

Plagiopolis

Postato su Ott 04, Postato da [Cloro](#) Categoria [News](#)

Ieri ho avuto modo di provare un gioco invero molto atteso dai più, forse anche solo per poterlo screditare il più possibile (E dire che questo non fa nulla per evitare di meritarselo).

Sto parlando di **QUANTUM THEORY**.

Nuova produzione Tecmo, QT va ad inserirsi nel fin troppo inflazionato settore degli shooter in terza persona "à la Gears of War".

Paragone quanto mai azzeccato.

Infatti 'sto nuovo giochillo, dire che altri non è che una mera "**total conversion**" del gioco Epic non è affatto un eufemismo. Raga, qui si parla davvero di una copia spudorata dell'80% di GoW, se non fosse per la storia, l'ambientazione (ma neanche tanto alla fine) e il design dei personaggi (anche qui in realtà ce ne sarebbe da parlare). Per il resto è

TUTTO IDENTICO

. A partire dal set di comandi, per passare ai nemici (chiamati anche con nomi simili a "locuste") finendo per la giocabilità intera.

Adesso i soliti potrebbero obiettarvi: "Embè? A noi i giochi come GoW ci piacciono e ne

vogliamo sempre di più!!!!". Sì, ok, ma almeno che siano un filino originali?

Però ripensandoci, guardando al passato le produzioni che si rifanno quasi totalmente a giochi di successo si stanno moltiplicando in modo piuttosto preoccupante. Ad esempio pensiamo a Dante's Inferno (imbarazzantemente simile a God of War) o a Dark Sector (per rimanere nel campo dei tanti cloni di Gears of War). Però, laddove questi esempi avevano un motivo d'esistere grazie alla loro marcata personalità, differente in tutto da quella del gioco originale, nell'ultimo Quantum Theory non c'è assolutamente nulla che possa dare al gioco un'anima "esclusiva".

Se non fosse per il protagonista comprimario femminile e le mosse eseguite in combinazione con esso, potremmo sostituire il personaggio di Syd, sostituirlo con Marcus e creare un nuovo GoW seduta stante.

Quindi chiedo a voi, trend "copia & incolla" positivo o drammatica paura di osare?

Tags: [quantum theory](#) , [plagio](#) , [total conversion](#) , [shooter](#) , [tecmo](#)