

Duke: la storia di un pad che ha rivoluzionato il mercato console

Se siete videogiocatori conoscerete sicuramente il pad **Xbox** e le sue particolarità, ma non tutti sanno che prima di avere un prodotto super compatto ed ergonomico, come quello della One, ci sono voluti anni e anni di **continui test e ricerche mirate** che, in precedenza, hanno portato alla creazione di uno dei controller più criticati e discussi della storia delle console. Stiamo parlando del **Duke**, un pad quasi il triplo più grande del **DualShock PlayStation** e quindi molto più pesante e ingombrante.

Non tutti conoscono la storia della creazione di questo controller e della fatica di Microsoft nel realizzarlo.



La principale ideatrice fu **Denise Chaudhari**, prima donna a entrare nel team Xbox ed esperta di design industriale ed ergonomia. Chaudhari però, non aveva mai avuto a che fare con controller ma questo, l'ha aiutata a entrare nel team, visto che la sua idea non era condizionata da scelte di design e funzionalità di terzi.

Chaudhari non cominciò la progettazione del controller da zero, ma è stata aiutata dal **direttore creativo di Xbox Horace Luke**, fornendole alcuni schizzi e dei prototipi dei circuiti di base. Questi circuiti, però, erano grandi, ingombranti e soprattutto erano stati stampati su un'unica pista che di certo non facilitava la creazione di un prodotto maneggevole e delle dimensioni ridotte, al contrario del **Dualshock** di PlayStation che prevedeva un circuito stampato su due piste differenti e poi sovrapposte per salvare spazio, creando di conseguenza un pad più piccolo.

La stessa Chaudhari cercò di replicare il progetto di Sony, ma trovò moltissima difficoltà nel lavorare con il produttore degli stessi circuiti **Mitsumi**, che ha rifiutato di lavorare con Microsoft, forse perché non giapponese ma americana. Questo episodio non scoraggiò il team Xbox che continuò a

lavorare al progetto, creando le caratteristiche che ancora oggi ritroviamo nei moderni pad (**stick analogici** non paralleli, la disposizione dei tasti **A, B, X e Y** e molto altro).



Ma il problema non fu tanto il dover implementare delle sostanziali novità nel mondo dei pad per console, ma la dimensione: molti potranno sostenere che le dimensioni non contano, ma il popolo orientale la pensa diversamente. Infatti la divisione **Microsoft Japan**, al contrario del resto del mondo, disprezzava univocamente il controller; si pensa che abbiano anche consigliato ad alcuni sviluppatori giapponesi di non creare titoli per quella console se prima le dimensioni del controller non fossero state modificate, creando non pochi problemi alla casa di Redmond. Per questo, **Chaudhari** fu inviata, insieme a parte del suo team, nella terra del sol levante per riuscire a studiare e progettare le modifiche in base alle esigenze del mercato nipponico.

Al suo ritorno in America, però, non fu soddisfatta dei test effettuati, anche perché l'interprete giapponese era totalmente contrario al Duke, odiandolo con tutto il cuore e, secondo Chaudhari, aveva sicuramente omesso alcuni particolari per la realizzazione di un pad migliore; inoltre, la maggior parte delle lamentele erano rivolte alla grandezza del controller, cosa che ovviamente il team Xbox non si aspettava minimamente.

Ma anche se i risultati del test diedero esito negativo: il **15 novembre 2001**, in America, uscì l'Xbox e il pad contenuto nella confezione era proprio il Duke, senza alcuna sostanziale modifica nella forma. In Giappone, però, visti i risultati totalmente negativi, i progettisti industriali di Microsoft, crearono un **Controller S**, esclusivo per il mercato nipponico che uscì qualche mese dopo insieme alla console. Questo nuovo joypad era molto più piccolo rispetto al Duke originale (**circa i due terzi**) e apportava alcune modifiche, come la distanza e la disposizione di alcuni tasti o il loro colore.

Il lancio di questo nuovo controller ha avuto moltissimo successo rispetto al Duke, visto che la maggior parte degli utenti si lamentò della grandezza e della scomodità, e fu per questo motivo che ben presto il Duke, che si trovava all'interno delle confezioni delle console, furono rimpiazzati da questo nuovo modello.

Chaudhari è comunque **orgogliosa del lavoro fatto**, anche se nel giro di pochi mesi il suo

controller, dopo moltissimi test e ricerche, è stato “cestinato” da Microsoft per fare spazio al **Controller S**. Questo perché ha lasciato un segno indelebile sullo stile e sull’ergonomia dei pad Xbox: basti pensare agli *stick* analogici che oggi come oggi sono un segno distintivo dei controller Xbox.

