

Lobotomy Corporation

Informazioni Generali

Lobotomy Corporation ([Lobotomy Corporation | Monster Management Simulation on Steam \(steampowered.com\)](#)) è un videogioco sviluppato dallo studio di sviluppo di videogiochi indipendente 'Project Moon', situato in Suwon nel Sud Corea.

Lo studio venne fondato nel novembre del 2016 con inizialmente una squadra di 7 membri che cresce in un team di sviluppo di 30 persone e 10 impiegati nel loro speciale ristorante 'HamHamPangPang', un ristorante a tema del loro world-building e un punto dove puoi comprare il merchandising per supportare lo sviluppo.

Google maps ristorante. (<https://maps.app.goo.gl/uaPJ4r8D5SYgrcTe7>)

Lobotomy Corporation venne rilasciato ufficialmente nel aprile del 2018 ma si può trovare la pagina kickstarter che parte fin dal febbraio del 2016, ([Lobotomy Corporation | Monster Management Rogue-Lite Simul by Project Moon :: Kicktraq](#))

da notare ancora prima che l'azienda esistesse.

Il gioco è stato fatto in unity, se non sei sicuro se un gioco è fatto in unity, ti basta entrare nella cartella del gioco e vedere se c'è 'UnityPlayer.dll'

Il trailer già da subito mostra come adottano un tipo di approcciarsi al giocatore simile al videogioco Fallout Shelter, una specie di manuale illustrativo per reclutare te a diventare il manager di questo stabilimento.

Questo luogo ospita innumerevoli 'Anomalie' che prendono un grande spunto dalla wiki dei SCP ([Main - SCP Foundation \(wikidot.com\)](#)) :

Qui ci sono le immagini di 'cover' di 'T-05-51' e il famoso 'SCP-173'

Si può vedere la somiglianza nello stile di grafica di fotografie dei horror analogici.



Le altre Anomalie hanno come 'cover' illustrazioni invece di fotografie. T-05-51 dopo la versione legacy del gioco continua a ritenere la stessa immagine probabilmente per convenienza.

- Come nel mondo dei SCP, hai mostri e oggetti che devono essere mantenuti dentro celle di sicurezza e non devi farli scappare o altrimenti molti di questi causeranno una orribile tragedia nel tuo stabilimento.

- Sono 'Anomalie' perché la loro esistenza non segue una logica razionale, posseggono abilità assurde, ospitano conoscenze che abitano in un piano al di sopra del nostro.

Una differenza rispetto a SCP è che le Anomalie hanno origine dal collettivo stato emotivo dell'umanità, sono la manifestazione delle loro paure, quando li uccidi, non muoiono ma per esempio in Lobotomy Corporation, tornano dentro la loro cella di contenimento.

Le Anomalie vengono classificate in modo simile ad un SCP, invece di 'SCP-1234' vengono rappresentati come 'F-01-02' (Tipo origine, Tipo anomalia, Identificatore univoco nel gioco). I livelli di pericolo di SCP come Safe, Euclid e Keter, invece di essere basati sulla difficoltà di contenerli, vengono misurati in base alla capacità di una anomalia di uccidere persone partendo da Zayin fino ad Aleph (tratto dall'alfabeto ebraico).

L'interfaccia che ti permette di ispezionare una delle stanze di una Anomalia richiama il modo di formulare le storie SCP come 'Procedure di contenimento', Storia che descrive l'Anomalia o spiega come venne trovato, i log di osservazione.

Il gioco, nonostante venga rilasciato ufficialmente, ricevette update continui e patch accrescendo la quantità di contenuto nel videogioco.

La cosa interessante di questo sviluppo graduale è che tiene costantemente un livello di feedback con la community permettendo di aggiustare il gioco in base ai suggerimenti dei giocatori stessi.

In particolare Lobotomy Corporation ospita dei 'nemici' extra che vengono definiti 'Donati' per via della loro origine: Idee dei contributori del kickstarter implementate quasi fedelmente dentro il gioco.

Ambito del gioco

Lobotomy Corporation è un videogioco singleplayer ma con un certo livello di contenuto, richiesta di memorizzare informazioni critiche e grande livello di punizione degli errori che ti fa venire una grande voglia di leggere la wiki del gioco.

Obiettivi e Meccaniche

L'obiettivo del gioco è quello di produrre Positive Enkephalin o P.E e di raggiungere la quota di ogni giorno per poter passare al prossimo. Ogni sacrificio è giustificato.

Ogni giorno eccetto ogni quinto dovrà introdurre nel tuo complesso una nuova anomalia di cui ogni quarto è una anomalia-strumento. Questa è la parte più cruciale del gioco perché accidentalmente scegliere una anomalia pericolosa nel early game ti forzerà a resettare una run, non ti preoccupare se ti accade perché ogni game over è canon!

