

Russian Subway Dogs

Chi non ha mai sognato di correre per la stazione metro di Mosca, abbaiano e mangiando cibo che cade dalle mani dei passanti? **Russian Subway Dogs** esaudisce i nostri più oscuri desideri e ci permette di fare tutto questo.

Sviluppato e pubblicato da **Spooky Squid Games Inc.** lo scorso 2 agosto, *Russian Subway Dogs* si presenta come un semplice **gioco arcade in grafica 2D** ambientato nella fredda e lontana **Russia**, a **Mosca**, patria di cani randagi che cercano in tutti i modi di recuperare un pezzo di pane dai passanti per evitare la morte. **Il nostro compito sarà quello di aiutare un povero cane a sopravvivere**, mangiando il più possibile per non rimanere a corto di energie e cadere a terra sfinito.

Per evitare la sciagurata fine del nostro amico a quattro zampe **dovremo spaventare i malcapitati pendolari** della metro di Mosca per far sì che il cibo cada loro dalle mani e poterlo ingerire e contrastare l'abbassamento graduale del livello della **stamina**.

Abbiamo solamente due azioni a disposizione: **abbaiare e saltare**. Ogni volta che mangeremo qualcosa ci verranno assegnati dei punti che influiranno sul completamento del livello e sulla quantità di stamina recuperata. Per aumentare i punti ottenuti si dovranno fare delle acrobazie aeree con delle bottiglie di **vodka** che i passeggeri lasceranno cadere dopo ogni nostro abbaio. Per moltiplicare i punti ottenuti dal cibo **si potrà mantenerle a mezz'aria** grazie alle nostre capacità canine, quindi sempre abbaiano. Ogni volta che queste rimbalzeranno **aumenterà un counter** che renderà il cibo più efficace e farà più danno anche agli altri animali che si trovano sullo scenario. Perché non saremo i soli a cercare qualcosa da mettere sotto i denti: insieme a noi ci saranno altri cani, all'inizio, e più in là con i livelli, incontreremo ogni tipo di animale, dagli orsi ai cervi, fino ad arrivare ai piccioni. Ognuno di loro renderà più difficile ottenere cibo o ci colpirà, facendo calare di molto la stamina. L'unico modo per sopravvivere ai pericoli della metro sarà quello di lanciare bottiglie di vodka addosso agli avversari, facendo attenzione ai cibi che ingeriremo, perché **ci potrebbero avvelenare** o permettere al nostro cagnolino di **sparare palle di fuoco**, incenerendo i nemici e abbrustolendo pesce e carne.

In *Russian Subway Dogs* abbiamo **due modalità disponibili: Campagna ed Endless**. La modalità "Campagna" è strutturata in livelli, ognuno dei quali si sbloccherà solo se avremo raggiunto un certo numero di **ossa**, ottenibili al completamento di ognuna delle tre missioni di ogni stage, per un massimo di tre ossa per livello. A ogni scenario **si aggiungeranno sempre più cibi e nemici**, rendendo la sfida molto più avvincente; riuscire a completare uno degli ultimi livelli sarà molto arduo.

Nella modalità Campagna si possono anche sbloccare altri personaggi giocabili, che sostituiranno il cagnolino iniziale. I nuovi animali non avranno delle caratteristiche differenti dal personaggio principale, ma **rendono il gameplay più vario**, lasciando al giocatore la scelta del personaggio da dover controllare.

La modalità Endless consisterà come è classico in un singolo livello potenzialmente infinito che ci permetterà di guadagnare più punti possibili fino al game over. Il punteggio ottenuto verrà, poi, aggiunto alla classifica mondiale, permettendoci di migliorare sempre di più e battere ogni record. Purtroppo dopo aver finito la campagna e aver terminato tutte le missioni, *Russian Subway Dogs* **non si presta granché a essere rigiocato**, se non fosse per la modalità **Endless** che regala qualche ora in più a un titolo che non eccelle per longevità.

La grafica è stata realizzata con l'ormai usatissima **pixel art** da **Miguel Sternberg**, che ha optato per sagome spigolose e poco dettagliate, ma in linea con l'ambientazione e il gioco in sé. Ogni background è **ispirato alle reali stazioni metropolitane di Mosca**, anche se non si distingue per varietà, come del resto il **comparto sonoro**, buono giusto a tenere compagnia durante le partite, senza stancare o cadere nella ripetitività.

Per il poco che offre, *Russian Subway Dogs* riesce a intrattenere per qualche ora, senza molte pretese. Un gioco con un gameplay solido e ben fatto, ma soprattutto divertente. Consigliato a chi voglia farsi due risate insieme agli **stereotipi e ai luoghi comuni russi** e chi non cerca un particolare livello di grafica né di complessità nel gameplay.

[Entro il 2020 i CCG fattureranno 2 miliardi di dollari](#)

I Giochi di Carte Collezionabili (TCG) sono da sempre ottimi passatempi per tutte le fasce d'età, sia nel mondo reale, con **Pokémon, Yu-Gi-Oh, Magic** e molti altri brand cartacei, sia nel mondo virtuale creato dai videogame. A oggi i TCG videoludici sono giocatissimi, e permettono di avere centinaia e centinaia di carte in un solo dispositivo da portare sempre con noi e, soprattutto, danno l'opportunità di duellare contro altri giocatori da ogni parte del mondo, partecipare a tornei e molto altro, cosa che sarebbe molto difficoltoso da realizzare fisicamente.

Il valore commerciale dei giochi di carte collezionabili digitali si aggira intorno a **1,5 miliardi di dollari** fatturati **nel 2018**, cifra che punta ad aumentare a **2 miliardi entro il 2020**. È il Nord America a fatturare quasi un terzo del totale, soprattutto grazie a titoli come **Hearthstone**, famosissimo gioco di carte sviluppato e pubblicato da **Blizzard**.

Pian piano i giocatori hanno deciso di utilizzare gli smartphone per giocare, molto meno ingombranti di PC e console, ma soprattutto perché camminare con un portatile dietro non è comodissimo. Per questo i giocatori utilizzano sempre più gli smartphone e tablet piuttosto che le classiche piattaforme da gaming, che si sono rivelate le ultime scelte in questo campo.



Con **Hearthstone**, **Magic The Gathering**, **Pokémon TCG** il recente **Gwent**, il mercato videoludico dei giochi di carte collezionabili sta registrando una grossa crescita (degnata di nota è l'uscita di **Card Thief**, card game mobile rilasciato lo scorso anno) grazie agli acquisti in-app degli stessi giocatori, che comprano pacchetti e nuove espansioni per migliorare sempre più il proprio mazzo di carte. Come riporta **SuperData**, **tre giocatori su quattro hanno speso 10\$ o più su TCG digitali negli ultimi tre mesi**.

