

Heroes Gamers Italia presenta...

Heroic Strike

mensile dedicato a **Heroes VI!**

1 / ottobre 2011

14 ottobre... Heroes VI è già nei negozi, ed è a coloro che li prenderanno d'assedio in cerca del gioco che dedico questo primo editoriale! Impensabile rendere l'emozione sul forum, per quanto popolato cominci a diventare. Festeggiando vi butto giù questo giornalino,

MP85

Ribadisco: non vedo l'ora di arraffare la scatola che tutti vogliamo aprire, accedere al menù principale e lanciarmi nelle prime campagne, sperando di apprendere quanto prima le mosse di cui avremo bisogno nel mondo di Ashan; infine, di sfidare mio fratello più giovane nell'appassionante confronto sulla mappa più grande e bella che troveremo nella primissima confezione "liscia" di Heroes VI. Adoro la rilassatezza delle nostre partite hotseat mentre voi, lettori, avrete tutti gusti differenti. A una scelta, però, non si scappa.

Rifugio, Inferno, Necropoli, Santuario, Roccaforte. Quale fazione avrà il primo favore?

Rifugio potrà aggraziarsi la nostra simpatia con estetiche medioevali nel design generale, ammiccamenti a Roma imperiale per il discorso delle truppe. Lo zelo dei nostri sottoposti farebbe pensare ai templari con la loro sacra missione. Gli appassionati della serie hanno individuato similitudine anche con Inghilterra vittoriana: vuoi per il puritanesimo che potremo trovare nei modi di cui Rifugio si farà difensore, vuoi per la sensazione di fissità delle classi sociali. Quanto siano snob i personaggi, staremo a vedere nelle campagne...

Inferno potrà essere ripugnante, dico davvero. Di fronte all'apollinea bellezza degli ordinamenti umani, i figli di Urgash presentano caotiche forme subordinate a un comando che rasenta la tirannia: unico modo che si prospetterebbe per domare tanta dionisiaca spigliatezza dei sgraziati guerrieri infernali. Analogie nella storia? Non ho i mezzi per confermare la veridicità di un paragone con i sacerdoti cartaginesi o aztechi, ma è quella la reminiscenza dei fan internazionali, mentre a me Inferno rende l'idea di un orrore alieno.

Necropoli, a immagine di Egitto antico. Mitologie da "Libro dei Morti", filosofie in linea con quanto abbiamo appreso dai capitoli precedenti: asceti più totale e disprezzo per le vicissitudini dei viventi; estetiche affascinanti, benché a Necropoli la passione sia bandita.

Santuario, l'attrattiva più esotica data la novità, è una combinazione stupenda di motivi orientali quasi in contraddizione tra loro: l'onore e la gloria dei samurai giapponesi, la calma shaolin dei monaci cinesi, le fantasie mistiche indiane. Arti marziali e soprattutto l'arte zen di vivere nella pace dei sensi, senza morirne. Rispetto ai non-morti, il modello di ricerca spirituale di cui Santuario si fa santuario pare più ecologico e, sì, assai più salutare.

Roccaforte. Una fazione che saprà difendere con ferro e fuoco le sue frontiere, la sua indipendenza conquistata a caro prezzo, il futuro dei suoi figli, non affatto stolti. L'immaginario degli orchi è più ricco di quello che appare: un'armonia sanguinolenta, primordiale, suggerita ancora oggi da alcune tribù africane (zulu), polinesiane (maori) e affermata vigorosamente dalle civiltà del passato come gli aztechi e i maya, variopinti guerrieri, araldi del sole, ispiratori più diretti della potenza che è la Roccaforte.

Ed è bellissimo pensare al momento in cui ogni preconcezzo verrà smentito dalla realtà del sesto capitolo di Heroes e una trama coinvolgente che ci promette addirittura i **Faceless!**



Fonte: http://img0.liveinternet.ru/images/attach/c/3/75/788/75788300_large_Bezlikij1.jpg
Ogni marchio registrato, immagine o altro materiale appartiene ai rispettivi proprietari.

Prossimo numero a novembre. Aspetto la collaborazione dei volontari per un numero più grande e ricco. Un modo come un altro per divertirvi dando lustro a Heroes Gamers Italia!