Tu hai il controllo sul gioco tramite delle unità chiamate 'agenti' (o 'Nuggets' per la community). Come manager puoi dire a loro da remoto se devono andare a lavorare con una anomalia, sconfiggere un mostro in fuga o picchiare il loro collega per fargli tornare la sanità mentale. (<https://www.youtube.com/watch?v=EOu3q6vNhZs>)

Devi fare attenzione che quando esauriscono i punti vita, il dipendente scompare per sempre a meno che riavvii la giornata (capita spesso heh)

Devi fare anche attenzione che quando esaurisce la sanità mentale, il dipendente diventa incontrollabile, in quel caso devi ordinare agli altri agenti con armi che infliggono danno bianco di picchiarlo per recuperarlo.

Gli agenti hanno quattro attributi che possono essere aumentati lavorando con anomalie:

- Fortitudine - Punti vita massimi.
- Prudenza - Punti sanità massimi.
- Temperanza - Velocità e tasso di successo con i lavori con Anomalie.
- Giustizia - Velocità di camminata e velocità d'attacco.



Quando lavori con anomalie, ottieni abbastanza scatole di P.E che ti permette di estrarre da una anomalia nel loro menù della attrezzatura speciale chiamata 'E.G.O'

Prima di partire una giornata puoi far equipaggiare ai tuoi agenti l'attrezzatura E.G.O.

Nel gioco esistono 4 tipi di danno:

- Rosso - aka Danno fisico.
- Bianco - aka Danno mentale.
- Nero - 50% fisico, 50% mentale.
- Azzurro - Danno fisico ma basato sulla percentuale del massimo della vita.

Con le stesse scatole P.E puoi sbloccare informazioni sulla anomalia:

Il tipo di lavoro che dà maggiori risultati.

Il nome (inizialmente hai solo il codice come F-01-02) e l'immagine cover rappresentativa, tipo di danno e altro

Informazioni riguardo la loro Gimmick



Quando sblocchi dipartimenti, il "Sephirah" in carica di quel dipartimento di darà una missione.che se completato, ti permette di scegliere un upgrade nella prossima giornata.

Il gioco è diviso in fasi:

- Selezione della anomalia da introdurre.
- Segmento di narrativa principale, sono presenti aggiuntivi tratti di narrazione riguardanti i Sephirah se completi le loro missioni.
- Segmento di espansione dei dipartimenti e scelta dei loro upgrade se hai completato missioni.
- Schieramento dei tuoi agenti nei dipartimenti.
Puoi cambiare l'equipaggiamento E.G.O o assumere nuovi agenti (o vittime sacrificiali), c'è anche la personalizzazione quindi puoi decidere che bel aspetto avranno quando dovranno affrontare la loro morte assicurata.
- Segmento manageriale, questo è lo stato principale del gioco. Una volta raccolto tutto il P.E per la quota, puoi terminare la giornata e ripetere il ciclo.

Super importante, puoi fermare il tempo! Usa il tuo più grande potere per pianificare e dare ordini ai tuoi agenti di risolvere simultaneamente le minacce con un assalto coordinato. Usa la barra spaziatrice come shortcut, super importante.

Quando lavori con una anomalia, la barra del Qliphoth meltdown si riempie fino a quando aumenta il livello di meltdown e alcune delle stanze di una anomalia entra in rischio di meltdown. Se il timer cade a 0, l'anomalia si scappa o causa qualche terribile effetto

nell'edificio.

Con l'aumentare dei giorni, iniziano a presentarsi 'Ordalie', quando il Qliphoth raggiunge un certo livello, invece di causare un meltdown, delle anomalie entrano nell'edificio per causare danni ingenti. Il tipo di anomalia cambia ogni volta che inizia la giornata e serve per aggiungere un livello di variazione nelle giornate impedendo una giornata completamente pacifica.

Dopo il 20esimo giorno sblocchi i proiettili manageriali, proiettili che applicano un potente buff o scudo sui tuoi impiegati. Devo essere onesto, il miglior proiettile nel gioco che vorresti usare è il 'Proiettile esecuzione' che ti permette di uccidere i tuoi stessi dipendenti. No, davvero! Non scherzo che è il miglior proiettile nel gioco. Sai quante anomalie che applicano una infezione letale ci sono? A volte è pure necessario cancellare dall'esistenza gli ncp ignari che stanno camminando verso una montagna di cadaveri pronto ad assimilare e diventare più potente! Ricordati, te sei il manager di Lobotomy Corporation, piccoli sacrifici sono accettabili!

Comunicazione grafica

Il gioco ha una grafica 2d, le entità nel gioco hanno una animazione scheletrale.