[Annunciati i titoli PS PLUS di aprile 2018](#)

Il mese scorso è stato il turno di *Bloodborne*, ottima esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, questo mese, però, i protagonisti non sono più delle esclusive, ma *Mad Max* e *Trackmania Turbo*. Ecco l’elenco completo:

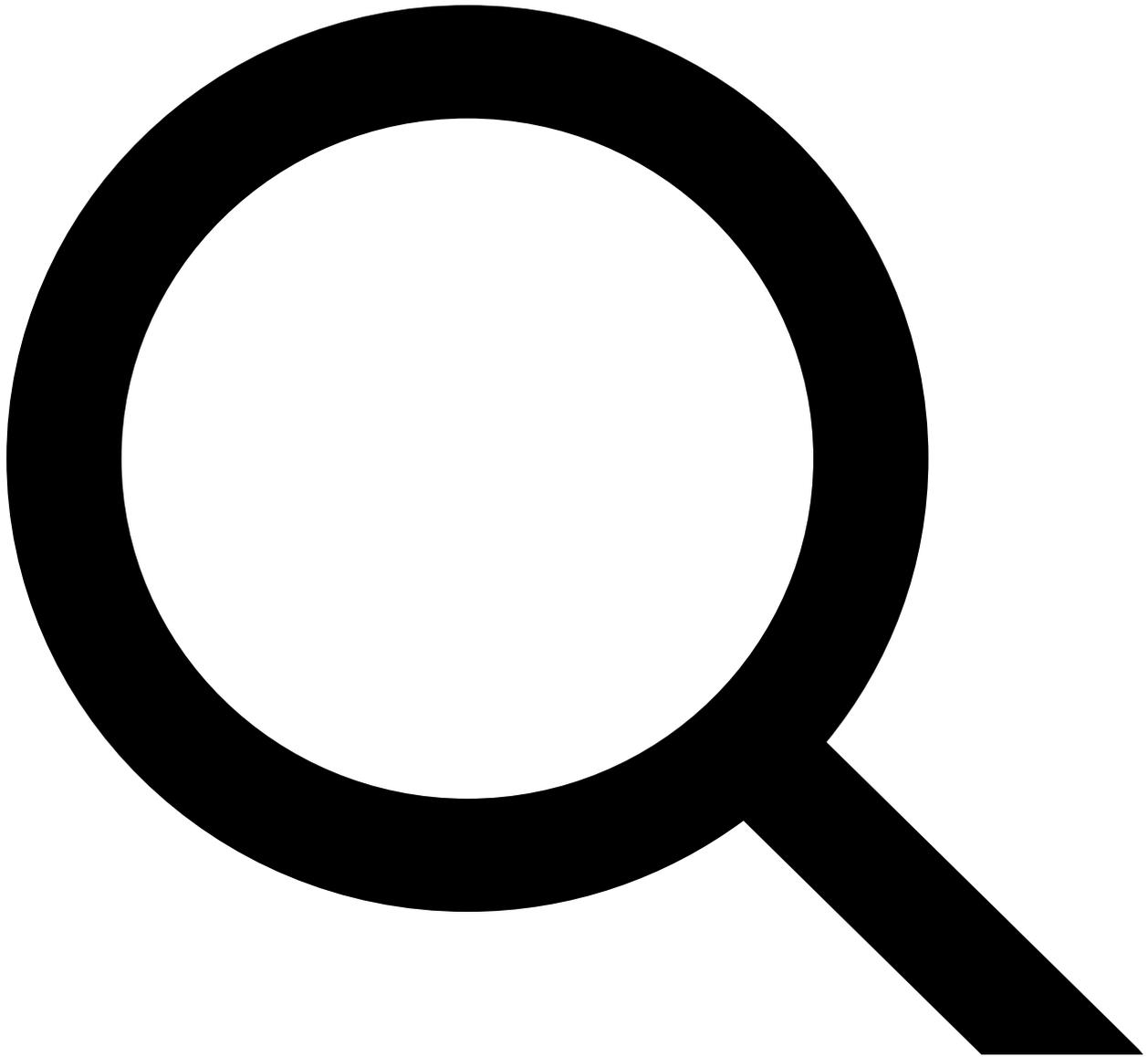
- **Mad Max** (PS4)
- **Trackmania Turbo** (PS4)
- **In Space We Brawl** (PS3)
- **Toy Home** (PS3)
- **99 VIDAS** (PS Vita)
- **Q*Bert Rebooted** (PS3, PS Vita e PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **3 aprile 2018**.

[Senko no Ronde 2](#)

Uscito qualche mese fa anche in Occidente, **Senko no Ronde 2** si presenta come il remake di *Senko no Ronde Duo*, titolo per **Xbox 360** pubblicato nel 2010, ma **riservato esclusivamente al pubblico giapponese**.

Alla pubblicazione di *Senko no Ronde 2* hanno lavorato, oltre a **G.rev**, gli sviluppatori della saga, anche **Kadokawa Games**, casa editrice giapponese.



SNR 2 è un gioco di combattimento con caratteristiche **bullet hell** in cui si impersoneranno dei mecha giganti super-corazzati e armati fino ai denti che si daranno battaglia in un'arena con visuale dall'alto.

Il gioco ci darà l'opportunità di scegliere diverse modalità, dalla **modalità storia** a quella **arcade**, da quella **online e LAN** sino a una modalità chiamata **Score Attack**.

