

Mario Kart Tour - Una pericolosa sbandata

In principio fu **Super Mario Run** a segnare il debutto dell'azienda di Kyoto sul mercato mobile: un titolo che manteneva il "cuore" dei vari **New Super Mario** visti su console, ma con un sistema a pagamento che ricordava la scena *shareware* dei primi anni '90 su PC. Molti download e pochi introiti rispetto alla media dei titoli più scaricati sui market **Android** e **iOS** spinsero **Nintendo** a cambiare radicalmente approccio, accodandosi al più classico delle proposte per giochi mobile: le tanto discusse **microtransazioni**, arrivando anche a "copiare" meccaniche di titoli radicati nell'immaginario dei giochi per smartphone, come nel caso del recente **Dr. Mario World**, che ricordava (anche fin troppo) i vari **Candy Crush**. **Mario Kart Tour** avrà imparato dagli errori dei predecessori, consegnando ai giocatori quella che è l'esperienza *casual* Nintendo perfetta? Nì...ma partiamo dal principio.



Slippery when wet

Appena avvieremo **Mario Kart Tour** (e dopo aver fatto login, o registrato, il nostro Nintendo ID, obbligatorio per poter giocare) verremo posti a una scelta fondamentale: guida semplice o avanzata? La prima si descrive da sola, con una freccia che indica la direzione del nostro kart e che rappresenta la scelta ideale per i neofiti che non hanno mai avuto l'occasione di giocare a un **Mario Kart**. L'avanzata, invece, è per gli esperti del titolo e chi mastica pane e gusci rossi: niente aiuti, ma le derapate sono più frequenti, mentre nel primo caso, avvengono automaticamente durante una curva più acuta. Vi è anche la possibilità di sterzare usando il giroscopio del nostro smartphone, ma essendo scomodo e poco utile alla causa, è sconsigliato da molti, visto che trasforma il kart in una sorta di piccolo veicolo impazzito che sfreccia a destra e a manca come un cavallo imbizzarrito. I comandi sono croce e delizia di questo titolo: **Nintendo** sostiene che si può giocare usando una sola mano (anche perché l'accelerazione del kart è automatica), ma in realtà, soprattutto usando la

guida avanzata, usare le due mani è praticamente obbligatorio, visto che per sterzare si deve "swipare" verso sinistra o verso destra, mentre per lanciare i **power-up** bisogna scorrere il dito verso l'alto o verso il basso del nostro schermo, per poter usare le armi verso chi sta nelle posizioni più avanzate o verso chi ci insegue.

Altro elemento altalenante è rappresentato dalla struttura di gioco: sembra assurdo che un titolo basato sul multiplayer come **Mario Kart** non permetta già al lancio di non poter sfidare i propri amici, oltre al fatto che la possibilità di stilare una **lista amici** verrà sbloccata solo **dopo aver completato il quinto trofeo**. Al momento regna sovrano solo l'accoppiamento casuale con giocatori di tutto il mondo e le consuete sfide tra conoscenti sono relegate a un'inutile classifica con i punti ottenuti durante le nostre corse. I trofei e le gare sono anche ben strutturate: tre gare normali e una sfida (che sotto un certo punto di vista funge quasi da tutorial allargato) con cinque Megastelle (tre per le sfide) da guadagnare in base al nostro punteggio, calcolato dalle nostre mosse (come le derapate o un power-up andato a segno) e dalla nostra posizione finale nel tabellone di gara. Peccato solamente per le piste a disposizione, davvero poche attualmente, e continuamente riciclate sotto forma di modifiche al tracciato (lo si può avere normale, al contrario o in versione Estrema, con salti e dossi in più). In più le scelte non sono nemmeno delle migliori, come nel caso di **Veduta di New York**, poco adatta al gameplay su mobile, avendo delle curve a gomito strette che diventano quasi impossibili da fare su uno smartphone.

Graficamente il titolo è un piccolo gioiello: certo, non ci sarà la pulizia e la potenza grafica delle versioni casalinghe per **Switch** o **3DS**, ma il framerate è stabile e non rallenta nemmeno usando smartphone di fascia medio-bassa.



Pay the man

Se vi eravate lamentati per le eccessive microtransazioni di **Dr. Mario World**, preparatevi al peggio, perché **Nintendo** su **Mario Kart Tour** ha veramente calcato la mano: il gioco presenta **due valute**, le **Monete**, gratuite e ottenibili in ogni circuito presente nel gioco, che vengono usate per poter acquistare alcuni oggetti a rotazione disponibili sullo store, come personaggi, kart o

deltaplani. La **seconda valuta** è rappresentata dai **Rubini**, ottenibili sia in game tramite bonus giornalieri o completando alcune sfide, oppure pagando, partendo da un minimo di **2,29€** per tre Rubini (sostanzialmente inutili, visto che un lancio, ovvero l'acquisto casuale di uno dei tre oggetti succitati costa cinque Rubini) fino a un massimo di **75€** per **135 Rubini**. Scelta francamente folle da parte di **Nintendo**, società che sembra aver sacrificato la fetta di pubblico più giovane, che da sempre ha cercato di difendere e appoggiare, all'altare del vil denaro. Ancora più scellerata, se consideriamo il **Pass Premium mensile** da **5,49€** che contiene come esclusiva la **Classe 200cc** e molti Rubini, irraggiungibili per gli utenti che scelgono di giocare gratuitamente.

È il più grande difetto di quello che, con molta probabilità, rappresenta l'apporto migliore di Nintendo dato al mondo del mobile gaming: **Mario Kart Tour** è divertente come gioco mordi e fuggi, adatto sia ai neofiti che agli utenti più smaliziati, nonostante molti aiuti come l'accelerazione automatica e l'impossibilità di uscire fuori pista (se non in determinati punti di alcuni tracciati). Purtroppo le microtransazioni, eccessive e molto pesanti, e il sistema di controllo non proprio ottimale per uno smartphone frenano il valore di un titolo che diverte e fa imprecare, proprio come un normale **Mario Kart**.

Mario Kart Tour è disponibile gratuitamente su [Google Play Store](#) e su [App Store Apple](#).

[Top 5: i Migliori Giochi di Maggio 2019](#)

Nonostante il periodo estivo sia alle porte, il bel tempo non si è ancora deciso ad arrivare in pianta stabile e cieli minacciosi hanno turbato le nostre giornate: così non è per quanto riguarda il mondo dei videogiochi che, tra sorprese e delusioni, non manca di entusiasmare. Andiamo quindi a vedere quali sono stati i migliori giochi di questo uggioso maggio.