Una mossa furba è stata quella di **Nintendo**, che ha deciso di inserire un codice promozionale nei pacchetti fisici che servirà per sbloccare la relativa copia in digitale all'interno del gioco.

Oltre a ricoprire un ampio spazio nel mercato videoludico, i **Trading Card Game** sono famosi per i tornei che si tengono nelle varie nazioni e a livello mondiale. Uno dei tornei più famosi è quello di **Pokémon TCG**, che si tiene sia in versione fisica, sfruttando veri mazzi da gioco, sia online.

L'ultimo torneo mondiale si è disputato a Nashville, nel Tennessee, dal 24 al 26 Agosto e offriva ai vincitori un montepremi di ben **500.000\$**. Una cifra che tende sempre di più a crescere, grazie all'affluenza di giocatori da ogni parte del mondo, rendendo più appetibile il titolo di campione. Ma non esistono solamente tornei mondiali o nazionali: come ogni campionato si disputano anche le regionali e le provinciali, che offrono l'opportunità, ai più giovani e promettenti giocatori, di eccellere e costruirsi una strada verso i tornei più prestigiosi.

[Trovata una cura per il backlog: gli arretrati non faranno più paura](#)

Ogni giocatore che si rispetti ha un elenco infinito di titoli comprati fra saldi e momenti di hype ma lasciati lì a prendere polvere, aspettando l'occasione migliore per recuperarli. **Il backlog è un**

problema reale, che colpisce quasi tutti i gamer: trovare il tempo e la voglia per giocare una saga o un singolo gioco non è semplice, soprattutto se si lavora, si studia, si ha una famiglia e se i mille impegni quotidiani non danno tregua.

Molte volte ci ritroviamo a comprare giochi che non utilizzeremo mai solo perché sono scontati o costano poco, ma solo con una flebile intenzione di giocarli, un giorno.

Il problema nasce dal fatto che un titolo che ha una storia non cambia nel tempo; prendiamo a esempio **Kingdom Hearts**: ogni suo capitolo non ha mai subito dei cambiamenti al gameplay, né è stato aggiunto qualcosa di nuovo con un aggiornamento, non è mai cambiato; quindi si può finire un capitolo passando subito al successivo.

Finire gli arretrati può essere visto anche come un compito, una sorta di “lavoro” e questo è sicuramente negativo per un videogiatore. Essere “vincolato” dall’acquisto di un nuovo gioco per colpa del *backlog* non è una situazione piacevole.

Ma se si prendono in esame brand come *Fortnite*, *Rainbow Six Siege* o *Destiny* ci si può accorgere che sono tutti loro sono in continua evoluzione, supportati da aggiornamenti e **DLC** vari che implementano nuove funzionalità, rendendoli anche più longevi.



Non di rado **chi vuole recuperare tutti i titoli non completati** che ha acquistato **lo fa non solo per quella che è certamente la voglia di giocarci, ma anche per una sorta di senso di colpa**: vedere che il gioco è lì, mai stato aperto, è come comprare un’auto senza mai guidarla, un acquisto inutile. Chi veda le cose da questa prospettiva potrebbe essere gravato

Da questo punto di vista il futuro può venirci incontro: i **videogame in streaming** di cui tanto si parla e che pare debbano essere il prossimo passo dell’evoluzione del settore, non avranno il solo vantaggio di alleggerire gli hard disk, ma anche quello di non metterci di fronte alla condizione di accumulare un corposo backlog alle spalle.

Questi nuovi servizi in abbonamento offrono gli stessi vantaggi di **Netflix**: pagando un quota mensile si possono giocare tutti i giochi che si desiderano.

A meno che non ci si trovi davanti a casi clinici o di forsennati “binge racer”, non c’è fretta: la piattaforma sarà lì, i giochi per lo più rimarranno (come le serie tv, che vengono periodicamente

aggiornate ma che per un periodo consistente di tempo rimangono disponibili) e si potrà tranquillamente terminare un gioco per poi completare quello che piace di più.

Vero, lo streaming non ci vedrà possessori dei videogame che giochiamo: ma dite che con Steam e la sua mancanza di DRM la situazione è tanto diversa?

Nei giochi PS plus di settembre c'è lo zampino di Bungie

Settembre è ormai alle porte e Sony ha deciso di concludere la stagione estiva dei titoli del PlayStation Plus con due grandi giochi: **Destiny 2** e **God of War III Remastered**.

Proprio lo stesso giorno dell'uscita della terza espansione, *I Rinnegati*, di **Destiny 2**, Sony ha deciso di renderlo disponibile gratuitamente agli abbonati al suo servizio, permettendo a tutti di poter provare con mano il nuovo FPS di casa Bungie, unico titolo del lotto già disponibile per il download.

Mentre **God of War III Remastered** può essere una buona occasione per recuperare il terzo capitolo della saga, prima di giocare il recente [God of War](#).

Il mese scorso, invece, i titoli di punta scaricabili erano **Mafia III** e **Dead by Daylight**, che sono tuttora scaricabili gratuitamente.

Nel mese di settembre tutti gli utenti abbonati potranno giocare i seguenti titoli:

- **Destiny 2** (PS4)
- **God of War III Remastered** (PS4)
- **Another World - 20th Anniversary Edition** (PS4, PS3 e PS Vita)
- **Q.U.B.E. Director's Cut** (PS4 e PS3)
- **Foul Play** (PS4 e PS Vita)
- **Sparkle 2** (PS Vita)
- **Here They Lie** (PSVR)
- **Sapere è Potere** (PS4)