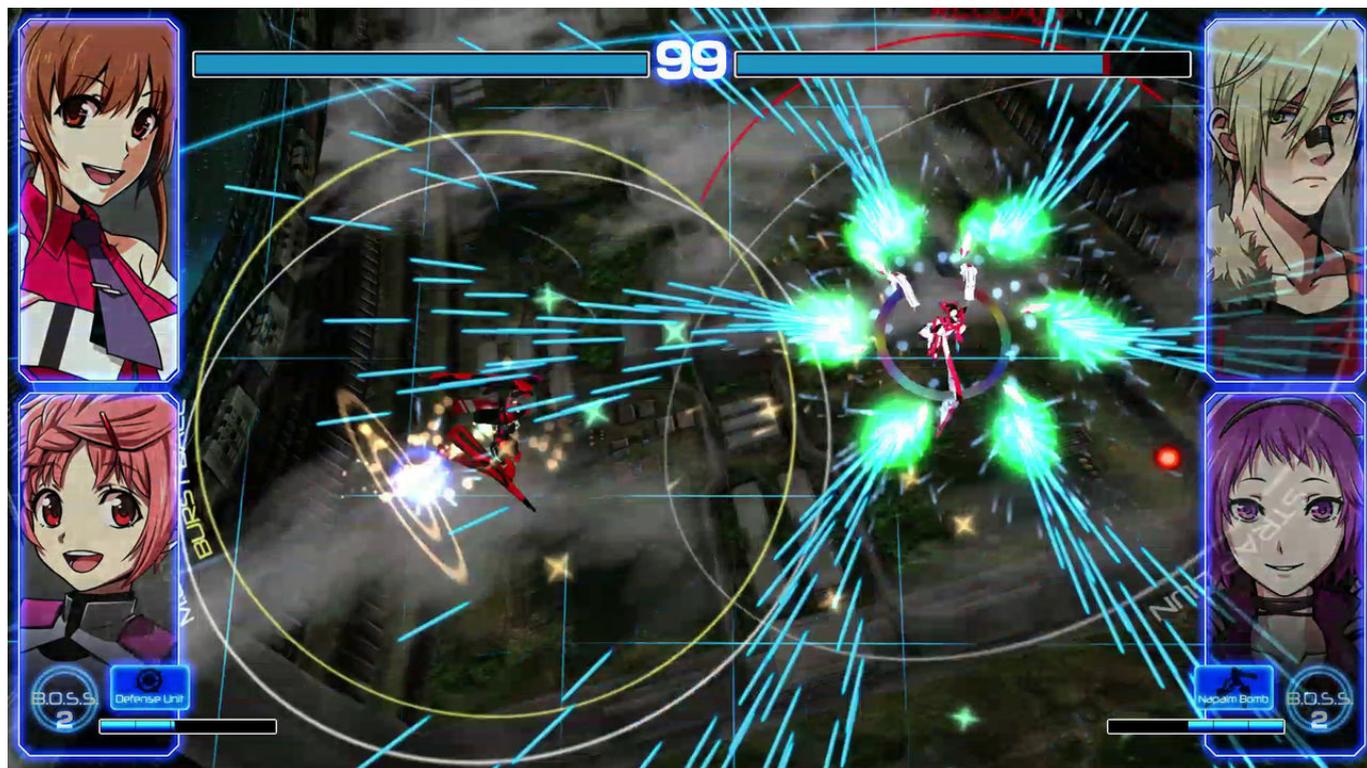
La storia, prevedibile e poco originale, è ambientata in un futuro post-apocalittico in cui il pianeta Terra è stato reso inospitale e inabitabile da una calamità chiamata "**Il Grande Disastro**", che ha costretto tutta la popolazione mondiale a migrare verso delle colonie spaziali, e racconta le vicende di un gruppo di ragazzi alla guida di robot militari che tenterà di recuperare una potente arma sottratta a seguito di un attacco terroristico.

La modalità storia è praticamente il rifacimento dei fatti accaduti in *Senko no Ronde Duo*, visto che si tratta di un remake, raccontati in maniera tale da sembrare una **Visual Novel classica**, con un'alternarsi di scene di dialogo e combattimenti 1vs1.



Sono proprio gli scontri tra robot a essere al centro di questo picchiaduro, battaglie che riescono tutto sommato a risanare i gap della storia. Nelle varie modalità si potranno scegliere **14 diversi mecha**, ognuno dei quali possiede diverse abilità, armi (che non possono essere cambiate) e mosse **B.O.S.S** (mosse finali). Le battaglie si svolgeranno all'interno di una grande arena, in cui si alterneranno una **visuale isometrica**, per gli attacchi a distanza con armi da fuoco, e una **visuale in terza persona**, che si attiverà automaticamente nel momento in cui i **mecha** saranno uno vicino all'altro in occasione degli attacchi corpo a corpo.