#5 Shakedown Hawaii

Da **Vblank Entertainment**, autori del divertente **Retro City Rampage**, arriva **Shakedown: Hawaii**, titolo che, come il precedente, si rifà al primo capitolo di **GTA**. Qui non avremo più citazioni provenienti da **Ritorno al Futuro**, ma impersoneremo un anziano CEO di un'azienda sull'orlo del fallimento a causa della saturazione del mercato tecnologico: starà al figlio cercare di salvare la compagnia... usando soprattutto mezzi illeciti!

Il titolo convince per art-style, ispirato alla **grafica 16 bit** e per la modalità campagna, colma di umorismo becero e violenza a mai finire. Divertono anche le sfide e il free roaming, dove saremo liberi di seminare morte e distruzione a ogni angolo. **Shakedown: Hawaii** è un titolo da non sottovalutare e che potrebbe regalare ore di divertimento sfrenato e sboccato, come da attitudine.



#4 Dauntless

Un cataclisma ha distrutto il mondo, liberando dei mostri famelici chiamati **Behemoth**, capaci di decimare la popolazione: toccherà ai cacciatori porre fine a questa battaglia. Questo è l'incipit di **Dauntless**, action RPG free to play disponibile su **PC, PS4 e Xbox One**: il titolo si ispira a **Monster Hunter**, arrivando quasi a sfiorarne il plagio, ma rispetto al titolo **Capcom**, l'opera prima di **Phoenix Labs** si distingue per uno stile personale che ben si sposa al mondo di gioco. Affrontare i Behemoth è una sfida ardua e la collaborazione con i nostri compagni di caccia risulterà importante, se non fondamentale. **Dauntless** è un titolo da non sottovalutare vista la sua natura free to play, essendo ben bilanciato anche nelle microtransazioni; inoltre, essendo cross-platform (al momento solamente tra **PC e Xbox One**) può regalare ore di divertimento sia in singolo che in compagnia, soprattutto a chi cerca un'alternativa gratuita a **Monster Hunter**.



#3 Rage 2

In un mondo selvaggio dominato dall'**Autorità**, fazione senza freni inibitori capace di sterminare l'unico bagliore di resistenza rimasto, starà a noi riuscire a ricostruire tutto da zero, creando alleanze potenti atte a vendicare la nostra fazione. Su questa base poggia **Rage 2**, seguito dell'**FPS** di **ID Software** uscito ben otto anni fa, che questa volta si avvale della collaborazione di **Avalanche Studio** e di **Bethesda**.

Il titolo fa sfoggio di un'estetica a metà tra **Mad Max** e **Dune**, racchiudendo un lore interessante e ben illustrato nelle differenze tra le varie fazioni. Convince anche il *gunplay* dove, tutta l'esperienza della software house fondata da **Carmack** e **Romero**, viene fuori con un feeling davvero invidiabile. Purtroppo il titolo incespica in due fattori fondamentali come la struttura dell'open world, molto vasto ma anche parecchio vuoto, e la campagna principale della durata di sole otto ore, davvero breve per un titolo di questa caratura. Nonostante tutto, **Rage 2** sfoggia un carisma e una struttura di tutto rispetto, sperando che i prossimi DLC in arrivo riescano a tirare fuori un potenziale non interamente espresso.



#2 Assetto Corsa: Competizione

Dopo aver sorpreso e sbalordito gli appassionati delle simulazioni di guida, l'italiana **Kunos Simulazioni** torna alla ribalta con **Assetto Corsa Competizione**: messo da parte il format generalista del precedente capitolo, il team con sede a Formello, ha deciso di puntare tutto sul **Blancpain GT 2019** e su una maggiore importanza alla simulazione dura e pura, grazie anche al supporto dell'**Unreal Engine 4**, capace di risaltare ancora di più il motore fisico usato in passato. Non vi sono solamente migliorie tecniche, ma anche nel gameplay, visto che è stato migliorato il supporto ai **joypad**, permettendo così di esser goduto anche da chi non è avvezzo alle simulazioni e chi non è in possesso di volante e pedaliera.

Kunos Simulazioni ha intrapreso la più difficile delle strade, essendo **Assetto Corsa Competizione** un titolo più specialistico e meno indicato verso il pubblico generalista, riuscendo comunque a offrire una simulazione automobilistica meritevole di esser nominata regina del genere.



#1 A Plague Tale: Innocence

Francia, 1348: la Guerra dei Cent'anni è alle prime fasi, mentre i ratti portatori della **peste nera** stanno decimando gran parte della popolazione europea. In tutto questo, **Amicia** e **Hugo De Rune**, giovani ereditieri di una ricca famiglia, vedranno le proprie vite assumere una svolta pericolosa, a causa dell'inquisizione cattolica alla ricerca del giovane ragazzo. Così inizia **A Plague Tale: Innocence**, action-adventure in terza persona che segnala anche l'entrata diretta nel mondo videoludico di **Asobo Studio**.

Il titolo si ispira fortemente a due capisaldi del genere come **The Last of Us** e soprattutto **Brothers: A Tale of Two Sons**. Controlleremo principalmente **Amicia**, che dedicherà la sua vita a proteggere il fratellino dai pericoli di una delle ere più cupe della storia umana. Il titolo brilla per una narrazione di qualità, che ben racconta lo sviluppo dei personaggi e la pericolosità dei cattivi, ma anche per un gameplay vario e completo, capace di passare da fasi puramente stealth, a sezioni di *puzzle solving*, quest'ultime uno dei punti di forza del titolo d'Oltralpe. Nonostante qualche lieve incertezza tecnica, **A Plague Tale: Innocence** convince per la varietà del gameplay e per l'atmosfera lugubre che ben restituisce i cupi tempi medioevali, risultando una sorpresa ben gradita nel panorama ludico attuale.



[Nel Football Manager che vorrei, regen a cinque stelle e 666](#)

Football Manager è più di un normale gestionale calcistico. È parte della vita di ogni allenatore virtuale che si rispetti, talmente tanto da costringerci a compiere azioni che “normalmente” non nessuno farebbe: basta chiedere a [chi ha affrontato una stagione con la Lazio](#) mentre la moglie era in travaglio, per esempio; oppure al conteggio delle mie ore passate su *FM* dal 2012 a oggi, più di 5000 giri d’orologio passati a imprecare contro i movimenti sbagliati dei miei difensori o a esultare per una promozione in Serie A col Palermo ottenuta sul filo di lana.