Nella tua interfaccia hai le informazioni più importanti come:

- P.E raccolto - Una barra da riempire che rappresenta il tuo obiettivo.
- Barra del Qliphoth meltdown - Un'altra barra che mostra quanto manca prima di un meltdown, il livello del meltdown, se causerà un meltdown nelle celle delle anomalie o c'è una 'Ordalie' e se c'è di che tipo si tratta.
- L'arsenale dei tuoi proiettili manageriali - Clicca per selezionare un tipo di proiettile per spararlo e mostra quanti proiettili hai ancora a disposizione.
- La barra che altera la velocità del gioco - Altera la velocità del gioco duh!

Ogni cella ha il nome, i PE raccolti, il conteggio del contatore del Qliphoth.

In ogni cella di una anomalia puoi cliccare il nome per aprire il suo menù dove puoi leggere le preferenze di lavoro, tipo di danno che infligge, informazioni critiche per il suo contenimento

Nel mondo del gioco è presente un sistema speciale chiamato 'Filtro di Cognizione', un protocollo applicato nello schermo del manager che converte l'ambientazione cupa e violenta dell'edificio in un luogo carino dove gli agenti e anomalie sono degli adorabili pupazzetti.

Alcune delle anomalie hanno abilità di causare ingenti danni psicologici o hanno corpi di puro horror Lovecraftiano, prima che noi entassimo in carica dell'impianto, molti manager hanno perso la testa.

Con certi upgrade sblocchi l'abilità di vedere le barre vità e sanità delle anomalie e agenti.



Rappresentazione uditiva

Il gioco usa delle canzoni strumentali composte dall'azienda stesse e altre importate da un gruppo chiamato 'Tilarids'.

Durante il gioco principale, viene riprodotta la canzone principale in loop ma ogni volta che il giorno inizia, viene riprodotta una variante di essa. Ti verrà comunque il tintinnio di aver speso ore ad ascoltare la stessa canzone.

Ci sono dei casi in cui la canzone standard viene sovrapposta:

- Le canzoni delle trombe dell'apocalisse. Quando hai troppe morti e anomalie a giro, hai queste canzoni speciali che indicano il livello di gravità della situazione.
Le canzoni vanno da Uh Oh!, Uh Oh devo neutralizzare la situazione velocemente!, It's over! There's nothing we can do.



Appena senti una di queste canzoni, dovresti avere già l'impulso di fermare il tempo e guardare cosa è successo.

- Un'anomalia potentissima scappa e mette la sua canzone... o esso completamente rimuove l'audio.
- Hai una boss fight di un dipartimento in corso e la loro canzone circonda il complesso.

Mondo di gioco

L'universo di Project Moon è composta da un singolo complesso urbano chiamato 'La città', l'unico posto in cui è presente l'umanità. Fuori di essa non c'è nulla che morte assicurata. La città è divisa in distretti dove in ogni di essi una grande corporazione gestisce il tutto nel suo territorio. Il governo centrale della città viene chiamato 'La testa', i vari distretti sono 'Le ali'.

Per ogni ala non importa se perde delle piume, persone. La competizione per entrare è altissima e la quantità di risorse umane è illimitata. I sacrifici per compiere a termine l'interesse della corporazione è la priorità assoluta e per ogni impiegato, la loro vita esiste solo per lavorare senza esitazione poiché essere licenziati vuol dire essere gettati nelle 'Backstreets' e morire.

Lobotomy Corporation è per l'appunto, una di queste grandi corporazioni che dominano la città.

Ogni corporazione possiede una loro 'Singolarità' dove l'intero cuore della loro attività risiede.

Nel caso di L. Corp. si tratta di 'Cogito' un fluido che quando iniettato in un individuo, permette di estrarre le idee e concetti e manifestarle in uno stato fisico. Questo permette alla corporazione di estrarre anomalie e equipaggiamento E.G.O di qui poi usano per produrre P.E, una fonte di energia che viene poi venduta come compagnia elettrica.

Pubblico Target

Lobotomy Corporation si pubblicizza come un simulatore di management, un pò casual anche. Dopo 20 giorni vedi invece quanto hardcore di un roguelike è il gioco. Gli errori sono puniti atroicamente e la difficulty spike è verticale! Le bossfight ti faranno piangere anche! Non è una sorpresa se non sei in grado di raggiungere la true ending del gioco ma questo vale per molti fan della serie quindi non sentirti in colpa se devi prendere lunghe pause dal gioco. Il gioco ti da la pietà di darti il bottone per uscire dal gioco direttamente nel menu di pausa.

Detto questo, il gioco ti promette di essere un divertente simulatore dove scopri e studi le varie anomalie (se non hai letto tutte le loro informazioni nella wiki prima di importarli dentro il complesso mentre sei nel menu di estrazione di anomalia) ma che ti sfida la tua pazienza molto duramente nel mid-game e oltre.