Ogni robot ha un set di mosse differenti, chi ha dei laser equipaggiati, chi spara missili e chi invece proiettili al plasma; tutte le armi sono diverse tra loro, così come le mosse **B.O.S.S**, che permettono di utilizzare una navicella spaziale ancora più grande ed equipaggiata con molte più armi rispetto ai singoli **mecha**. Ma l'uso di più armi grava sulla mobilità del veicolo che diventa più pesante e più lento, quindi un facile bersaglio per l'avversario che però sarà bombardato da missili e laser. I diversi stili di combattimento, le diverse armi e le varie mosse creano un buon equilibrio tra i personaggi giocabili, che risultano molto versatili in qualunque situazione, anche nelle più difficili.



Altro **tasto dolente** è sicuramente l'infrastruttura utilizzata per l'online, che non permette **alcun tipo di matchmaking**: decine e decine di tentativi per riuscire a giocare, ma non si riesce mai a trovare qualcuno per poter provare la modalità 1vs1 in rete, sarà forse colpa della poca utenza occidentale, ma personalmente avrei preferito anche giocare un match con persone d'oltreoceano con relativo **lag**, pur di giocare online; per confrontarsi con altri giocatori, bisogna, per forza di cose, giocare in **LAN** oppure utilizzare la modalità **Score Attack**, una modalità in cui bisogna sconfiggere, in sequenza, dei nemici per riuscire a ottenere il punteggio più alto da poter scrivere sulla **leaderboard online**.

Il titolo di casa G.Rev non è di certo un capolavoro sul **piano grafico**, non aspettatevi texture dettagliate o ambienti realistici, ma una grafica semplice, con un character design di discreta fattura. Su PS4 Pro risoluzione e FPS sono ottimi, non si arriverà al 4K, ma per un gioco del genere va più che bene.

Per quanto riguarda il **comparto sonoro**, invece, sembra ben più curato, con dei pacchetti audio (α e β) che si potranno scaricare direttamente dallo store gratuitamente e si potranno personalizzare le voci di tutti i protagonisti; si va dalla voce più dura e adirata a quella più pacata e dolce. C'è da fare una precisazione però: alcune delle voci che si potranno selezionare, soprattutto per le ragazze, suonano abbastanza "imbarazzanti" per noi occidentali (chissà per i giapponesi), con gemiti e urla che facilmente fraintendibili: ma niente paura, la maggior parte delle voci saranno più che normali.

Senko no Ronde 2 è uno di quei giochi che difficilmente riescono a trovare spazio nel mercato europeo, adatto a una **ristretta cerchia di appassionati** e che a stento riesce ad avvicinare nuovi giocatori che per la prima volta fanno la conoscenza di questo genere di picchiaduro e soprattutto della serie. Se cercate un gioco che possa offrirvi una struttura online solida, una storia originale e amate la mera competizione online, non dovrete optare per *Senko no Ronde 2*. Questo titolo, per chi non è appassionato al genere, non è male per passare il tempo, ma a lungo andare potrebbe risultare noioso e ripetitivo.

L'industria videoludica verso un modello di (quasi) completo outsourcing

Negli ultimi anni la TV e il cinema si sono evoluti e hanno subito moltissime variazioni per poter essere al passo con la tecnologia che è sempre in continua crescita; hanno cominciato a utilizzare nuovi strumenti, come le apparecchiature **VFX** (Visual Effect) e nuovi tipi di telecamere. Ma uno dei cambiamenti più radicali non è sul piano tecnologico, quanto su quello dell'organizzazione del lavoro, dove si vede far ricorso sempre più all'**esternalizzazione delle risorse** (*outsourcing*), che pare coinvolga quasi il 95% della produzione. Ma cos'è esattamente?

La parola **outsourcing** viene utilizzata in economia e in ambiente aziendale per indicare l'utilizzo, da parte di un'impresa, di altre aziende più piccole che avranno l'incarico di svolgere un compito a loro assegnato, così da poter **abbattere i costi di produzione**.

Il mondo dei videogiochi sta vivendo lo stesso cambiamento, anche se meno marcato. Alcune delle grandi aziende hanno la possibilità di acquistare e acquisire altri studios per poter avere più uomini al lavoro su uno stesso progetto, mentre le case sviluppatrici più piccole o che non vogliono spendere migliaia e migliaia di dollari si affidano a delle società in *outsourcing* per aver fornito il giusto supporto per tutte le varie esigenze; una di queste è **Keywords Studios**. **Keywords** non è l'unica a svolgere questo lavoro: altre società fanno lo stesso, ognuna è specializzata in singoli ambiti e le software house richiedono assistenza a più società per avere un supporto completo, ma frammentando il mercato. Quello che **Keywords** sta tentando di fare negli ultimi 10 anni è di creare una figura di rilievo e sicura, **che accenti la maggior parte delle funzioni**, per tutte quelle aziende che richiedono assistenza di questo genere. Rispetto alle altre società, **Keywords** si è impegnata nell'offrire **sette diversi servizi: comparto artistico, engineering, audio, test funzionali, localizzazione, test di localizzazione e assistenza clienti**.