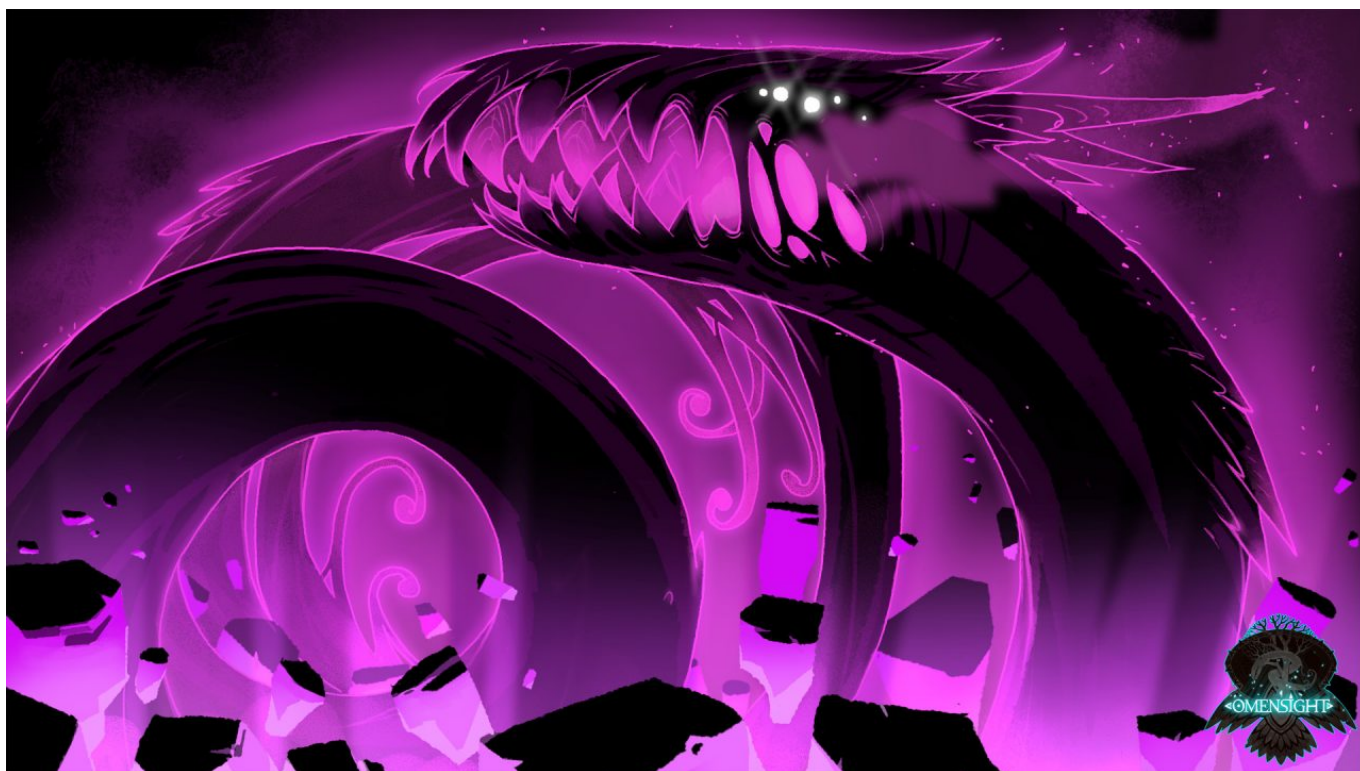
I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 settembre**.

Omensight

Quanto sarebbe bello poter viaggiare indietro nel tempo ed evitare la fine del mondo? I ragazzi di **Spearhead Games**, già creatori di *Stories: The Path of Destinies*, hanno deciso di regalarci questa fantastica opportunità con **Omensight**.

Pubblicato il 15 maggio 2018 su PS4 e Steam, *Omensight* si presenta come un **Action RPG** con visuale dall'alto in terza persona e meccaniche da hack 'n slash.

Il protagonista è un guerriero mistico, che si presenta solo quando la sua terra è in pericolo: l'**Araldo**, ultima speranza per il pianeta.



In un mondo lacerato da una sanguinosa guerra tra razze (le colonie di roditori, **Rodentias** e il **clan degli Orsi** vs le tribù di uccelli, chiamati **Pygarians**), l'Araldo ha il compito di proteggere la terra di **Urralia** dalla distruzione causata da un dio oscuro chiamato **Voden**, un mostro a forma di serpente, l'incarnazione del Vuoto. L'Araldo non dovrà solamente sconfiggere la malvagia divinità, ma il suo scopo principale sarà quello di salvare Vera, la Sacerdotessa senza-dio, che è stata assassinata prima degli avvenimenti raccontati in **Omensight**, liberando Voden. Per sfuggire all'apocalisse, il guerriero mistico dovrà indagare sulla sua morte, cercando in tutti i modi di far ritornare l'anima della sacerdotessa all'**albero della vita**.

Per riuscire nell'intento, l'Araldo ha la possibilità di viaggiare nel tempo e di rivivere gli ultimi istanti di vita di Urralia. Durante la sua indagine dovrà apparire d'innanzi a tre diversi personaggi: **Ludomir**, guerriero alleato dei roditori, **Draga**, capo delle forze di Pygarian, e **Ratika**, comandante delle truppe rodentiane.

Queste tre entità aiuteranno il protagonista a comprendere l'accaduto e scoprire i più bui misteri che Urralia cela dentro le sue mura.

La storia di *Omensight* ha una durata di circa **7/8 ore**, ci permetterà di visitare più e più volte uno stesso scenario per scoprire nuovi passaggi segreti, aprire nuove porte o imparare qualcosa in più sulla lore, che è davvero ben studiata. Ma non vi preoccupate, le ambientazioni non risulteranno ripetitive o ridondanti, gli sviluppatori hanno cercato di differenziare ogni stage, anche se la somiglianza tra un posto e l'altro si nota parecchio.

Omensight, in quanto **RPG** con elementi **hack-and-slash**, dovrà essere giocato con un controller; mouse e tastiera sono supportati, ma per riuscire a giocare e godersi l'avventura al 100% **il pad è una scelta obbligatoria**.

Il gameplay non è per niente impegnativo o difficile, anzi, gli scontri sono parecchio semplici all'inizio, **molte volte i nemici non ci sfioreranno neanche**, ma nel proseguimento dell'avventura

gli avversari saranno molto più agguerriti e numerosi, scaglieranno contro l'Araldo e i suoi alleati magie e incantesimi che se non schivati in tempo provocheranno un ingente danno.

Le mosse principali a disposizione del protagonista sono due: un attacco leggero e uno pesante; come in tutti i GDR, **alcune delle abilità verranno sbloccate con l'acquisizione di esperienza** e quindi con l'aumento del livello, che è strutturato in maniera esaustiva e semplice; una delle abilità più utili e sicuramente la più forte è quella di rallentare il tempo per i nemici circostanti, in modo da poter colpirli ripetutamente senza subire danni. Anche i vari potenziamenti sono acquistabili tramite la valuta in-game, aumentare le statistiche di attacco della spada, dell'elmo o diminuire il tempo di caricamento delle abilità, inoltre si potrà utilizzare anche una combo insieme al nostro compagno.