Library of Ruina

Informazioni Generali

Library of Ruina, rilasciato nell'agosto 2021 e se non lo hai sentito, STA USCENDO PER NINTOENDUO SVUITTCH!!!1! è un meme.

Il gioco è il sequel di Lobotomy Corporation è il genere del gioco cambia completamente! Da un simulatore di gestione si passa a un rpg a turni con deckbuilding. (Perfetto se avete perso la testa in Lobocorp)

Il gioco da una continuazione a quello che accade dopo la true ending del gioco precedente Una grande differenza che puoi notare fin dai primi due secondi di gameplay, il budget del gioco è molto maggiore. Vieni accolto da un cortometraggio con la musica iniziale del gioco tutto ben animato e renderizzato. Qualcosa che ti sorprenderà se sei abituato al lag e i tempi di caricamento lunghissimi di Lobocorp.

Ambito del gioco

Sempre singleplayer ma stavolta non hai veramente bisogno di leggere per nulla la wiki. Il gioco non richiede una quantità folle di memorizzazione e tutto quello che devi sapere ti viene comunicato immediatamente... se non sei troppo pigro nel leggere le passive.

Obiettivi e Meccaniche

In Library of Ruina te controlli i vari piani della libreria per sconfiggere chiunque accetti l'invito per convertire loro in libri essi stessi per poter far crescere il potere della Libreria.



Quando crei un invito, devi mettere in premio dei libri con informazioni allettanti. Come vi ricordo, il mondo di Project Moon è un posto pieno di gente in pessime condizioni e la promessa di migliorare il loro status porta loro a prendere il rischio di entrare.

Quando sconfiggi un nemico, esso viene convertito in un libro, non muoiono veramente, loro vengono solo immagazzinati. Puoi riportare in vita una vittima o leggere tutta la conoscenza che hanno, questo ci permette noi di invitare gruppi di persone di importanza sempre maggiore. Possiamo anche utilizzare questi libri per ottenere nuove carte e equipaggiamento che ci permettono di ampliare la potenza dei nostri bibliotecari.

Te hai a disposizione dei piani della libreria dove in ognuno c'è il bibliotecario in carica assieme i suoi assistenti per sconfiggere i nemici. Ogni piano ha un suo tipo di playstyle, non c'è meglio o peggiore, tutto va a preferenza tua.



Puoi assegnare 9 carte a ciascuno e l'equipaggiamento con le loro passive. Più avanti ti è permesso di mettere altre passive di altri equipaggiamenti dentro gli equipaggiamenti e costruire unità sempre più potenti.

A un certo punto devi sconfiggere le anomalie dentro i loro libri per liberare il loro potenziale che serve per sbloccare altri tratti della libreria e ottenere Pagine Anomalia, potentissime passive che definiscono ogni piano con i loro bonus unici.

C'è la meccanica dell'emozione, più combatti e più passionato diventi. I nemici rilasciano loot maggiori, ogni unità guadagna potere in più e a un certo livello puoi utilizzare le carte E.G.O, carte che sblocchi una volta che hai sconfitto tutte le anomalie di un piano.

In combattimento, ogni carta ha un costo di Luce, devi bilanciare il tuo consumo di luce altrimenti ti ritrovi in situazioni dove non puoi difenderti a dovere! Una meccanica importante del sistema dell'Emozione è che quando aumenta di livello, oltre ad aumentare il cap di Luce, la quantità di essa viene ripristinata. Quindi non è un problema finire Luce se puoi aumentare il livello di Emozione.

Ogni unità sopra di loro hanno i Dadi Velocità (aka Iniziativa) che indica l'ordine in cui attaccheranno. Puoi scegliere se vuoi reindirizzare un attacco di un nemico con velocità

minore o se effettuare un attacco e sconfiggere il nemico in un Attacco Unilaterale ancora prima che lui possa attaccare il tuo alleato.

Ogni carta ha una serie di dadi all'interno di esso. Il colore indica se è un dado offensivo, difensivo o counter. Ogni dado offensivo e counter ha un tipo di attacco di cui Tagliamento, Penetrazione e Abbattimento. I dadi difensivi si differenziano tra Parata e Schivata.

Queste classificazioni indicano quali passive verranno applicate in certi dadi.