Insomma, come diceva **Robbie Williams**, «è la cosa migliore che abbia giocato in vita mia», ma è sempre così? I forum, d’altronde, traboccano di suggerimenti degli appassionati diretti agli sviluppatori di **Sports Interactive**. Quindi, da buon fan, mi unisco a loro: ecco cinque cose che vorrei su **Football Manager 2020**.

#1: più elementi ruolistici

“Ma **Football Manager** è un manageriale, mica un GDR” direte voi. Eppure **Miles Jacobson**, head director di **Sports Interactive**, intervistato da PC Gamer, ha detto «è uno strategico, ma anche un GDR. Ha più personaggi non giocanti (o NPC) di qualsiasi altro gioco di ruolo al mondo,

permettendo di creare una storia unica, completamente diversa da giocatore a giocatore». Proprio perché *FM* è una simulazione con elementi ruolistici, c'è bisogno di sentire la crescita del nostro allenatore virtuale. Per questo vorrei che in **FM 2020** si potessero finalmente allenare le **giovanili** dei club, magari delle serie inferiori, non avendo requisiti particolarmente alti, imitando in qualche modo il percorso di alcuni ex calciatori, poi diventati allenatori, come **Fabio Grosso**, passato dalla primavera della **Juventus** all'**Hellas Verona**.

E a proposito degli elementi GDR, sarebbe molto apprezzato un intervento mirato allo **stipendio** che percepiamo durante la stagione, cosa che, al momento, è praticamente inutile. Perché non stimolare l'aspetto ruolistico del gioco, usando proprio i soldi che riceve il nostro allenatore virtuale, nel **miglioramento delle skill** tramite vari corsi da frequentare, seguendo il modello dei patentini? E a proposito di quest'ultimi, sarebbe ancora più intrigante vedere la nostra reputazione crescere in base ai risultati ottenuti durante le stagioni, rispetto ai patentini ottenuti. Non vedo perché un allenatore senza patentino che vince un campionato di Prima Categoria debba valere meno di qualcuno più qualificato, ma reduce da un esonero o da una retrocessione. D'altronde, **Maurizio Sarri** è partito proprio ottenendo promozioni nei campionati inferiori, per poi compiere la scalata che lo ha portato ad allenare il **Chelsea**...



#2: Sui giovani d'oggi non ci scatarro su

I cosiddetti **newgen** (o **regen**), ovvero i giovani creati dal gioco che, in un periodo della stagione, arrivano nel nostro settore giovanile. Amati da molti, odiati da alcuni, un buon lavoro di scouting può permetterci di scovare quel **regen** dalle potenzialità incredibili e che potrebbe migliorare, grazie alla mano dello staff e al **tutoring** di qualche giocatore più esperto. Purtroppo, i giovani soffrono di un problema atavico della serie, dovuto al loro mercato: molte volte, quando finalmente si trova quel giovane dall'abilità potenziale da almeno quattro stelle su cinque, e si cerca di acquistarlo, la

squadra detentrica del cartellino “spara” **pretese impossibili** (per esempio, 50 milioni per un giocatore che al momento vale 300.000€). Se questo modus operandi è plausibile per un giocatore ritenuto fulcro di una squadra (citando un esempio di qualche anno fa, i 100 milioni di euro richiesti da **Urbano Cairo** per **Andrea Belotti** del **Torino**), trovo francamente insensato un salto così alto per un giovane che potrebbe avere sì grandi potenzialità, ma difficilmente usciranno fuori da una squadra dalle caratteristiche inferiori rispetto una squadra di mezza classifica in **Serie A**. D'altronde, nella scorsa sessione estiva di mercato, l'**Empoli** ha acquistato il cartellino di **Antonino La Gumina** dal **Palermo** per nove milioni...

A parte il folle mercato dei *regen*, trovo che sia più realistico veder arrivare nuovi giocatori nelle giovanili già dall'inizio della stagione, rispetto ai *regen* apparsi in Italia nel mese di marzo, quando la stagione calcistica si avvia alla conclusione. Chissà, magari potremmo trovarci in casa un potenziale exploit come **Cutrone** da inserire piano piano nelle gerarchie della squadra già dalla preparazione estiva.

#3: «stai zitto lo dici a tuo fratello»

Diciamoci la verità: le conferenze stampa su **Football Manager** sono sempre la solita solfa, noiose e ripetitive. Molti giocatori infatti, preferiscono affidarle al proprio allenatore in seconda e a questo punto: perché non inserire un po' di “**pepe**”? Magari sempre affidandoci all'elemento ruolistico? Nel profilo del nostro allenatore troviamo la nostra reputazione dettata dai colleghi. Perché non inserire anche giornalisti e opinionisti al novero? Magari non è tanto di costume in **Inghilterra** come da noi (basti pensare alla lite **Varriale-Zenga** o alla recente querelle tra **Adani** e **Allegri**), però potrebbe dare quel quid in più che manca a *FM*. Volendo, si potrebbero sfruttare i dissapori contro i giornalisti di settore (o alcune fonti velenose nei nostri confronti) per indurre un **silenzio stampa** da parte della nostra società, atta a proteggere non solo noi, ma anche la squadra e il suo morale.



#4: Un po' di comodità in più...

Football Manager è un gioco a cadenza annuale, come molti altri del genere: mi viene da pensare, per esempio, a **Out of the Park Baseball**. *OOTP*, così come *FM*, condivide l'immensa mole di dati e l'attenzione per il lato manageriale del cosiddetto diamante. Ma il titolo di **Out of the Park Developments** ha un vantaggio: la possibilità di migrare i salvataggi dal titolo precedente a quella nuova. Trovo assurdo che un titolo molto venduto come il manageriale di **Sports Interactive** non abbia questa comodità in più che sicuramente sarebbe gradita dai fan. Anche perché, affrontare una carriera lunga magari una dozzina d'anni, per poi essere costretto a ricominciare tutto da zero è, francamente, fastidioso. E credo anche che una scelta del genere aiuterebbe molti modder della scena, come **Claassen**, a non dover ricompilare una mole assurda di dati solamente per modificare qualche promozione o retrocessione.