La principale meccanica è quella investigativa, ma purtroppo non risulta curata al meglio: tutti gli enigmi e i misteri si scopriranno semplicemente completando le giornate insieme ai tre personaggi, nulla di più. La storia è raccontata in maniera lineare, ma risulta abbastanza intuitiva e divertente.

Il comparto grafico è piacevole, non ci sono scenari appariscenti o zeppi di dettagli, **i colori utilizzati molto accesi e le texture rendono il mondo di gioco molto cartonesco e colorato**, una decisione ideale per un titolo del genere. Anche la scelta dei modelli dei personaggi è parecchio azzeccata: si utilizzano animali e questo dona al gioco un'aria fiabesca.

Anche il **comparto sonoro** non eccelle, riesce ad accompagnarci durante tutta l'avventura in maniera sempre sufficiente. Al contrario, il doppiaggio (lingua inglese con sottotitoli in italiano), che riesce a mettere un pizzico di enfasi al tutto, risultando abbastanza gradevole da ascoltare. **Leggere i sottotitoli mentre si gioca non è affatto semplice**, soprattutto se sono importanti per comprendere bene la storia; in molte occasioni mi sono ritrovato a dovermi fermare qualche secondo per poterli leggere, per evitare di cadere nei burroni o di entrare, involontariamente, in battaglia.

Oltre a questo "piccolo" problema **ho riscontrato anche alcuni bug, tra cui uno che mi ha costretto a riavviare la missione**, perché il personaggio si era incastrato tra due barili - non chiedetemi come ci sono arrivato -, **e alcuni fastidiosi lag durante i caricamenti del tabellone di gioco**.

In conclusione, *Omensight* è un titolo poco più che sufficiente, con una storia, un gameplay e una grafica di buona fattura, ma non eccellente. Si poteva fare di più, il titolo è promettente, il gameplay è ben studiato, anche se abbastanza semplice e facile, la storia è d'effetto e la grafica non è niente male. Per quello che offre, essendo un gioco indie, può valere la pena provarlo, grazie anche a un prezzo accessibile (circa 15€ su Steam).

[Life is Strange 2: tutti i dettagli](#)

Non è semplice sviluppare un gioco che possa legare emotivamente giocatore e protagonista, ma **Dontnod** ce l'ha fatta. Con *Life is Strange* ha creato un mondo del tutto nuovo, con personaggi comuni sotto alcuni punti di vista, ma unici nel complesso.

Già dal primo episodio, pubblicato il 30 gennaio 2015, **la critica** e soprattutto **i giocatori**, di tutte le età, hanno elogiato il titolo, tanto da permettere a **Square Enix** di pubblicare altri due giochi: [Life is Strange: Before The Storm](#) e, un solo episodio di [The Awesome Adventures of Captain](#)

Spirit, un assaggio di quel ci aspetterà in **Life is Strange 2**. Proprio quest'ultimo è stato il protagonista di un trailer e un video gameplay pubblicato prima dell'apertura al pubblico di una delle fiere più importanti d'Europa: la **Gamescom** di Colonia.

Dontnod ha, sin dal primo capitolo della saga, creato e sviluppato dei personaggi semplici, con vite comuni, dei soggetti mai stereotipati, in modo che ogni giocatore, indipendentemente dall'età, possa immergersi, possa identificarsi in uno dei personaggi. **I problemi che affliggono i protagonisti sono di vita quotidiana nell'adolescenza**: amori non corrisposti, litigi e incomprensioni con i genitori, amicizie che finiscono e altre che cominciano, bullismo, droga e molto altro. Dontnod, con Chloe e Max è riuscita a fare tutto ciò: due ragazzine che si affacciano al mondo "adulto", due semplici adolescenti, che con la loro naturalezza hanno stregato milioni di giocatori. Questa volta, però, i protagonisti saranno due ragazzi e la storia sarà ambientata non più ad Arcadia Bay, ma a Seattle.

D'ora in poi ci saranno possibili spoiler su tutti i capitoli di Life is Strange, quindi se non li aveste ancora giocati vi invitiamo a non proseguire.



Three Years Later

Life is Strange 2 ambienta la propria storia dopo appena tre anni dai fatti accaduti ad Arcadia Bay, - guarda caso è proprio tre anni fa che uscì il primo capitolo - all'incirca tra ottobre e novembre 2016 o 2017, Max e Chloe non sono più le protagoniste lasciando il posto a due ragazzi: **Sean e Daniel Diaz**.

Sean (il fratello maggiore) tornato a casa da scuola, comincia a prepararsi a dovere per una festa che si terrà la sera stessa, a cui parteciperà anche la ragazza per cui ha una cotta. Sean, eccitato per il party non vuole farsi trovare impreparato se la situazione dovesse diventare più "intima", decide quindi di recuperare gli occorrenti per passare una serata indimenticabile: bibite alcoliche, snack, patatine e ovviamente dei preservativi.

Proprio in questa sequenza di gameplay si può notare che non è cambiato molto da quello già visto