Tutti questi servizi servono a creare una realtà molto più completa e aperta che permette di lavorare con molte più aziende, sia piccole che grandi, eliminando l'eventualità di creare una sorta di "chimera" del lavoro: i dipendenti che lavorano per queste società non sanno qual è l'idea principale per la creazione di quel determinato progetto e sarà necessario spiegare approfonditamente tutte le varie fasi e le specifiche del lavoro che poi svolgeranno. Questa attività, però, potrebbe essere ripetuta più e più volte durante lo sviluppo di un gioco, e di certo non è un bene, contando che si potrebbero incontrare problemi di sviluppo.

È per questo che il **CEO di Keywords Studios** ha intenzione di consolidare in un'unica società più offerte e servizi per l'*outsourcing*: non solo questo è importante per i clienti, ma anche per i posti di lavoro, che diventeranno più stabili e sicuri. Se questo consolidamento avverrà, il mondo dei videogiochi potrebbe muoversi verso un modello di completo (o quasi) *outsourcing*, già adottato da molti altri settori, come quello automobilistico ed editoriale.

The Elder Scrolls Legends: annunciata la nuova espansione Le Casate di Morrowind

Bethesda ha appena annunciato l'arrivo imminente della nuova espansione per **The Elder Scrolls Legends**, dal nome **Le Casate di Morrowind**. Questa nuova espansione permetterà di ottenere

oltre **140 nuove carte** e di creare nuovi mazzi contenenti **100 carte ciascuno** sia per i nuovi **deck da tre attributi** sia per quelli normali.

Le casate sono cinque in tutto e prevedono l'arrivo di cinque diverse abilità una per casata:

- **ADUNATA - Casata Redoran [FORZA] [VOLONTÀ] [RESISTENZA]**
Una creatura a caso nella mano del giocatore riceverà + 1 / + 1 ogni volta che una creatura Rally attacca.
- **TRADIMENTO - Casata Telvanni [INTELLIGENZA] [AGILITÀ] [RESISTENZA]**
È possibile sacrificare una creatura per giocare nuovamente quest'azione. È possibile usare Tradimento solo una volta per azione.
- **COMLOTTO - Casata Hlaalu [FORZA] [VOLONTÀ] [AGILITÀ]**
Le abilità Complotto si attivano se si è giocato un'altra carta nello stesso turno. I tre attributi degli Hlaalu (Forza, Volontà e Agilità) dispongono di molte carte poco costose che ti aiuteranno a portare a compimento i tuoi complotti.
- **ESALTAZIONE - Tempio del Tribunale [INTELLIGENZA] [VOLONTÀ] [RESISTENZA]**
Esaltazione assegna un bonus a una creatura pagandolo con una maggiore quantità di magicka. Il costo di Esaltazione rende la creatura "Esaltata", condizione importante quando le divinità compaiono in gioco.
- **POTERE, POTERE E POTERE! - Casata Dagoth [FORZA] [INTELLIGENZA] [AGILITÀ]**
La Casata Dagoth non ha nuove abilità. Ambisce solo a una cosa: il potere. Le carte di Dagoth, che hanno attributi di Forza, Intelligenza e Abilità, ti ricompensano se hai creature con almeno 5 punti di Attacco.

L'espansione *Le Casate di Morrowind* uscirà il prossimo 28 marzo su **PC**, dispositivi **iOS** e **Android**.

[Videogiochi e cinema: il lento dialogo tra industrie](#)

Il mondo dei videogiochi e quello cinematografico hanno linguaggi comuni e, pur serbando i due mondi non poche differenze, entrambi vanno avvicinandosi sempre più in termini di linguaggio e anche di rilevanza sul piano sociale e culturale.

I dati parlano chiaro, e le testimonianze di questo avvicinamento sono sempre maggiori. Fra queste, è interessante leggere quella di **Gina Ramirez**, agente all'APA (**Agency for the Performing Arts**), che in un'intervista rilasciata a **GamesIndustry.biz**, spiega i vari aspetti per cui i **videogiochi** e il **cinema** venivano considerati universi differenti, per quanto riguarda il marketing e la scelta degli attori e la loro evoluzione nel tempo.

L'APA si occupa di rappresentare attori, scrittori, produttori, registi, ma negli ultimi anni l'agenzia si è interessata anche al mondo dei videogiochi, che nell'ultimo decennio ha avuto una crescita esponenziale.

L'agenzia per cui lavora **Ramirez**, oltre a rappresentare colossi come **Capcom** per la realizzazione di film e nuove iniziative o **Activision**, è riuscita a far collaborare piccoli produttori con i grandi marchi del mondo dei videogame, come la stessa Activision, che ha permesso a un giovane scrittore di lavorare a un DLC per *Call Of Duty*. Ma non si occupano solamente di grandi aziende: hanno infatti anche rappresentato DJ2 e alcuni sviluppatori indie e le loro relative pubblicazioni, come **We Happy Few**, **Little Nightmares** e **Ruiner**.