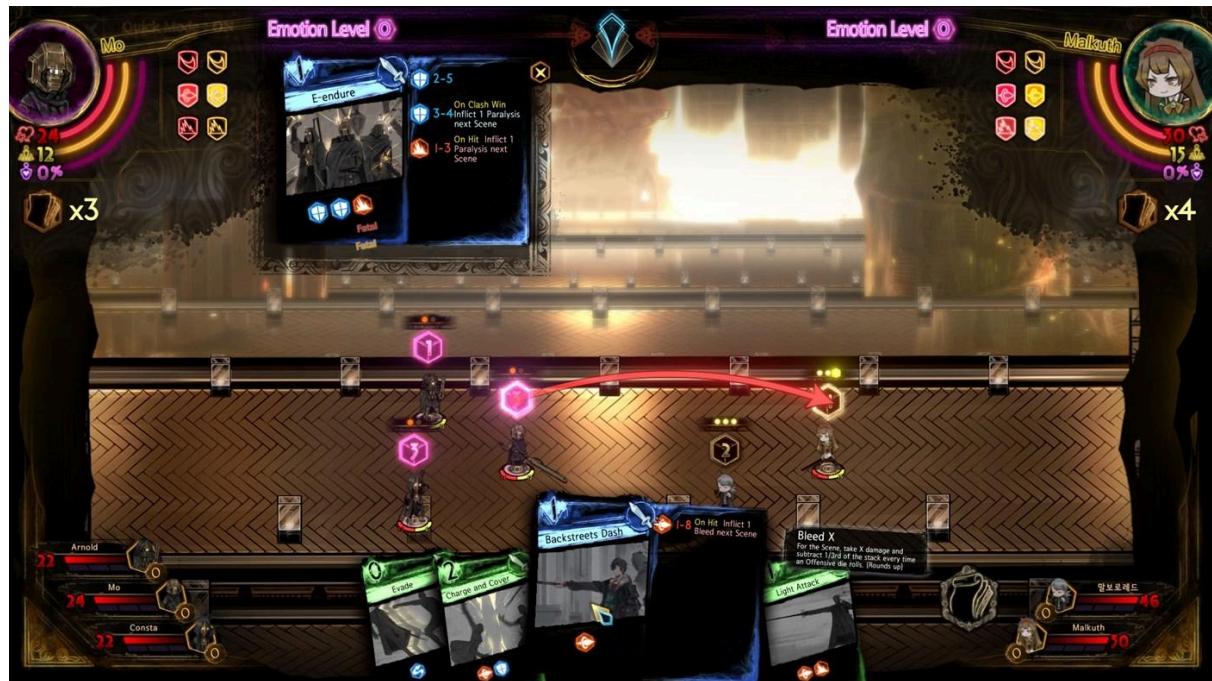
I nemici e equipaggiamenti hanno differenti resistenze al tipo di attacco subito e esistono effetti che riducono la resistenza ai danni.

In un clash, vengono rollati i dadi delle pagine selezionate da ciascuno, quello con valore maggiore vince e infligge danno, schiva o sbilancia l'avversario. Quando giochi una carta, si attiva un effetto speciale se c'è scritto, ci sono molti tipi di effetti tra cui per esempio 'Recupera 1 Luce', 'Ottieni 3 protezione per questo turno', 'I dadi Taglio guadagnano potenza +2'...

Esistono anche le carte ranged, che vengono usate prima delle carte attacco ravvicinato. Le carte attacco di massa, che vengono usate ancora più prima e che hanno effetto su più nemici e se loro giocano carte deboli, ricevono l'attacco.

Nel mix ci sono pure gli status effects, i principali sono Bruciamento, Paralisi e Sanguinamento di cui puoi avere team dedicati a infliggere quantità ingenti di questi debuff.

Ogni personaggio ha una barra vita e la barra stagger. Quando finisci la vita indovina, muori! Quando finisci lo stagger, vieni stordito saltando un turno e con tutte le resistenze al minimo quindi rischi la morte anche in questo caso.



Una cosa interessante del deckbuilding è che le carte sono molto bilanciate, c'è una piccola progressione in termini di power creep delle carte ma ti ritrovi con alcune carte che hai

sbloccato da inviti dei capitoli precedenti con effetti speciali che li rende molto convenienti da usare persino in endgame! Quindi non sottovalutare il potere assurdo di carte con dadi che rollano al massimo 2 o 3 quando hai 14 stack di Potenza++!!!

Comunicazione grafica

Il gioco è 2.5d, hai degli sprite 2d che stanno in uno spazio che simula un ambiente 3d. Le sprite dei personaggi non sono animate. Le azioni che loro effettuano hanno solo loro che cambiano posa in modo veramente snap in posizione!



L'interfaccia è abbastanza intuitivo se sei familiare in generale con gli rpg.
In alto hai il livello di emozione cumulativo di entrambe le squadre e nel centro hai il bottone che fa partire il combattimento una volta che hai finito di assegnare le carte da usare.

Da notare che in un combattimento, i nostri nemici stanno a sinistra mentre i nostri bibliotecari sono a destra. Normalmente negli RPG gli eroi stanno a sinistre e i mostri nell'altra ma in questo gioco, la Libreria rappresenta il boss finale per tutta la gente che invitare e in maggior parte delle situazioni il loro unico modo per sopravvivere!