#5: Un mondo migliore

A proposito di spunti da prendere da altri titoli, porto come esempio **Motorsport Manager** di **Playsport Games** e distribuito da **SEGA**, proprio come *FM*: una delle cose che più apprezzo di questo manageriale motoristico è la possibilità di **votare il regolamento della stagione successiva**, rendendo così il mondo di gioco più dinamico, aggiungendo un po' di strategia in più, se pensiamo alla nostra scuderia. Tutto ciò potrebbe (e dovrebbe) essere applicabile anche su **Football Manager**, visto che il mondo del calcio è in costante evoluzione: è un po' strano vedere la **VAR**

disponibile in game nelle sole **Serie A**, **Bundesliga** e **Liga** quando, nella realtà, viene decisa l'introduzione della tecnologia a partire dagli ottavi di **Champions League** o nei prossimi playoff e play-out di **Serie B**. Ma a parte l'applicazione di **VAR** e **Goal Line Technology**, sarebbe interessante vedere dei punti di penalizzazione in classifica dati dal gioco, senza dover intervenire obbligatoriamente nell'editor esterno: basta vedere l'ingarbugliata situazione della **Serie B** degli ultimi anni per avere un esempio. Per quanto sia una situazione complicata, il tutto darebbe quel tocco di realismo del quale **Football Manager** s'è sempre fatto alfiere. D'altronde, se viene simulata la **brexit** nel gioco, non vedo perché non si possa applicare lo stesso ragionamento anche per ciò che riguarda direttamente il mondo del calcio.

Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

#5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo: Cuphead**, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.

Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



#4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti **Anno 2070** e **Anno 2205**, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di **Anno 1404**, ma non solo: infatti **Anno 1800** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.

Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. **Anno 1800** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.



#3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, **Katana Zero** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.

Guai a definirlo un clone di **Hotline Miami**: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni '80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero intermezzo tra uno stage e l'altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e **Katana Zero**, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.



#2 Days Gone

Un'epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell'**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l'incipit di **Days Gone**, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.

Il gioco prende ispirazioni da serie quali **The Walking Dead** e **Sons of Anarchy** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come **The Last of Us**, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.

Days Gone è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.



#1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo **Mortal Kombat 11**, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come **Injustice**.

I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, **Mortal Kombat 11** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.



[The Textorcist: The Story of Ray Bibbia](#)

Roma: la chiesa cattolica ha ottenuto il pieno potere sulla capitale italiana tramite metodi non proprio leciti, avvalendosi anche di poteri demoniaci. Solamente un esorcista, **Ray Bibbia**, si oppone al loro volere, ed è pronto a combattere il potere clericale a colpi di... tastiera.

Questo è il singolare incipit di ***The Textorcist: The Story of Ray Bibbia***, prima fatica dello studio italiano **Morbidware** di **Diego Sacchetti** e **Matteo Corradini** (che i più conosceranno per il suo lavoro con i **The Pills**). ***The Textorcist*** è stato scritto proprio da Matteo, che ha saputo creare una storia tanto semplice quanto cazzuta al punto giusto.



Dio perdona, io no!

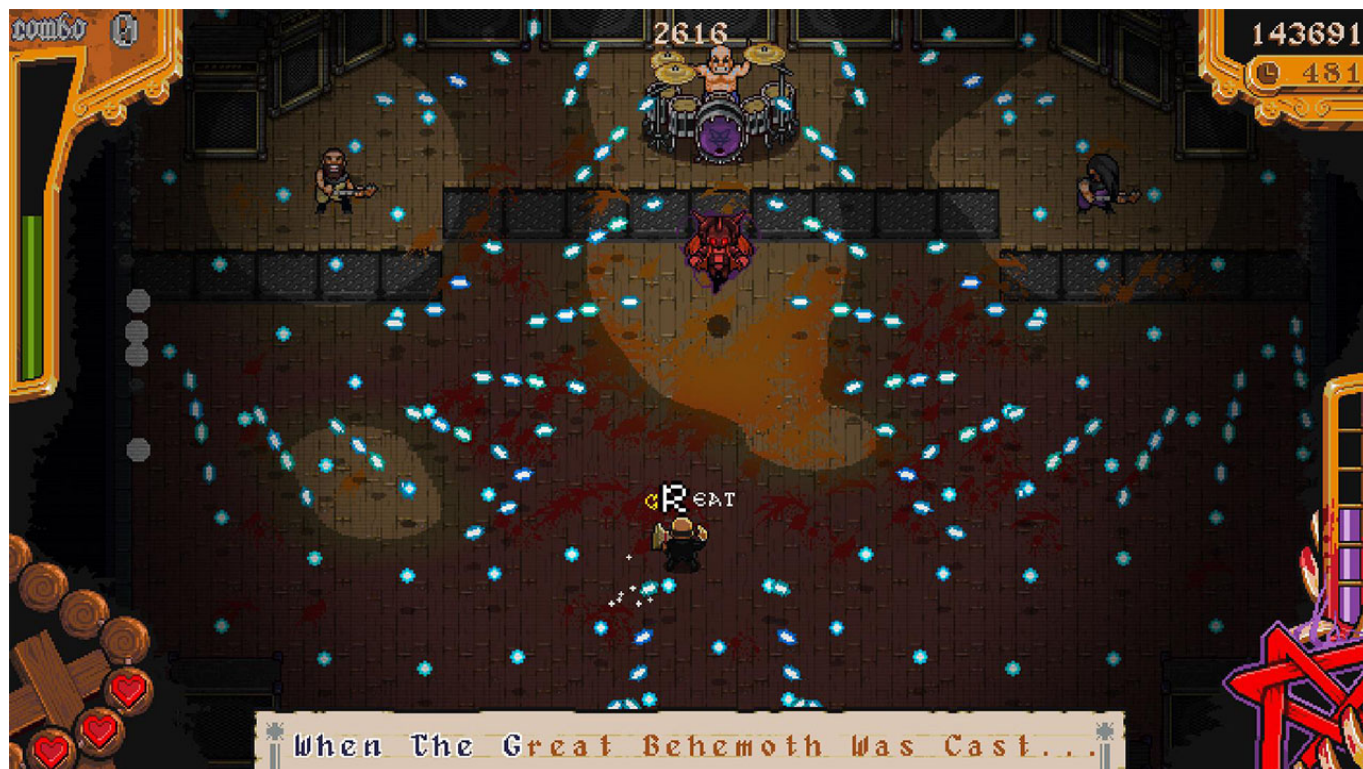
The Textorcist è il risultato di un felice incontro tra **The Typing of the Dead** e **Dodonpachi**, il typing game messo al servizio dello shump nella sua variante più hardcore: il **bullet hell**. Un ibrido decisamente strano e non convenzionale, ma che alla fine funziona alla grande, sfornando un titolo carismatico e originale come pochi nel panorama indie mondiale.

