

# Recensione Muramasa: La Spada Demoniacca

venerdì 15 gennaio 2010

Recensione: Muramasa: La Spada Demoniacca

Autore: Alessio Spaziani

Produttore: Rising Star Games, Marvelous Entertainment

Sviluppatore: Vanillaware

Genere: Action

Versione: PAL

Lingua: Italiano

Giocatori: 1

Piattaforma: Nintendo Wii

Altre Piattaforme: Nessuna

Pegi:

(Clicca sulla copertina per acquistare Muramasa)

La spada come oggetto da esposizione

Un gioco "artigianale" questo potrebbe definirsi. Loro d'altronde, sono tra i pochi artisti e sviluppatori rimasti a lavorare completamente con le due dimensioni, e sono anche tra quei pochi che non ci fanno assolutamente rimpiangere la terza dimensione e tutte le complessità volumetriche che questa si porta dietro. I meriti di Muramasa vanno oltre quelli ludici e si realizzano completamente e perfettamente su tre aspetti collaterali ma allo stesso tempo centrali per l'esperienza: stile, narrazione, musica.

Iniziamo da una

fondamentale quanto necessaria premessa: non c'è gioco più squisitamente immerso nelle atmosfere dell'epoca giapponese cosiddetta Genroku. La cura e la fedeltà per i dettagli, storici quanto artistici, ne fanno un manuale illustrato volto a chi ama questo mondo, queste storie e le sue immagini qui rievocate.

Il periodo è

quello dello shogunato di Tokugawa Tsunayoshi, e il territorio quello dell'isola principale del Giappone, l'Honshu. Per la sua sete di potere, una guerra scatenata per delle spade maledette, aprirà le porte all'avvento di creature demoniache provenienti dai più bassi piani dell'Inferno. In questa storia sono inserite quelle dei due protagonisti giocabili: Kisuke e Momohime. Due storie parallele e talvolta intrecciate, dalle poche sorprese, che porteranno i due eroi di fronte a demoni, divinità e semplici contadini.

La storia pur non

presentando momenti particolarmente memorabili, cattura grazie soprattutto alle sue immagini e i suoi protagonisti. Un gioco che si racconta più attraverso le ambientazioni e le battaglie che non tramite le classiche conversazioni (per quanto presenti) con i personaggi non giocanti. Così tra campi di grano, distese campagnole, montagne innevate e templi celati dalla nebbia, immagini evocative di un Giappone che tutto sommato un po' tutti conosciamo, si faranno spazio all'interno della nostra breve ma intensa esperienza con il gioco.

Nota speciale per

la colonna sonora così come agli effetti sonori, i cui richiami alla lunga tradizione giapponese e ai suoi strumenti sono sempre presenti ma arricchiti e aggiornati talvolta da sound e strumentazioni odierne che ben si combinano con il gusto più tradizionale delle composizioni.

E oltre a

questo... rimane purtroppo poco altro. L'impianto strettamente giocoso del titolo si risolve in un banale gioco d'azione a scorrimento laterale, imperniato da alcune meccaniche da gioco di ruolo, troppo poco approfondite però per meritare attenzioni o lodi. Le avventure dei due personaggi sono in questo senso molto simili e si giocano praticamente allo stesso modo: si affrontano sequele di nemici generati random, si giunge al luogo prefissato dalla storia, e si sconfigge il nemico di turno. L'unica reale differenza tra i due

episodi, sta nella selezione dei boss, diversi per ognuno dei due.

Il gioco va quindi risolvendosi in un pigiare i tasti nel tentativo di ottenere vittorie, richiedendo una certa dose di concentrazione in più solo se si seleziona la difficoltà avanzata, talvolta tra ingenerose quanto frustranti battaglie che poco fanno per gratificare il giocatore. Le stesse 100 spade disponibili, che dovrebbero in teoria permettere maggiore varietà al sistema di combattimento, si riducono ad essere inutili oggetti troppo simili tra loro, bloccando a priori ogni desiderio di collezionarle tutte. Così, in una ventina di ore, l'esperienza si chiuderà lasciando il giocatore in balia di sentimenti contrastanti.

Muramasa, per usare una similitudine, è come una spada dall'elsa bellissima ma priva di lama affilata: bellissima da esporre, quanto inutile per combattere.

Voto: 6/10

T@G Emotion:

{smoothgallery folder=images/videogame2/muramasarecensione}

Alessio Spaziani  
15 Gennaio 2010  
11:28