Rappresentazione uditiva

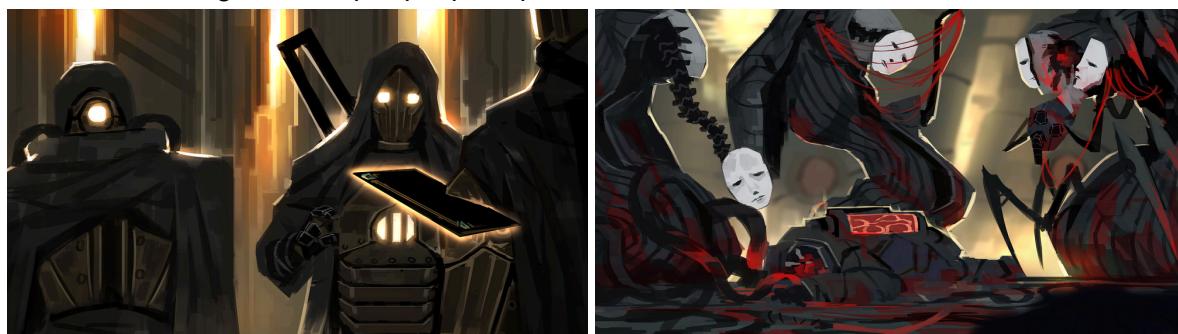
In Library of Ruina, la loro libreria di canzoni è vasta!
La colonna sonora è principalmente composta e cantata dal gruppo musicale Mili e vi raccomando tantissimo di ascoltare le loro canzoni.
Ogni piano della libreria ha un suo apposito background music, i nemici sentono boss music, e proviene da te!
Ogni musica dei tuoi pianeti sono dinamici e hanno tre versioni in base al tuo livello di Emozione cumulativo che diventa sempre più passionato e epico con il continuare il combattimento. Già solo questo, è un buon motivo per variegare il tuo utilizzo di pianeti differenti per avere una festa con i loro beat.

Anche i vostri nemici hanno una loro canzone se riescono ad accumulare più Emozione di te.

Ovviamente più avanti ti ritroverai dei nemici che sono talmente potenti che sovrascrivono la canzone della libreria... finché sovrascrivi la loro canzone che sovrascrive la tua canzone!

Mondo di gioco

Il mondo è sempre lo stesso ma in questo gioco esplori di più quello che accade nella città e che tipo di persone esistono. In questo gioco hai un po' di tutto: serial killers, cyborgs, robot, clown, cultisti, e gente sempre più psicopatica.



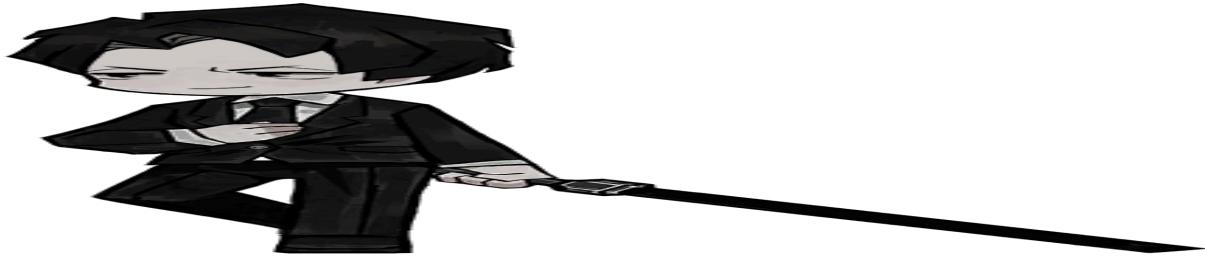
Il mondo è separato nei borghi poveri della città e i nidi di ogni corporazione che offre una vita decente, molte persone ucciderebbero per ottenere quel lusso moderato. In questo gioco abbiamo spesso a che fare con gli uffici e associazioni di fixer, gente che risolvono problemi su richiesta. La comparsa della Libreria inizia a entrare dentro la mira di associazioni sempre più potenti in base a come il livello di pericolosità sale da Fandonia a Stella della Città.

Nella true ending del gioco precedente era successo qualcosa che dà la nascita al fenomeno della distorsione. Una persona può diventare un mostro con un livello di potere che si avvicina ad una anomalia, questo ha mandato molti uffici in crisi e più avanti, iniziano a capire che la causa di questo è dovuta alla Libreria.

Completando inviti e battaglie contro anomalie, puoi imparare di più sui Sephirah e l'assistente che ti guidava in Lobotomy Corporation. Non hai bisogno di aver giocato il gioco precedente visto che ti dicono tutti i punti importanti in questo gioco direttamente.