Ma andiamo con ordine: partiamo subito col dire che questo è un titolo che farà felici i fan dei film d'azione, visto che le citazioni non mancano (uno su tutti il **Titty Twister** di **Dal Tramonto all'Alba**), il tutto unito con una verve umoristica "all'italiana" davvero azzeccata. Non nego di aver urlato al colpo di genio quando ho dovuto usare il PC di Ray, un vetusto, ma utile **Holyvetti**, così come aver riso tanto alla scoperta di un gruppo black metal vegano (chiaro riferimento a **Vegan Black Metal Chef**) e all'easter egg del bidet.

Umore e citazionismo a parte, il gioco funziona: la **pixel art** è ben curata e non banale, e il gameplay è davvero un *unicum* nel mondo gaming. Il nostro compito è quello di azzeccare le parole dei nostri (veri!) esorcismi, il tutto mentre dovremo evitare i proiettili sparati dal nemico. Interessante il meccanismo della Bibbia, nostra unica arma per scacciare il maligno: fungerà da scudo, e se verremo colpiti verrà sbalzata dalle nostre mani, rimbalzando in giro per l'arena. Senza il nostro libro sacro, dopo un breve *invincibility frame*, saremo vulnerabili per tre colpi (dopodiché sarà game over) fino a quando riusciremo a riprenderla. Attenzione anche al timer attorno, se scadrà il tempo Ray perderà il filo delle proprie parole e sarà costretto a ricominciare l'esorcismo dall'inizio! Un meccanismo che sembra più facile a farsi che a dirsi, e che da quel sapore un po' "soul-like" a **The Textorcist**: sarà fondamentale dosare le fasi di attacco con quelle di schivata per evitare di dover rincorrere la nostra preziosa bibbia ed essere così vulnerabili agli attacchi nemici. In un gioco simile, la pazienza è più di una virtù.

Particolare il gameplay, dicevamo, uno dei punti di forza del titolo. Essenzialmente abbiamo a disposizione **tre approcci diversi**: possiamo muoverci con le frecce direzionali e digitare le corrette lettere, usare la combo shift+WASD sempre per spostarci, oppure usare un **joypad**. Con

quest'ultimo il gioco cambia radicalmente, trasformandosi da un *typing game* ad un *rhythm game* molto vicino a ***Crypt of the Necrodancer***. Le lettere vengono sostituite dalla pressione dei bumper dorsali, ognuno di essi correlato a una lettera dell'esorcismo. Così facendo il gioco diventa forse più immediato, ma ugualmente difficile. Niente di impossibile, ma siamo decisamente nel campo dell' "hard but fair", così come si addice a questo tipo di giochi, che si ispirano alle difficoltà dei titoli degli anni '90. Chiude il tutto una colonna sonora a cura di **GosT**, autore di una synthwave potente e che flirta alla perfezione col metal, decisamente uno dei punti di forza del titolo.



In nomine dei nostris

The Textorcist scende in campo con la sicurezza di un veterano, e convince sotto molti punti di vista. Nonostante la relativa brevità del titolo, completabile in circa quattro o cinque ore, e un endgame ridotto all'osso (potremo affrontare ogni boss più volte, cercando di conquistare la vetta della leaderboard), la prima fatica di **Morbidware** è una piccola gemma che va giocata e amata, soprattutto per chi ama la difficoltà dei giochi di una volta, l'umorismo dei film d'azione e il panorama indie moderno.

Tropico 6

La brezza marina, il tepore del sole, quel dolce sentore di dittatura sudamericana: questo è molto altro è **Tropico**, famosa serie di gestionali/city builder di **Kalypso Games** che da ben diciotto anni allietta le giornate di ogni sano dittatore dello stato libero di Bananas che alberga dentro ognuno di noi. La sesta fatica della saga, **Tropico 6**, vede un cambio della guardia, con **Haemimont Games** che lascia spazio ai tedeschi di **Limbic Entertainment**, autori degli ultimi episodi di un'altra serie storica, **Heroes of Might & Magic**.

Ma bando alle ciance: prendiamo subito il nostro biglietto della nave e imbarchiamoci verso Tropico!



Sandinista!

Tropico 6 si propone a noi forte di un'idea innovativa per la serie: si pone infatti fine all'unico isolotto e ci si lasciano alle spalle i problemi di spazio derivanti da una simile scelta e si dà il via alla **multigestione** di un arcipelago con flora e fauna diversi tra di essi, forse la più grande novità del titolo. Già dal tutorial il nostro fido consigliere **Penultimo** ci spiegherà l'importanza delle varie isolette e della loro diversificazione: potremo avere un'isola apposta da dedicare all'industria, come per esempio, un isolotto vulcanico ricco di minerali, oppure un vero e proprio paradiso tropicale, meta perfetta per il turista straniero e spendaccione, oltre, ovviamente, alla nostra isola principale, che funge da nucleo per i tropicani.

Il gioco ci offre **tre modalità** diverse e uguali allo stesso tempo: se il **multiplayer** si descrive da solo, mi soffermo brevemente sulle varie missioni, che tentano di offrire un piccolo spunto narrativo riguardo la storia di **El Presidente**, ma che, alla fine, rappresentano un mero diversivo rispetto alla

modalità sandbox, da sempre vero centro nevralgico della serie.

Sul piano grafico, il potere dell'**Unreal Engine 4** si mostra in tutta la sua bellezza, gli scorci di **Tropico 6** sono i più belli che i nostri occhi da dittato...ehm, presidente abbiano visto. Peccato che la cura nei paesaggi del nostro arcipelago non venga riposta anche negli abitanti degli isolotti, davvero scialbi e privi di qualsiasi personalità se non quelle che leggiamo nelle loro schede.

Sul lato del gameplay non si registrano molte novità, **Limbic** è voluta andare sul sicuro, creando un greatest hits delle feature viste nei precedenti capitoli della saga: è tornata la meccanica dei discorsi al popolo, direttamente da **Tropico 3**, così come i raid dei pirati presi da **Tropico 2**, e vengono confermate le **quest** da completare, meccanica introdotta dal precedente capitolo e su cui si basa la gran parte delle nostre partite durante il lungo mandato che ci accompagna dall'era coloniale fino ai giorni nostri, passando per la seconda guerra mondiale e la guerra fredda. Dovremo stare attenti a ogni **fazione** presente sull'isola e non, come il portavoce della corona inglese durante gli inizi del nostro regime, passando per comunisti, religiosi, capitalisti, ambientalisti e chi più ne ha più ne metta. Sarà importante creare una buona **economia** basata sull'esportazione di beni più o meno raffinati, ottenuta sfruttando le rotte commerciali. Il tutto cercando di restare al potere con mezzi più o meno leciti, con un'enfasi su quest'ultimi, da bravi dittatori quali siamo.