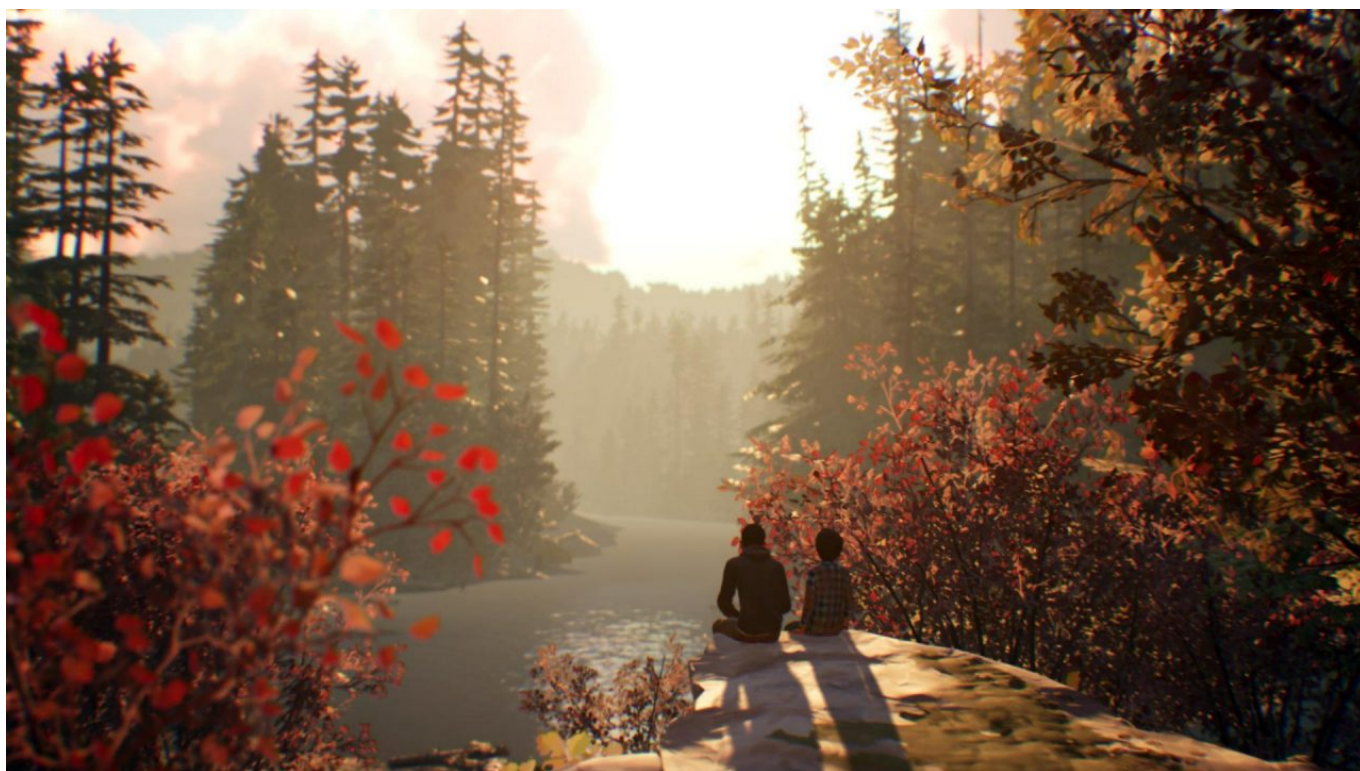
in *Captain Spirit*. **Gli oggetti con cui interagire sono parecchi** e ognuno racconterà, proprio come nella demo sopracitata, il passato di ogni componente della famiglia, composta dal padre **Esteban**, il fratello minore **Daniel**, che ha nove anni e **Sean**, che ne ha 16; la madre non è presente, non si sa ancora bene il perché, ma si nomina durante il video gameplay.

Un'altra funzione presente nella demo sono anche i **dialoghi off-screen o a tempo**, che ci permetteranno di rispondere o meno a una domanda, ma qualsiasi sia la scelta avrà delle conseguenze, anche non rispondere.



Mentre Sean è alle prese con una videochiamata su Skype con la sua migliore amica **Lyla**, per organizzarsi al meglio in vista della serata, sente il fratello minore che sta avendo uno scontro verbale con un ragazzo molto più grande di lui. Subito Sean va a calmare la situazione, ma succede tutto il contrario: **i due cominciano a picchiarsi**, fino a che il ragazzo cade a terra e sbatte contro un sasso, cominciando ad avere problemi respiratori. Proprio in quell'istante una volante della polizia stava passando di lì, vede il corpo ricoperto di sangue finto, che il fratello minore gli aveva spruzzato addosso per sbaglio, il poliziotto, sceso dall'auto e confuso dalla situazione estrae l'arma e la punta sui due ragazzini. **Il padre Esteban**, uscito a vedere cosa stava succedendo, **fa andare nel panico l'agente che spara un colpo, ferendo mortalmente il padre** dei due fratelli. Sean, adirato e allo stesso tempo con la mente offuscata dalla tanta confusione comincia a gridare, emettendo un'onda d'urto che **scaraventa il poliziotto e la sua vettura dall'altra parte della strada e distrugge quasi del tutto una parte di vicinato**. Qui inizia l'avventura dei due fratelli, che devono fuggire dalla polizia e ritornare nella loro terra Natale: il **Messico**.

Questo incipit è molto forte, soprattutto per il periodo storico che stiamo vivendo (il caso di Trump e il Messico è un esempio). Una famiglia di diversa etnia, che è alle prese con il razzismo e i pregiudizi della società contemporanea. **Un tema che non si distacca da quelli trattati nei precedenti capitoli**, sono sempre attuali, ma mai stereotipati e soprattutto sono situazioni in cui molti potranno immedesimarsi.



Lo stesso Life is Strange, ma diverso

Life is Strange 2 non cambia radicalmente il gameplay o il tipo di narrazione, ma lo modella alla situazione, senza bistrattarlo. I dialoghi sono molto semplici, ma profondi, pieni di significato, lo stesso si può dire per le OST utilizzate; infatti *LiS 2* avrà, sia brani composti da **Jonathan Morali**, conosciuto per il precedente capitolo, sia brani indie, che daranno più enfasi alle sessioni di gioco. Una delle nuove **feature** viste durante questo gameplay è la possibilità, probabilmente del tutto randomica, che **Sean** riesca a canticchiare una canzone che passa alla radio o nel suo mp3, una caratteristica davvero apprezzata, donando al gioco un ché di verosimile.

Se Max riusciva a manipolare il tempo, anche in *Life is Strange 2* ci sarà un **superpotere**: quello della **telecinesi**. A possederlo è Sean, il protagonista di quest'avventura, potere che ha sfruttato quando hanno sparato al padre e, per chi abbia giocato *Le Fantastiche Avventure di Captain Spirit*, anche per salvare Chris dalla caduta.

La telecinesi potrebbe servire ai due per procurarsi cibo o per salvarsi da situazioni difficili, ma è un potere che bisognerà utilizzare con moderazione, «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità». Il nostro compito principale, infatti, è **quello di proteggere ed educare il nostro fratellino**, quindi ogni scelta cambierà il corso della storia, ma anche i sentimenti o le decisioni degli altri personaggi.

Dontnod ha sicuramente fatto un ottimo lavoro con il primo capitolo e anche questo sembra molto promettente, già solo dai pochi minuti di gameplay. Per saperne di più dovremo aspettare il prossimo **27 settembre**, giorno in cui uscirà il primo episodio dei cinque previsti, per PS4, Xbox One e PC.

Corse clandestine e scontri all'ultimo Pokémon

Da bambini l'estate inizia circa il primo di giugno, inizia quando in classe, a scuola, non si fa altro che giocare, inizia quando finiscono le interrogazioni e quando non si ha più nulla da fare il pomeriggio. Lunghi pomeriggi passati davanti una PlayStation 2 o davanti lo schermo di un Nintendo DS, nottate intere a cercare di battere l'ultima palestra per poter finalmente catturare il Pokémon leggendario o a organizzare tornei di *Mario Kart DS*, tutto all'insegna dello svago e della spensieratezza.