Secondo la Ramirez, i videogiochi devono ancora affermarsi del tutto nel mondo del business, ma la strada pare essere quella giusta. La stessa Ramirez ha lavorato per varie agenzie fino ad arrivare, nel 2013, ad Activision; proprio lavorando lì si è resa conto che il **mercato videoludico è ancora troppo “giovane”** per poter essere uno standard di business per le aziende.

Durante la sua esperienza in Activision, Gina Ramirez ha notato l'evoluzione dell'atteggiamento delle celebrità verso il mondo dei videogiochi: anni fa lavorare con i videogiochi era visto alla stregua del fare da testimonial a merendine o bibite, ma lei è riuscita a sensibilizzare la maggior parte dei VIP ed è riuscita a coinvolgerli personalmente ed emotivamente, ottenendo così prezzi più economici per la loro partecipazione.

Molte aziende, però, non riescono a comprendere l'importanza del coinvolgimento dell'attore nella creazione del videogame e si intestardiscono nell'ingaggiare un attore, magari perché famoso o perché lo credono perfetto, ignorando la sua voglia di partecipare e il suo reale coinvolgimento.

Gina Ramirez nel 2015 lascia Activision con la convinzione che il dialogo tra Hollywood e il mondo videoludico sia impossibile ma, quando firmò con l'APA, l'agenzia disse di credere che un incontro tra le due forze era possibile. Nonostante le perplessità, la Ramirez volle ritentarci e stavolta con buoni risultati.

A lungo andare, oltre agli attori/doppiatori, anche l'intero mondo cinematografico è diventato molto più economico per gli sviluppatori: prima gli studi cinematografici, per utilizzare una loro IP, pretendevano per l'acquisto di una **licenza una quota molto alta**, invece adesso lavorare con i videogiochi viene visto come una pubblicità, una mossa marketing intelligente e di conseguenza il costo delle licenze per l'utilizzo di IP già registrate è sceso.

Ancora oggi quello tra **il mondo dei videogiochi e quello cinematografico** non è un dialogo semplice, dovuto a molte - troppe - rigidità da un lato e dall'altro, Ramirez, i due mondi si avvicinano sempre di più, a testimonianza di come il videogame rivesta un valore sempre più importante anche sul piano artistico.

[Super Seducer: il videogioco che insegna come rimorchiare le ragazze](#)

Uno dei temi del momento, è quello dell'impiego della VR nelle relazioni sentimentali: se da un lato è sempre in auge il tema del rapporto con la pornografia, al punto da far ipotizzare che la [realtà virtuale venga utilizzata con i sex robot](#), recentemente non sono mancati i primi modelli di app di dating, [sorta di “Tinder” virtuali atti a favorire l'incontro fra persone](#). Al di fuori di questi casi, in ambito videoludico cresce sempre più il genere del **dating-sim** tanto caro soprattutto ai giocatori giapponesi, ma che sta facendo non pochi proseliti anche in Occidente. Se da un lato parte di questi erano destinati a un pubblico prettamente femminile, si è fatto ultimamente attenzione anche agli interessi dell'utenza maschile. Un titolo che ha di recente fatto scalpore - al punto da indurre [Sony alla sua rimozione dal PSN](#) - insegna come far colpo e come rimorchiare una ragazza: parliamo di **Super Seducer**, pubblicato su Steam lo scorso **6 marzo**.

Si tratta di un videogioco a fini “didattici”, con l'obiettivo di illustrare agli uomini come conoscere una ragazza, conquistarla e soprattutto come uscire dalla **friendzone**. Lo sviluppatore, nonché protagonista del videogame, è **Richard La Ruina**, dating coach e “**rimorchiatore professionista**”, un **Pick-Up Artist**, un vero esperto dell'approccio con il gentil sesso.

Il gioco si presenta come una serie di **video interattivi** in cui il protagonista tenta, in 10 diverse situazioni, di rimorchiare una ragazza; durante le *cutscene* appariranno varie opzioni a schermo che

permetteranno al protagonista di comportarsi in diversi modi con la ragazza in questione: alcune di queste scelte sono davvero prive di senso e semplicemente volgari mentre altre, stranamente, sembrano un po' più sensate.

Dopo aver dato la nostra risposta, potremo assistere alla reazione della ragazza e in base a come è andata comparirà lo stesso Richard, nelle vesti di una specie di coach accompagnato da **due belle e poco vestite ragazze**, che ci dirà cosa abbiamo sbagliato o ci spiegherà perché l'opzione da noi scelta era quella giusta.

Super Seducer, oltre a essere demenziale, è anche abbastanza **sessista** ed emerge anche un qual certo **maschilismo** durante i video e le situazioni presenti nel gioco, che esce in un periodo in cui **sessismo** e **molestie sessuali** sono temi caldi.

Se **Sony**, come dicevamo, ha proibito la distribuzione del gioco tramite il suo store online, ritenendolo inadatto, lo stesso non è accaduto su **Steam**, dove il videogame è ancora acquistabile.