A chiudere il tutto, fa capolino la sempre **ottima colonna sonora**, come da tradizione della serie: un tripudio di *son* cubano, salsa e bachata che ben si sposa con l'atmosfera isolana.



El pueblo unido jamás será vencido

Per quanto **Tropico 6** cerchi di "dividere e conquistare" puntando al futuro, ma con un piede ben saldo al passato, c'è da dire che è abbastanza deludente la **parte legislativa**: davvero semplicistica, con pochi editti e una costituzione che ci offre poche possibilità di variare il nostro gameplay, un po'

deficitaria se si pensa alla mole di leggi ed editti che potevamo attivare in passato. Soddisfacente invece è la parte puramente dedicata al city building, essendo questo capitolo di **Tropico** quello con più edifici della serie. Chiaramente non si potrà ottenere la complessità di un **City: Skylines**, ma resta comunque un'esperienza funzionale al titolo.

A conti fatti, il ritorno di **El Presidente** convince, ma con delle riserve: ottima l'idea degli arcipelaghi, così la conferma di alcune delle feature del predecessore e il ritorno dei discorsi. Peccato solamente per la semplificazione della parte legislativa, dicevamo, e del micromanagement in generale, segno di un abbassamento della difficoltà che può far storcere il naso ai fan di lunga data e agli appassionati del genere.

Ad ogni modo, **Tropico 6** resta un titolo che spicca grazie al suo carisma e all'atmosfera, davvero unica nel panorama videoludico.

Top 5: Marzo 2019

L'inverno è giunto alla sua conclusione, lasciando il palcoscenico alla primavera e al rifiorire della natura. È anche il tempo di nuove uscite videoludiche, tra gemme inaspettate e titoli che non hanno deluso. Vediamo quali.

#5 Tropico 6

Sesta iterazione per il popolare gestionale di **Kalypso Media** a tema social-politico: vestiremo ancora una volta i panni di **El Presidente** in quello che, forse, è il compito più arduo di tutta la serie. Non gestiremo più una sola isola, bensì un **arcipelago**! È questa la novità più eclatante di questo **Tropico 6**, che aggiunge delle variazioni ben riuscite nel classico gameplay della saga. Avremo quindi più isolotti da gestire, come se fossero delle macro aree ognuna diverse dall'altra, senza dimenticare l'occhio alle varie fazioni politiche di **Tropico**, fattore fondamentale per una lunga presidenza, o nel peggiore dei casi, dittatura.

Dopo il mezzo passo falso del precedente capitolo, **Tropico 6** torna in carreggiata, offrendoci uno dei migliori capitoli della serie da lungo tempo, capace di offrire ore e ore di puro divertimento caraibico.



#4 Baba is You

Baba is You, puzzle ideato dal finlandese **Arvi “Hempuli” Teikari**, ha un’idea semplice quanto complessa allo stesso tempo: per completare i livelli bisognerà “comporre” delle frasi di senso compiuto, usando degli aggettivi trovati in giro per i livelli. Per esempio, se un fiume di lava ci blocca il passaggio, basta mettere in sequenza le parole “*lava is melt*” per veder sparire l’ostacolo. È un titolo originale che, come l’idea del suo creatore, può sembrare semplice ma in realtà nasconde un cuore arduo e complesso, come ogni buon **puzzle game** che si rispetti. Uscito su **PC** e su **Nintendo Switch**, ***Baba is You*** è una gemma nascosta nel mare delle pubblicazioni indie, che consigliamo ai fan del genere e a chi vuole giocare un titolo che fa della semplicità e dell’originalità il suo punto di forza.



#3 Tom Clancy's The Division 2

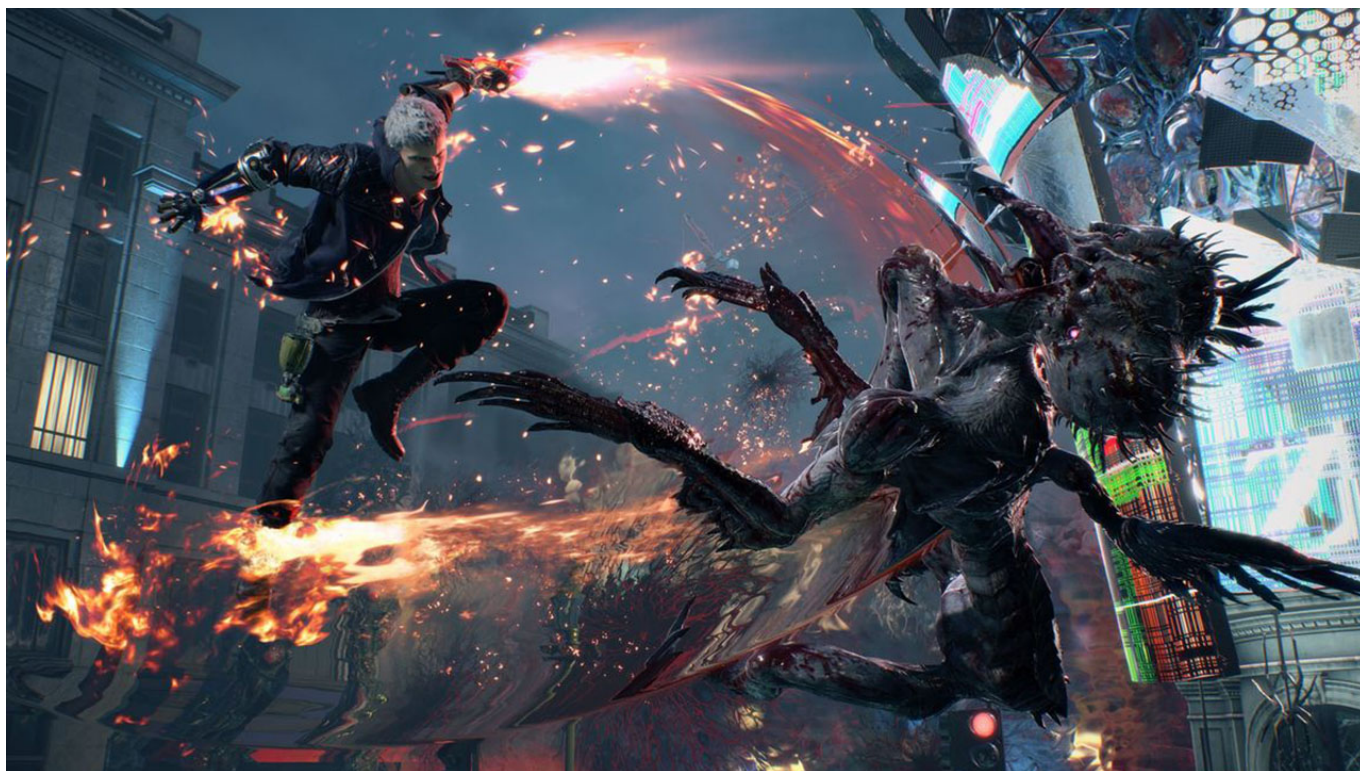
Abbandonata la notte perenne e innevata di New York per l'assolata e verde Washington D.C., **The Division 2** ci riporta a lottare contro il virus scatenatisi nel primo episodio, portandoci nella capitale degli Stati Uniti contesa tra quattro diverse bande in guerra per la supremazia territoriale. Il titolo **Ubisoft** mantiene le promesse fatte durante lo sviluppo e dona ai giocatori un buon ibrido tra gioco di ruolo e shooter con coperture, migliorando i difetti del precedente capitolo. Unica pecca forse un *endgame* ancora non all'altezza dell'offerta, ma **The Division 2** è comunque il miglior *loot shooter* del mercato, riuscendo dove altri titoli ancora non riescono a incidere.