All'inizio di ogni estate, i miei nonni materni si trasferivano a **Punta Grande**, zona balneare di Realmonte, in uno di quei residence che richiamano stagionalmente gli abitanti dei paesi limitrofi che amano passare i mesi caldi al mare. Lì abitavano molti bambini con i quali, per fortuna, condividevamo la stessa passione: ovviamente parlo dei video game.

Ancora ricordo benissimo l'estate del 2008, uno dei periodi più belli per un bambino che come me andava ancora alle elementari.

Per Studio Aperto era l'estate più calda degli ultimi 50 anni; per me la più divertente, un periodo per mettere al fresco la testa dalla calura dei compiti per casa, dalle interrogazioni, dalle sveglie la mattina presto e dalle sere che non superavano le 21:30 perché il giorno dopo bisognava svegliarsi. Era la stagione più calda, ma anche la più fresca, nella quale non serviva altro che divertirsi e giocare.

Le mattine estive erano dedicate alla spiaggia, mentre nelle ore più calde del pomeriggio si rimaneva in casa, aspettando che la temperatura fuori non ci facesse evaporare. Per ammazzare il tempo potevamo contare sul fantastico **Nintendo DS**, console che ha plasmato la mia infanzia. Proprio l'anno prima, nel 2007, uscì il primo gioco *Pokémon* per NDS: **Pokémon Versione Diamante e Versione Perla**. Due titoli che mi hanno introdotto al meraviglioso e colorato mondo degli animaletti tascabili, che già avevo cominciato a conoscere grazie ai miei cugini, con **Rosso Fuoco, Verde Foglia e Smeraldo**.

Al residence tutti avevano un Nintendo DS e una cartuccia della serie *Pokémon*, e tutti ci divertivamo a organizzare sfide 1v1 per provare la potenza della nostra nuova squadra, allenata e formata con fatica e sudore. Ogni battaglia era avvincente: c'era chi utilizzava solamente "leggendari" catturati durante il gioco, scambiati dal famosissimo "cuggino" oppure utilizzando i vili trucchi dell'**Action Replay** (che fortunatamente ha cominciato a essere usato solo dopo qualche anno).

Eravamo talmente elettrizzati al pensiero di diventare l'allenatore più forte del residence che si decise di istituire la **Lega Pokémon di Punta Grande**, dove ognuno ricopriva un ruolo e il campione era il bambino che possedeva la squadra più forte di tutte. Furono stilate le regole e definite le posizioni; chi riusciva a battere il primo **Superquattro** aveva, di diritto, il suo posto e poteva battersi, dopo un solo giorno, con il secondo e così via. **Le giornate passavano a catturare i Pokémon con le caratteristiche che più si addicevano al nostro stile di combattimento:** chi puntava sulla difesa, chi sulla velocità chi sulle mosse, come **ipnosi** o **ultimocanto**; si escogitavano strategie, complotti e piani per sconfiggere il proprio avversario, si studiavano i *Pokémon* dello sfidante o dello sfidato, si cercava di dare a tutti dei rimedi, bacche o altro in modo da poter recuperare vita, risvegliarsi da un sonno o aumentare le statistiche. Tutto questo per ottenere «ricchezza, fama e potere», per poter dire «sono il più forte del residence, non mi batterà nessuno».



Le battaglie continuavano fino a tarda sera, fino a quando mio nonno non mi chiamava per andare a dormire, ma la nostra giornata non poteva certo terminare così: la notte, infatti, era il turno di **Mario Kart DS**. Si organizzavano corse clandestine e lotte per il primo posto, modestamente quasi sempre detenuto dal sottoscritto. Ogni pomeriggio - o comunque quando capitava - era sempre un buon momento per accendere il nostro Nintendo DS e sfidarsi; fortunatamente per giocare in multiplayer locale bastava una sola copia del gioco - grazie Nintendo - e si poteva giocare con altre sette persone.

I tornei di Pokèmon duravano solamente per i tre mesi d'estate, e ogni anno si ripetevano le ammissioni per la **Lega Pokèmon di Punta Grande**, mentre le gare con **Mario Kart DS** hanno accompagnato la mia intera infanzia in ogni periodo dell'anno, e ancora oggi qualche partita la rifaccio volentieri.

I tempi sono cambiati: gli smartphone fanno da padroni, le console portatili hanno perso peso, difficilmente vedo bambini seduti su una panchina, all'ombra, a sfidarsi a *Pokèmon* o qualsiasi altro gioco con un handheld fra le mani.

Io, ogni volta che ritorno al residence di Punta Grande, ricordo con nostalgia quegli anni passati tra mare e **Sinnoh**, tra casa e una pista di automobiline che sfrecciano su strade d'altri mondi; mi mancano le entusiasmanti battaglie, mi manca la preparazione psicologica che ne conseguiva, mi manca l'estate del 2008.

Achievement: motivano o frustrano?

Nel mondo dei videogiochi esistono due tipi di player: quelli che vogliono completare solamente la storia di un gioco e i cosiddetti "**achievement hunter**", coloro che cercano in tutti i modi di completare al 100% un titolo al fine di sbloccarne tutti gli obbiettivi.

Ma da quando esistono gli achievement?

Per rispondere a questa domanda bisogna fare un tuffo nel passato e ritornare al lontano **1982**, quando **Activision** decise di premiare i migliori punteggi con delle toppe, spedite a costo zero ai vincitori. Una bella iniziativa per l'epoca che ha portato molti giocatori a sfidare le proprie abilità per riuscire a battere il record. Purtroppo questa decisione ebbe vita breve, cessando di esistere, all'interno delle nuove uscite Activision, dopo un solo anno, nel 1983.

Nel nuovo millennio, con le nuove tecnologie, **Microsoft** ha iniziato a implementare gli obiettivi nella sua console, iniziando l'era degli **Achievement**. Passeranno solamente un paio di anni prima che anche Valve faccia la stessa cosa, e l'anno successivo toccherà anche a **Sony**.

Al giorno d'oggi quasi tutti i giochi hanno degli obiettivi da completare per sbloccare una ricompensa, che potrebbe essere un trofeo, nel caso di Sony, o un punteggio, nel caso di Microsoft, **persino i giochi mobile hanno degli achievement** da sbloccare.



Ma tutto questo motiva i giocatori? Certo che sì: ricevere un premio per aver completato il gioco è sempre gratificante e, per la maggior parte dei giocatori, è come una sfida da dover superare per mostrare le proprie capacità, per sfoggiare quel trofeo tanto desiderato da tutti.

