

## VideogioQ Vieni, c'è una strada nel bosco

Author : Dott. Monge

Date : 22 febbraio 2014



In un'epoca ormai dimenticata, schiere d'avventurieri scalpitavano per addentrarsi in pericolosi labirinti, ricolmi di presenze minacciose e oscure, con la gloria in battaglia – o una morte orribile – come unica prospettiva di vita. E come lo facevano? Consumandosi gli occhi davanti ai monitor degli home computer, dove una generazione di giochi ormai preistorici le provava di tutte per trasferire su schermo la magia (?) di *Dungeons & Dragons*.

Permettetemi un po' di licenza poetica, a definire gli anni Ottanta "un'epoca ormai dimenticata": oggi parliamo di un gioco per Nintendo DS che ha avuto il coraggio di urlare ai quattro venti che non sono finiti i giorni degli *Wizardry*, dei *The Bard's Tale*, dei *Dungeon Keeper* e di tanti altri giochi dove, a capo di una squadra di eroi fantasy, ci si gettava in difficilissimi dedali con la speranza che un coboldo non stempiasse subito di nocchini il nostro mago.

**Etrian Odyssey** aggiorna quel filone di giochi di ruolo mantenendone invariate le premesse (una storia minimale ma coinvolgente, un gruppo di personaggi da creare e gestire e soprattutto un livello di difficoltà che vorrà vedervi presto in ghigna), e presentando alcune furbe aggiunte, tra cui una robusta atmosfera alla Miyazaki, l'autore che è bello scopiazzare se fai giochi di ruolo giapponesi. Se un tempo tenere le mappe dei sotterranei richiedeva una bella risma di carta quadrettata, oggi si può fare tutto sullo schermo inferiore del DS col nostro fidato pennino.

E la mappatura è necessaria, perché gli strati del labirinto di Etria sono tanti e variegati, e soprattutto popolati di mostrilli. Ogni tanto, si trova in giro un FOE, ovvero un boss formato famiglia, che ha l'abitudine d'inseguirvi. La cosa divertente è che durante i combattimenti il tempo di gioco non si ferma, ed eventuali altri FOE presenti sulla mappa potranno aggiungersi a quello che state già cercando disperatamente di uccidere. Risate a non finire!

La buona notizia è che, per superare le missioni del gioco, avete a disposizione nove classi di personaggi tra le quali scegliere per formare la vostra Gilda. Qui gli autori del gioco si sono sbizzarriti per superare le classiche professioni di *Dungeons & Dragons*: classi inedite come il Domatore e il Samurai si accompagnano a classi più convenzionali, ma che è possibile far crescere con un ragguardevole grado di personalizzazione.

In attesa del remake in arrivo per 3DS (e che sarà forse disponibile in lingua italiana), potete farvi le ossa con *Etrian Odyssey*: non è facilissimo da trovare usato, ma costa poco e la versione europea è tutta nella lingua del Manzoni.