Nel gioco in vari punti viene menzionato il mondo del teatro dove tutti sono degli attori nel crudele spettacolo della vita. Molte metafore sono presenti e ogni invito completato è un tassello che ti avvicina al climax dello spettacolo.

Inoltre hai dei piccoli riferimenti alla storia di Orlando Furioso, questo studio coreano è molto appassionato a riadattare materiale letterario nel loro mondo.



Da dire che tutti i psicopatici, robot e pure mostri hanno un livello di drip tutto loro. Solo perché la priorità è quello di combattere non vuol dire che non puoi avere un design super drip.



Pubblico Target

Dopo il primo gioco, il target principale si tratta degli stessi fan del gioco precedente. Il gioco rivela dopo i primi capitoli la loro difficulty spike verticale!!! Yaaaaay!!! Molti dei fan dovrebbero essere già abituati al livello di sfida che viene offerto. Il gioco ha una complessità nel sistema di combattimento con sinergie da esplorare e abusare. Il concetto di combattere rollando dei dadi ti da una sensazione di RNG ma il gioco ti da così tanti strumenti che le probabilità sono a tuo favore di gran lunga se hai idea di quello che stai facendo. Caso mai, se sei proprio sfortunato, iniziare da capo il livello è solo una questione di 2 minuti.

Limbus Company

Informazioni Generali

Dopo Library of Ruina, abbiamo il suo successore Limbus company rilasciato nel febbraio del 2023. Viene ritenuto molte caratteristiche del gioco precedente con la più grande differenza che si tratta di un gioco gacha con build per mobile.

Ambito del gioco

Il gioco è sempre singleplayer ma stavolta devi essere connesso ad internet ed è presente un sistema della stamina.

Obiettivi e Meccaniche

Rispetto il gioco precedente, il cast principale dei personaggi è cambiato interamente.

In questo gioco sei un manager più o meno che controlla 12 peccatori.

Loro... sono combattenti di serie B. Te come manager hai il potere di portarli in vita ma far questo ti fa parecchio male.

Per via di questo, i peccatori non hanno veramente paura di morire completamente e molto spesso si fanno pure uccidere, a costo tuo.

Quello che voglio dire e che ogni volta che nel videogioco un tuo subordinato muore, è automaticamente canon.



Il gioco è simile a Library of Ruina con alcune differenze.

Non hai più il deckbuilding. Gli attacchi e il loro tipo si basano al peccatore e identità equipaggiata. Puoi ottenere e sbloccare nuove identità e E.G.O tramite gacha o dispensa (gloria al free-to-play!!!), anche se c'è la rarità, puoi completare benissimo le missioni persino con le identità e E.G.O starter.



Invece di scegliere carte per combattere, devi collegare degli attacchi nel tuo menu in basso per scegliere cosa i tuoi peccatori faranno. Puoi cliccare le loro icone per triggerare un'abilità difensiva come Guardia, Schivata e Counter nel caso dovessero affacciarsi con un attacco che faticano a vincere.

Se tieni premuto sulla loro icona, puoi spendere materiale E.G.O per usare un E.G.O, un attacco ma molto più potente ma consuma risorse e sanità.

Stai attento che se finisci la sanità mentale il tuo personaggio va in panico e salta un turno.

Stai attento che se hai anche un tipo di E.G.O equipaggiato per quel personaggio, lo vengono corrosi e diventano una distorsione con attacchi di massa che targettano pure i suoi compagni riducendoli in poltiglia. Infligge attacchi più potenti ma il fuoco amico è tanto, comunque questo, ci sono situazioni dove puoi pure fare apposta di causare questa situazione heheh...

Quando hai usato un tipo di attacco, ti da un materiale basato sull'affinità di peccato che serve per attivare E.G.O o altre abilità.

Se tre abilità della stessa affinità sono messe una dopo l'altra, si attiva una risonanza assoluta che aumenta il loro potere e attivano effetti speciali.

Quando i tuoi peccatori vincono un clash, guadagnano Sanità o la perdono nel caso opposto.

Più sanità hanno e maggiore è la probabilità che le loro monete cadano su testa.

Meno sanità, più monete su coda.



In un clash, entrambi i partecipanti tirano le loro monete, quello con numero minore perde una moneta. Dopo le monete vengono tirate nuovamente finché uno è senza monete, dopo questo il vincitore procede all'attacco per fare danno.

Ci sono battaglie ‘concentrate’ dove devi manualmente assegnare un attacco su uno slot di un nemico e generalmente questo accade in una bossfight.

Esistono altri tipologie di missioni come Luxcavation dove ottieni materiali per livellare le tue unità e Mirror dungeon o Refraction Railway dove esplori una serie di dungeon con grandi ricompense, queste modalità non sono canon e qui puoi combattere anomalie non presenti nel gioco principale.