A oggi esistono moltissimi obiettivi, da quelli più semplici e facilmente ottenibili a quelli più complessi che richiederanno molto più tempo e concentrazione. Si va da quegli achievement basilari, che per essere sbloccarli basta solamente completare la storia, seguire un tutorial, fino ad arrivare a quegli obiettivi che hanno bisogno di una specifica difficoltà, di ottenere determinati oggetti o, ancora, di completare delle specifiche *quest*.

Gli obiettivi che riguardano la storia sono i più semplici da ottenere, ma gli altri saranno una vera sfida per chiunque voglia completarli. **Molti achievement richiedono delle determinate abilità**, che ogni giocatore dovrà sviluppare, come una sconfiggere un nemico con una combo d'attacco, l'uccisione di un boss con una determinata arma e, come in **Kingdom Hearts I**, completare il gioco senza cambiare equipaggiamento o completarlo in meno di 15 ore. Tutti obiettivi molto difficili, ma non impossibili. Purtroppo non esistono solamente questi tipi di trofei, in alcuni giochi: infatti, gli obiettivi disponibili fanno riferimento a scelte da compiere, capaci di

intaccarne la narrazione - come se in **Life is Strange** ti imponessero di fare una determinata scelta, anche se questa avrà delle conseguenze all'interno del mondo di gioco -. Degli obiettivi, dunque, che mettono in difficoltà il giocatore, non facendogli godere appieno la propria avventura.

Ogni trofeo, obiettivo, achievement, qualsiasi sia il suo nome, offre un appagamento personale, il superamento di un livello, la sconfitta di un boss segreto o qualsiasi altra cosa motiva il giocatore, lo sprona a scoprire e giocare al 100% il titolo. Inoltre, per invogliare i giocatori **Sony, ha da poco inaugurato un sistema tutto nuovo per l'ottenimento dei trofei, i quali forniranno una somma di denaro in base al punteggio ottenuto.**

Ma purtroppo esiste anche un lato negativo degli achievement: molte software house implementano degli obiettivi solamente per rendere il gioco più lungo, magari riguardanti solamente alcune missioni secondarie o l'ottenimento di oggetti collezionabili.

Se Sony riuscisse a implementare questo nuovo sistema in tutto il mondo, riuscirebbe ad attirare più "achievement hunter" e allo stesso tempo molti titoli verrebbero giocati per mesi, anche dopo il loro completamento. Sicuramente una strada percorribile anche dalla concorrenza.

Annunciati i titoli PS PLUS di agosto 2018

Siamo entrati nel mese di agosto è, come ogni mese, chi è abbonato al servizio **PlayStation Plus** può approfittarne per scaricare dei titoli gratuitamente. Questo mese gli utenti PS4 potranno giocare a **Mafia III**, un open world, ambientato a New Bordeaux, in cui bisogna eliminare tutte le bande associate alla Mafia, e a **Dead by Daylight**, un survival horror pubblicato nel 2017 per console.

Nel mese di agosto tutti gli utenti abbonati potranno scaricare i seguenti titoli:

- **Mafia III** (PS4)
- **Dead by Daylight** (PS4)
- **Sapere è Potere** (PS+ Bonus - PlayLink)
- **Here They Lie** (PS+ Bonus - richiede PS VR)
- **Bound by Flame** (PS3)
- **Serious Sam 3: BFE** (PS3)
- **Draw Slasher** (PS Vita)
- **Space Hulk** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **7 agosto**.

Just Shapes & Beats

Se siete stufi di ascoltare i tormentoni estivi che impazzano in tutte le radio e siete amanti della **musica elettronica, dubstep** e soprattutto **chiptune** allora **Just Shapes & Beats** potrebbe farvi compagnia per un po' in questa torrida estate.

Sviluppato da **Berzerk Studio**, team composto da sole 3 persone (**Lachhh**, **Markus** ed **Etienne**), *Just Shapes & Beats* si presenta come uno stravagante action game che ci impegnerà per circa **3 ore**; la scarsa longevità non lascia però scontenti, soprattutto grazie a un gameplay molto elaborato quanto ostico, e per via di una **colonna sonora** che consta di circa **40 brani** composti da alcuni dei migliori artisti del genere, da **Chipzel** a **Omnitica** passando per **Shirobon** e molti altri.



La storia è molto semplice, visto e considerato che il gioco attenziona maggiormente il comparto audio, tecnico e grafico. **La trama vede come protagonista un piccolo quadrato**, che, vedendo il proprio mondo corrotto dal cattivo di turno, un mostro a forma di cerchio rosso, e perdendo un amico a causa di quest'ultimo, decide di andarlo a cercare per vendicarsi superando ogni tipo di insidie, difficoltà e ostacoli. Per far bisognerà superare circa **28 ardui livelli** a ritmo di musica rigorosamente elettronica.

Il gameplay è tutt'altro che semplice: **il titolo richiede non poca coordinazione e concentrazione per superare tutti i livelli e anche una piccola dose di fortuna**. In ogni livello bisogna solamente muoversi e schivare gli ostacoli grazie a uno sprint, il gioco concentra l'attenzione non sui semplici e intuitivi comandi, ma sugli ostacoli che compariranno in maniera spesso casuale sulla mappa.

Il nostro unico scopo sarà quello di sopravvivere a tutti i pericoli che il boss e i suoi scagnozzi rappresenteranno, schivarli e superare ogni ostacolo per raggiungere un piccolo triangolo bianco che segnalerà la fine del livello.