Super Seducer ha ricevuto, oltre al definitivo **no** da parte di Sony, anche moltissimi commenti e recensioni negative da parte di migliaia di utenti in tutto il mondo, nonostante lo sviluppatore abbia dichiarato di voler solamente «**offrire agli uomini ottimi consigli su come avvicinare le donne in modo rispettoso e divertente**». A ben vedere, di rispetto (e anche di divertimento) pare ce ne sia poco: i modi con cui lo stesso *La Ruina* approccia le ragazze, il trattamento a loro riservato, paiono tutt'altro che educativi. Sembra che il videogioco serva solo a denigrare la figura della donna e a valorizzare i soliti stereotipi creati dalla società contemporanea.

Super Seducer, che *La Ruina* dice di aver creato dopo anni di "ricerche" e fatica - e non ne dubitiamo - pare una **mossa atta sfruttare il mezzo videoludico per far presa** sulla "debolezza" di quella fascia di utenti che hanno difficoltà nell'approccio con l'altro sesso, e sfrutta purtroppo le tecniche più becere per la risoluzione del problema dei potenziali fruitori. Che il videogame possa avere una funzione formativa e istruttiva oggi è fuor di dubbio, al punto che si ricorre sempre più alle tecniche della **gamification** negli ambiti della formazione; in tal senso, il titolo sviluppato da **RLR Training Inc.** costituisce un'occasione mancata per affrontare un tema tutt'altro che banale, risultando invece un prodotto dal quale esce sconfitta l'immagine delle donne, ancora una volta assottigliate al rango di oggetti, come quella degli uomini, per i quali si ritorna invece al trito stereotipo di predatori nel campo di caccia della modernità.

[Annunciati i titoli PS PLUS di marzo 2018](#)

Anche questo mese Sony rende disponibili grandi giochi per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**, questo mese è il turno di *Bloodborne*, grande esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, altra ottima esclusiva.

Ecco l'elenco completo:

- ***Bloodborne*** (PS4)
- ***Ratchet and Clank*** (PS4)
- ***Legend of Kay Anniversary*** (PS3)
- ***Mighty No. 9*** (PS3 e PS4)
- ***Claire: Extended Cut*** (PS Vita e PS4)
- ***Bombing Busters*** (PS Vita e PS4)

Per gli abbonati al PS PLUS marzo sarà un grande mese, che per adesso si aggiudica la migliore libreria dei titoli PS+ del 2018.

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 marzo 2018**.

AER: Memories of Old

Una terra frammentata per colpa di un re e di un'aspra guerra e la mistica storia di dèi ed entità malvagie che combattono fra loro fanno da sfondo ad **AER: Memories of Old**, puzzle-platform indie sviluppato dallo studio svedese **Key Forgotten**.

La protagonista è **Auk**, una giovane ragazza che ha intrapreso un pellegrinaggio con il suo maestro verso il tempio della **Dea Karah**: lì riceverà in dono un potere straordinario, quello di poter trasformarsi in un uccello e librarsi nel cielo.

Così in **AER** intraprenderemo un viaggio tra le tappe fondamentali dei luoghi di pellegrinaggio delle terre fluttuanti e, insieme ad Auk, scopriremo, grazie a pergamene e incisioni su lastre di marmo, **i misteri che si celano dietro la battaglia che ha squarciato la Terra e che ha diviso il mondo in piccole isolette galleggianti**.

Durante il pellegrinaggio di Auk, ci imatteremo in diversi **puzzle ed enigmi**, che però sono molto elementari e poco avvincenti, ma che tutto sommato riescono a regalare qualche minuto in più di gioco.

Per passare da un isoletta all'altra ci serviremo del potere della ragazza, la quale, trasformandosi in un uccello, riuscirà a spiccare il volo e visitare i vari templi. I comandi sono molto semplici: per **PC** si utilizzano i tasti **WASD** per cambiare la direzione, quelli **del mouse** per virare a destra o a sinistra e **SPACE** per sbattere le ali. Giunti a destinazione, potremo interagire con alcuni abitanti dei vari villaggi sparsi per tutta la mappa di gioco, i quali ci spigheranno qualcosa in più sulla lore e ci guideranno fino al completamento della **quest principale**.

Oltre alle pergamene, alle incisioni e ai racconti delle persone che incontreremo, sono presenti anche degli esseri, entità che, con l'aiuto della **lanterna** ottenuta durante la nostra prima visita al tempio di **Karah**, si mostreranno a noi e ci racconteranno indirettamente, tramite gesti o didascalie, quel che è accaduto nell'antichità.

Il gameplay è molto elementare, come proprio di titoli esperienziali ed emotivi come **Journey** o **Bound**: dovremo solamente viaggiare, leggere e risolvere qualche semplice enigma, goderci l'ambientazione e visitare le varie isolette sparse per la mappa, leggendo i vari miti, il gioco risulterebbe noioso.

