarsi alle schermaglie single player per prendere dimestichezza con le meccaniche e le varie unità (prima di spostarsi sul versante multiplayer) è sicuramente consigliabile, ma difficilmente si riesce a tirar fuori molto altro da questa modalità proprio a causa di **un'IA che non riesce mai a impensierire il giocatore**, nemmeno ai livelli di difficoltà più elevati. Addirittura, **a volte il computer si comporta in maniera incoerente**, mettendo in piedi un esercito che non attacca mai l'insediamento nemico, oppure costruendo magazzini lontani dai depositi di risorse che la popolazione civile dovrebbe raccogliere. Discorso diverso per la modalità Sopravvivenza, che invece si dimostra particolarmente godibile, nonostante sia giocabile solamente su una mappa.

IL WOLOLO NEL 2018

Molto è stato fatto in *Empires Apart* per modernizzare la classica formula degli strategici in tempo reale basati sulla costruzione di una base e l'accumulo delle risorse, a partire da un'interfaccia particolarmente pulita e funzionale, passando per l'introduzione di qualche elemento di novità che non va a sconvolgere le fondamenta su cui si poggia l'intera baracca. Basti pensare che ogni fazione può contare su due eroi tra i quali scegliere prima di ogni match: solitamente uno ha un impatto non indifferente sull'aspetto militare della partita, mentre l'altro garantisce benefici all'economia.



OGNI FAZIONE PUÒ
CONTARE SU DUE EROI
TRA CUI SCEGLIERE

Ciascuna civiltà, poi, ha delle abilità specifiche di fazione, con tanto di bonus in alcuni ambiti e malus specifici. Luci e ombre, insomma, basti pensare agli Aztechi che non possono contare su armi d'assedio o cavalleria, ma schierano delle unità di fanteria che salgono di livello man mano che combattono, e possono anche catturare le unità nemiche per sacrificarle - letteralmente - al fine di ricercare potenziamenti o schierare l'eroe scelto durante la fase pre-partita. I Mongoli, al contrario, puntano tutto sulla cavalleria e, dal momento che si tratta di un popolo nomade, possono muovere le loro strutture sul campo di battaglia.

La caratterizzazione delle fazioni è senza ombra di dubbio l'aspetto più affascinante di *Empires Apart*. Nessuna civiltà è uguale alle altre: i Cinesi schierano le unità da tiro più potenti e hanno un'economia più sviluppata, ma soffrono sia contro la

fanteria che contro la cavalleria; i Francesi hanno una cavalleria micidiale, che però viene abbattuta con facilità dalla distanza; i Bizantini sono equilibrati, ma nelle fasi iniziali della partita soffrono parecchio; infine, gli Arabi possono convertire le unità nemiche e curare le proprie con i medici, ma presi singolarmente i soldati mediorientali sono relativamente più deboli rispetto a quelli delle altre fazioni.

IMPERI E INCIAMPI

Empires Apart è senz'altro un prodotto intrigante, tra l'altro particolarmente ben bilanciato, e per un titolo pensato principalmente per il multiplayer competitivo questo è l'unico elemento che conta, perlomeno sul fronte prettamente ludico. **Peccato che il comparto tecnico non sia stato rifinito a dovere**, e forse non avrebbe guastato un po' di tempo in più da dedicare a risolvere i tanti problemi.

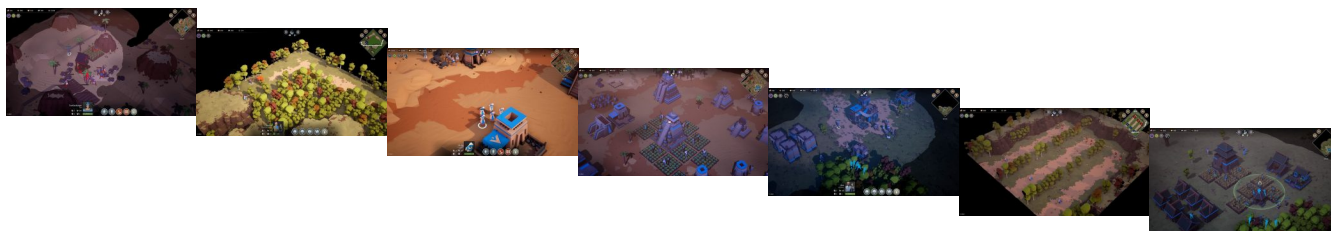


In primo luogo si segnalano alcune difficoltà a connettersi alle partite con gli altri giocatori, con attese molto lunghe che di rado vengono ripagate con un crash al desktop; che dire, poi dell'audio, che a volte scompare del tutto, di un pathfinding da rivedere, e dei

soldati che compenetrano tra di loro e delle animazioni che si bloccano mantenendo le unità in pose irrealistiche?

EMPIRES APART È
UN PRODOTTO BEN
BILANCIATO, E PER
UN TITOLO
PENSATO PER IL
MULTIPLAYER
COMPETITIVO
QUESTO È L'UNICO
ELEMENTO CHE
CONTA

Certo, stiamo parlando del titolo di debutto di una realtà indipendente decisamente nuova, sebbene sorretta un publisher internazionale come **Slitherine**, e quindi qualche peccato di gioventù è giustificabile. Inoltre, **il team è particolarmente attivo sui forum di Steam e si è già mosso per correggere le criticità più importanti**, con altre patch in arrivo nei prossimi giorni e che - si spera - andranno a intervenire sugli altri bug, permettendo ai giocatori di godere nel miglior modo possibile di un altrimenti ottimo RTS.



Empires Apart è uno strategico in tempo reale ben riuscito,

nonostante siano purtroppo presenti alcuni problemi tecnici. Il focus sulle schermaglie online ha penalizzato tutto ciò che concerne l'esperienza single player, azzoppata ulteriormente da un'intelligenza artificiale che lascia molto a desiderare. Chi cerca un RTS incentrato sul multiplayer competitivo, di contro, troverà nell'opera di debutto di DESTINYbit un degno erede di Age of Empires, un'opera con un discreto carisma che si riversa in modo particolare nella caratterizzazione delle sei diverse civiltà, tutte ben bilanciate e dotate di punti di forza e debolezza specifici. Speriamo che il team di sviluppo riesca a intervenire al più presto sui bug più importanti.