In un dungeon hai a disposizione tutti i 12 peccatori dove esplori una serie di combattimenti e incontri casuali in una esperienza roguelike. Rispetto al gioco principale, nei dungeon puoi ottenere dei Regali E.G.O che danno dei bonus passivi che ti permette di annientare anche i boss più robusti.

Comunicazione grafica

Il gioco assomiglia quasi completamente a Library of Ruina con l'aggiunta che i personaggi nella loro animazione idle hanno animazione scheletrica, figo.

Nella dashboard puoi accedere i vari menu:

- Dashboard
- Menu Peccatori dove puoi cambiare la tua squadra
- Guida dove accedi alle missioni della storia principale, missioni per ottenere risorse o dungeon.
- Teatro, dove puoi riguardare alcuni dialoghi stile visual novel.
- Extract, Ammira! La componente Gacha del gioco! Buona fortuna! Ti serve. Scherzo, le probabilità non sono così orrende.
- Dispensa, il luogo dove puoi ottenere ogni unità che vuoi se hai grindato abbastanza. Il sacro luogo del free-to-play!
-

Rappresentazione uditiva

In questo gioco la canzone che viene messa appartiene al capitolo che stai giocando con tutte le sue variazioni.

Ci sono sempre i boss che hanno la loro musica di qui alcune sono composte sempre da Mili.

Come in Library of Ruina, la selezione musicale non delude.

Mondo di gioco

Il mondo è come quello del suo predecessore. Il gioco amplia e costruisce sopra tutto quello che era presente nel gioco precedente e introduce nuovi gruppi, corporazioni, anomalie e altro.

Ti ritroverai spesso in ogni capitolo ad affrontare il passato di un peccatore in ogni canto rivelando quale terribile atto hanno commesso e di porre fine ai loro risentimenti.

Ogni peccatore è l'adattamento di una novella dipinta nel mondo di Project Moon. Hai per esempio Moby Dick, Don Chisciotte, La metamorfosi dell'autore Frank Kafka e altri 9.

Il cast del gioco è completamente cambiato ma molti concetti non lo hanno fatto. Il gioco all'interno di esso ha un piccolo manuale dove ti spiega tutto l'essenziale che è accaduto nei giochi precedenti quindi non è fondamentale aver giocato ai giochi precedenti.

Pubblico Target

Limbus Company si è fatto pubblicizzare male riguardo la questione dei gacha, anche se adotta il sistema di estrazione gacha, stamina e battlepass, è comunque un gioco molto giocabile per i free-to-play.

La stamina può essere ricaricata facilmente, anche se esistono eventi e banner, puoi sbloccare tali unità in un menu apposito che ti permette di scegliere una volta accumulato dei punti ottenibili gratuitamente, grindabile a volontà per ottenere QUALSIASI unità o E.G.O te desideri! Non esiste il F.O.M.O (Fear of Missing Out) grazie a questo! Essere fortunati potrebbe farti grindare meno ma il gioco è solo Pay-to-not-grind.

Il gioco è fatto per il piacere dei fan della serie con comunque un livello di difficoltà... abbastanza ben bilanciata. Storia interessante con qualche pizzico di Fanservice in più.

Il gioco non potrebbe andare a genio per i giocatori estremamente casual entusiasti di gacha game visto che il gioco richiede un pochino di grinding manuale e alcune battaglie richiedono parecchio tempo e concentrazione per quello che è un gacha game.

Inoltre grande suggerimento per i giocatori che arrivano da Library of Ruina, non aspettatevi di giocare a Library of Ruina con tutto il suo deckbuilding. Dopo un pochino potete trovare situazioni dove dovete scegliere tatticamente ma maggiormente delle volte premi 'Auto - Win Rate' e vai Unga Bunga sui tuoi nemici.

Extra

Project Moon ha una web novel chiamata Distortion Detective, (<https://projectmoon.postype.com/series/491543>) ambientato tra gli avvenimenti di Lobotomy Corporation e Library of Ruina.

Assieme a questo, esiste un web comic inizialmente sviluppato dal suo autore originale ma che poi ha dovuto rinunciare per problematiche alla salute successivamente completato dal team di Project Moon. Il nome è Leviathan (<https://projectmoon.postype.com/series/875159>) e racconta la storia di Vergilius, il tuo misterioso superiore in Limbus Company.

Esisteva un altro web comic chiamato Wonderlab che racconta di personaggi che lavorano in un sussidio di Lobotomy Corporation ma Project Moon ha dichiarato che il suo contenuto non è più canon e l'autore ha ritirato da internet tutti i suoi contenuti.

Conclusione

Sapendo tutte queste informazioni, sai tutto quello che Project Moon ti può offrire e adesso anche te hai la possibilità di diventare un fan di questa orribilmente violenta e deprimente ma comunque interessante world-building.



Hooray!