#2 Devil May Cry 5

La rinascita di **Capcom** passa anche da qui: dopo **Monster Hunter: World** e **Resident Evil 7**, tocca a Dante e colleghi portare in alto il vessillo della software house giapponese. **Devil May Cry 5** torna sui nostri schermi più bello che mai, grazie all'uso del **RE Engine**, e soprattutto più spettacolare che mai. Se **Dante** e **Nero** possono eseguire combo in stile picchiaduro, quest'ultimo usando anche la particolare protesi robotiche denominata **Devil Breaker**, particolare è il gameplay del nuovo **V**, un evocatore capace di chiamare in battaglia tre demoni da usare per combattere dalla distanza.

Il Re degli hack n' slash è tornato e **Devil May Cry 5** non delude le aspettative dei fan, donandoci un titolo sia bello da vedere che divertente pad alla mano.



#1 Sekiro: Shadows Die Twice

Un giovane shinobi del periodo Sengoku, alle prese con un arduo compito: vendicarsi della perdita del proprio braccio, sostituito da una particolare protesi, e salvare il proprio signore . È questo il prologo di ***Sekiro: Shadows Die Twice***, ultima fatica di From Software e del suo mastermind **Hidetaka Miyazaki**. Nonostante la parentela con la serie dei **Souls** e del genere a essa legato, ***Sekiro*** si dimostra diverso rispetto ai titoli del recente passato, il gioco è più votato all'azione e al combattimento tra spadaccini, ed è possibile eseguire anche delle uccisioni stealth che richiamano un titolo sempre legato agli sviluppatori giapponesi: ***Tenchu***.

Il level design è una delle peculiarità del titolo, con scenari mozzafiato come da tradizione, che ben si sposano con il setting del Giappone feudale. ***Sekiro*** centra il colpo alla perfezione e consacra il lavoro del suo creatore ai massimi livelli, donandoci non solo il miglior gioco del mese, ma anche uno dei migliori titoli del 2019.



[RimWorld](#)

Un'emergenza galattica. Una nave di linea viene distrutta, ma tre passeggeri riescono a salvarsi finendo nel pianeta più lontano della galassia. Questa è solo una delle storie di **RimWorld**, complesso *colony sim* ideato da **Ludeon Studios** sul modello di una vera e propria istituzione del genere come **Dwarf Fortress**.



Partiamo con ordine, visto la complessità del titolo: la schermata iniziale di **RimWorld** ci pone due scelte, ovvero il **tutorial**, consigliato ma non indispensabile per capire i meccanismi di gioco, e il fulcro di tutto, la **nuova partita**. Qui potremo decidere uno dei quattro scenari che il gioco ci offre: lo **scenario base**, ovvero quello dei tre sopravvissuti al disastro della nave di linea, la **tribù perduta**, con cinque umani sopravvissuti allo sterminio delle macchine, il **ricco esploratore** che vuole provare il brivido della sopravvivenza, e la cosiddetta **naked survival**, con un solo personaggio da controllare, ma completamente nudo e senza provviste. Quest'ultimo è lo scenario più difficile di tutto il gioco ed è consigliato solo a chi voglia provare un'esperienza davvero tosta, mentre **crashlanded**, il primo scenario, è consigliato ai novizi del titolo e a chi abbia avuto esperienze con giochi simili come **Dwarf Fortress** o **Banished**.

Il prossimo passo è quello di scegliere uno dei tre narratori, che fungono anche da selezionatori di difficoltà della nostra partita: abbiamo la "normale" **Cassandra Classic**, adatta a un'esperienza di gioco tradizionale con una difficoltà crescente, **Phoebe Chillax** che, come suggerisce il nome, è adatta a una partita più rilassata e concentrata sul *building* puro, e **Randy Random**, un vero e proprio anarchico capace di farci soffrire già nell'*early game* anche alle difficoltà più basse!

La meccanica dei narratori è uno dei punti di forza del titolo, regalando al giocatore una rigiocabilità davvero ampia, soprattutto se consideriamo che **RimWorld** è un titolo molto aperto alle mod di ogni tipo. Non ci sorprenderà vedere scenari pesantemente story-driven, come quelli ispirati a **H.P. Lovecraft** (dove troveremo il solitario di Providence come narratore) o al **Signore degli Anelli**, con protagonista **J.R.R. Tolkien**.

Dopo aver deciso l'ampiezza del nostro mondo, quest'ultimo generato da un *seed* casuale, sistema visto in giochi come **Minecraft**, e aver deciso il nostro bioma desiderato (si va dal deserto fino alla lastra di ghiaccio senza alcuna forma di vita), oltre alla nostra scelta di personaggi, rigorosamente casuali e ognuno con i vari pregi e difetti, sia fisici che mentali, si inizia finalmente a giocare!