La **grafica** di **AER** è molto semplice, priva di particolari, un po' grossolana, spigolosa, ma allo stesso tempo i colori sono parecchio accesi e creano un'atmosfera equilibrata e armoniosa. Nel gioco sviluppato da **Key Forgotten** non esiste il ciclo giorno/notte, viaggeremo sempre durante le ore antimeridiane, e questo ci garantirà una luminosità costante: il gruppo svedese avrebbe potuto alternare l'ambientazione mattutina con quella notturna, rendendo l'atmosfera fosse stata molto più interessante, anche perché avremmo avuto la possibilità di volare sotto le stelle, ma questa è una mancanza certamente trascurabile.

Il **comparto sonoro** è curato da **Cajsa Larsson**, la quale è riuscita a creare una soundtrack che si amalgama perfettamente con l'ambientazione di **AER** e, in un certo senso, anche alla grafica

minimal, con note che avvolgono delicatamente Auk durante il suo breve, ma intenso pellegrinaggio. Una delle pecche di *AER* è sicuramente la mancanza di una mappa dettagliata e con i nomi dei rispettivi luoghi: **senza indicazioni** ci troveremo a vagare tra i vari isolotti senza molti punti di riferimento per orientarci, anche se gli **NPC** ci indicheranno in che direzione volare per raggiungere un santuario. All'inizio sarà frustrante vagare senza una meta, ma dopo un po' non sarà difficile trovare un fascio di luce che indica la nostra prossima tappa. Sulla mappa sono presenti solamente i **punti cardinali** e la raffigurazione delle varie terre che visiteremo, ma questo potrebbe essere immediatamente risolto tramite patch e aggiornamenti vari.

Tirando le somme, *AER* è un titolo che non ha molte pretese: ti accompagna per ore tra le lande quasi disabitate di un mondo che ha subito **il grande trauma** di continue battaglie, riuscendo a trovare conforto solamente nell'adorazione e nella preghiera, cercando di alleviare ogni dolore e sperando che un giorno tutto il male cessi del tutto di esistere.

T.G.S.A.P: il nuovo sistema per la raccolta di record videoludici

I videogiocatori di tutto il mondo sono da sempre in competizione tra loro, c'è sempre un record da superare o un tempo limite da battere, per la semplice soddisfazione di vedere il proprio nickname spuntare in una classifica virtuale.

Questa competizione si è sviluppata parallelamente all'avvento dei cabinati arcade, che offrivano al giocatore la possibilità di migliorarsi o di battere un record che un altro player aveva precedentemente stabilito.

Twin Galaxies, dal 1981, raccoglie i vari punteggi stabiliti in tutto il mondo e riconosce i vari record mondiali. Ma il regolamento per decidere i record videoludici non è sempre lo stesso: infatti, ha subito dei cambiamenti in parallelo ai passaggi di generazione. Per esempio, Nel 1982, **Todd Rogers** inviò ad **Activision**, sviluppatore di *Dragster*, una lettera in cui affermava di aver finito una gara in 5,51 secondi - senza prove - e in cambio ricevette un certificato per il primato ottenuto. Questo episodio ha dato vita a molte discussioni e molti utenti hanno giustamente dubitato della veridicità del record; fino a oggi i forum presentano varie pagine in cui gli utenti discutono del punteggio di Rogers.

Twin Galaxies, per ovviare a queste continue lamentele e accuse di corruzione da parte dei giudici ha deciso di sviluppare un proprio sistema per tenere conto dei record stabiliti: il **T.G.S.A.P. (Twin Galaxies Submission and Adjudication Process)**. Questo sistema garantisce un **controllo sicuro e corretto** dei vari primati semplicemente facendo creare un account agli utenti che vogliono mandare il loro miglior punteggio e, per convalidarlo, bisogna fornire una prova video del conseguimento dello stesso.

I giudici della comunità controllano la richiesta e se un numero sufficiente di persone la vota, l'utente otterrà l'iscrizione sui tabelloni dei TG, con le rispettive prove. Se il video della partita dovesse essere cancellato o rimosso da **YouTube** o **Twitch** o da qualsiasi portale video, il punteggio viene immediatamente annullato. Per evitare questo tipo di situazioni, tutte le riprese dovranno

essere caricate direttamente su TG.

Twin Galaxies riesce a tenere traccia del comportamento di tutti gli utenti e di come una persona si sia costruita la propria reputazione: «**è un sistema molto difficile da battere**», ha osservato Hall, proprietario di TG. «**Nessuno lo ha ancora battuto.**»

Quando ad Agosto i record di Rogers sono stati cancellati dal tabellone di TG e bannato dal sito, per mancanza di prove, la community ha cominciato a fidarsi del lavoro svolto da Hall e dal suo team, riconoscendo sempre di più l'efficacia e l'imparzialità del nuovo sistema. Una fiducia che è stata per decenni contrastata dall'episodio che vede protagonista il già citato Rogers.

Il lavoro che sta svolgendo **Twin Galaxies** è molto complicato e sempre soggetto a errori che potrebbero compromettere il tabellone dei punti, ma Hall e il suo team si sta impegnando per evitare di commettere gravi inesattezze come in passato e di supervisionare i vari risultati con criterio, cercando di non tralasciare nessun particolare che possa rischiare di danneggiare la nomina di TG.