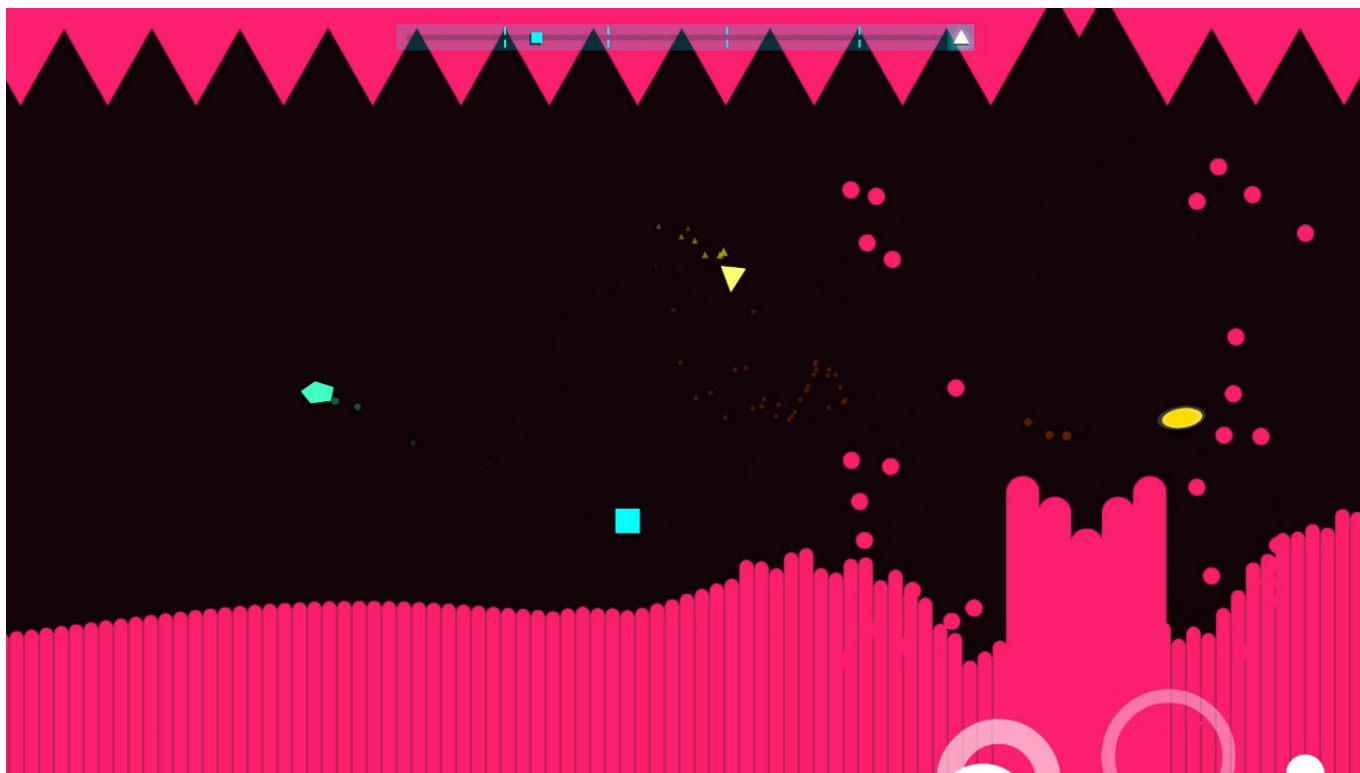
Il gameplay appare a prima vista confusionario, con forme geometriche che vagano per la mappa e che compaiono e scompaiono in men che non si dica, **luci e flash ovunque** che sembrano distrarre, ma con il pad in mano è tutt'altra cosa. Dopo aver superato il tutorial imparerete a focalizzare l'attenzione sul vostro personaggio e con la coda dell'occhio starete attenti all'ambiente circostante, riuscendo a evitare quasi tutti gli ostacoli.

Il nostro personaggio potrà essere colpito non più di quattro volte per poi finire **K.O.** e ricominciare dal checkpoint precedente; ogni tre sconfitte ci sarà il **Game Over** e si dovrà ricominciare il livello da zero.

È presente anche una modalità multiplayer, sia locale sia online, che permetterà di superare, in compagnia di altri tre giocatori, uno dei tanti livelli presenti all'interno del titolo. Avendo a disposizione l'aiuto di tre persone, finire la run sarà abbastanza semplice, fin troppo. Questa modalità è ottima per chi voglia rigiocare più di una volta un determinato livello, magari in compagnia di qualche amico, o semplicemente per divertirsi un po' sulle magnifiche note del livello.

La grafica è minimale, una delle caratteristiche principali del gioco sono le forme geometriche che compongono l'intero ambiente, compresi i personaggi, uno stile che ricorda molto giochi come **Geometry Dash**. I livelli non hanno uno sfondo, il colore nero farà da background, mentre flash, raggi laser, sfere e altre forme fucsia riempiono quasi l'intero schermo, rendendo più difficile l'individuazione del nostro personaggio e soprattutto renderà più arduo schivare tutti gli ostacoli. **I principali colori utilizzati sono solamente cinque: nero** e le sue sfumature, **bianco, turchese, fucsia e giallo**. Una scelta singolare, ma intelligente: in un gioco di questo genere, singolarissimo nel suo proporre una modalità quasi da **shoot 'em up** senza la componente shooting, troppi colori o colori troppo accesi possono solo essere d'intralcio per la visuale e di conseguenza peggiorare l'esperienza di gioco.

Anche il **comparto tecnico** è ottimo, durante la mia run **non ho riscontrato nessun bug o glitch** a compromettere la sessione, solamente un leggero lag in alcune parti di un solo livello e un bug - che credo dipenda da **Steam** - che riconosceva mouse e tastiera come un giocatore e il pad della **PlayStation 4** (collegato con il cavo USB) come un secondo player, per questo, metà del gioco l'ho dovuto affrontare con due avatar controllati da un solo pad (e il gioco è diventato molto più arduo). Ovviamente qualsiasi problema potrebbe intaccare la nostra avventura, rendendola impossibile o troppo semplice, ma non è questo il caso. **Il gioco è ben strutturato con livelli sempre diversi tra loro e mai ripetitivi**, che offrono un grado di difficoltà diverso da livello a livello. Si possono affrontare missioni "semplici", che riusciranno in una sola run, o altre molto più ardue, che vi faranno urlare dalle troppe forme a schermo e vi faranno pensare per arrivare al tanto agognato "**triangolino della salvezza**".



Ma adesso parliamo del soggetto principale del gioco: la **soundtrack**. *Just Shapes & Beats* offre ore e ore di ottime canzoni **chiptune**, che spaziano dalla **musica elettronica al dubstep più sfrenato**. Da amante del genere **le tracce presenti mi hanno fomentato non poco durante la partita**, anche perché, **per superare alcuni ostacoli si deve seguire il ritmo**, potrebbe capitare che a ogni drop della musica si possa incorrere in un'esplosione o in un ostacolo, quindi bisogna prestare attenzioni a tutto, dal nostro personaggio, agli ostacoli, e persino alla musica.

La colonna sonora del gioco si compone di circa 40 brani, dicevamo, composti da alcuni dei più famosi musicisti del mondo chiptune, tra cui i **Pergboard Nerds**, **Chipzel**, **Tokyo Machine**, **Noisestorm**, e oltre a loro sono presenti anche altri compositori un po' meno famosi o emergenti, come **Plesco**, **Danimal Cannon** e altri artisti.

Il gioco è consigliato a un pubblico che gradisca una simile selezione, ma anche chi si volesse semplicemente mettersi alla prova con un titolo ritmico, dinamico e mai noioso potrà divertirsi sicuramente potendo usufruire anche di una buona rigiocabilità.