In base allo scenario scelto, e soprattutto al bioma, si comincerà ad agire di conseguenza: sarà fondamentale raccogliere della legna o materiali analoghi sparsi per la mappa (e ce ne sono) per poter creare un rifugio, dei letti e soprattutto un armamentario di tutto punto. Quest'ultimo punto ricopre un ruolo fondamentale in **RimWorld**: che si parli di armi da *melee* come mazze o coltelli, oppure armi a lunga gittata come archi o pistole di ogni tipo (e la dotazione armamentaria del gioco è davvero vasta!), sarà importante per i nostri coloni avere qualcosa da usare per cacciare animali o, soprattutto difendersi dai **raid** di altre comunità. Proprio loro ricoprono un altro punto davvero importante del pianeta, visto che a ogni partita e a ogni generazione del mondo, verranno generate anche delle tribù con tanto di rapporti, siano essi amichevoli, neutrali o, nella maggior parte dei casi, vista la presenza di pirati, negativi. Ogni rapporto è mutevole nel tempo, in base a ogni nostra azione fatta: se attacchiamo una carovana mercantile di una certa tribù dovremo prepararci a subire tutta la loro ira, oppure, se cureremo e libereremo un prigioniero, potremo ottenere un aumento nell'amicizia col gruppo dato.

Descrivere ogni cosa possibile in **RimWorld** sarebbe veramente difficile, data la mole di contenuti disponibile nel titolo di **Ludeon Studios**: il sistema di combattimento ricalca quello di **Dwarf Fortress**, nessun exploit grafico particolare (anzi, lo stile grafico ricorda molto quello di **Prison Architect**), ma una libertà testuale letteralmente infinita. Potremo leggere per filo e per segno i colpi fatali messi a segno dal nostro tiratore scelto ai danni di un tacchino da cacciare, oppure di una cicatrice all'orecchio causata dal crollo di un tetto. Tutto è possibile!

E l'obiettivo finale? Pur potendo scegliere di poter affrontare una partita in modalità *sandbox*, il nostro destino è quello di riuscire ad arrivare all'astronave capace di farci tornare a casa. E se è dall'altra parte del mondo, come di solito succede? Nessun problema: possiamo fare tutto da soli, sfruttando i materiali e passando notti insonne al tavolo di ricerca, scoprendo nuove tecnologie per sbloccare oggetti più avanzati e migliorare il nostro tenore di vita.

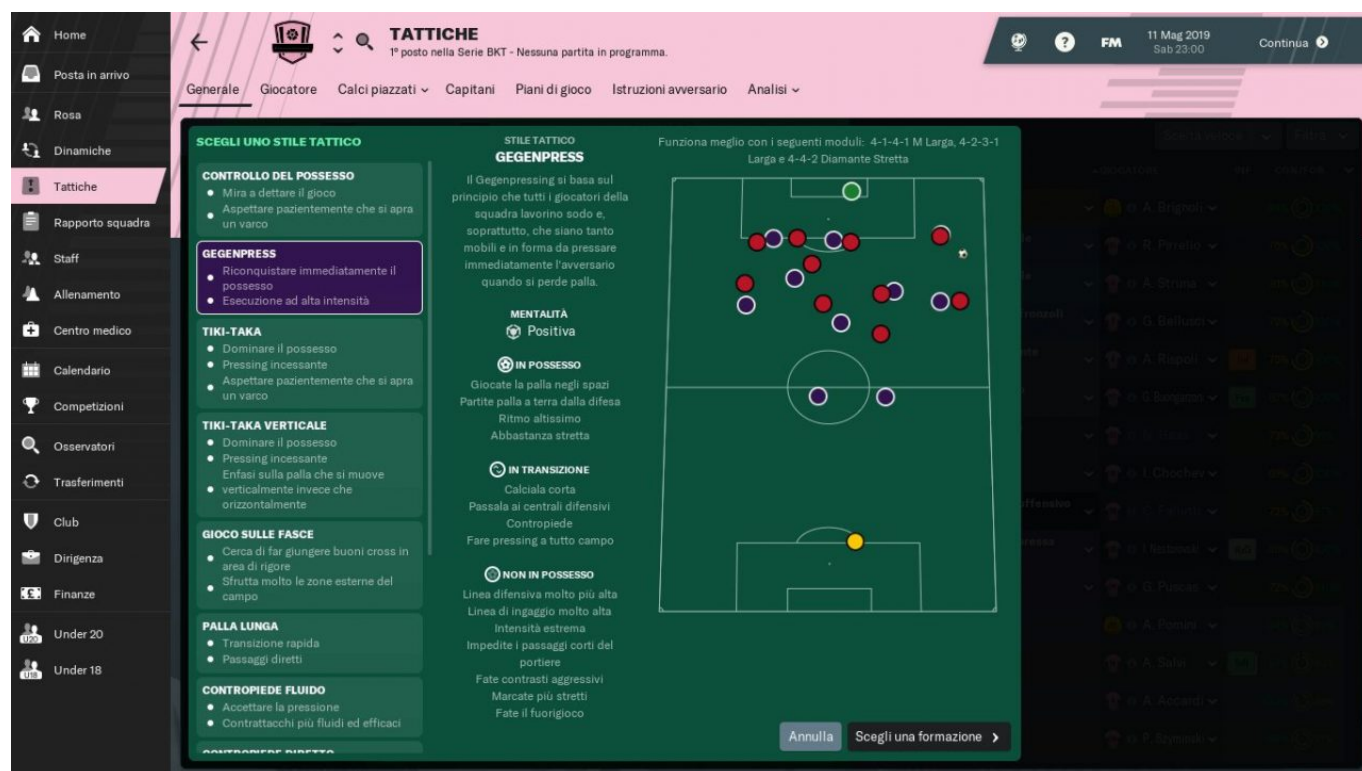
Tirando le somme, dopo anni di lavoro e una lunga fase *early access*, finalmente **RimWorld** arriva tra noi in forma completa, facendo centro sotto ogni aspetto. Grafica e colonna sonora risultano semplici ma molto efficaci, e ben si sposano con il mood sci-fi misto western che abbiamo visto in serie televisive come **Firefly** oppure **Westworld**. Il gameplay è uno dei punti di forza, una vera

evoluzione di **Dwarf Fortress**, che, grazie al motore grafico, tira fuori tutti i suoi punti di forza, con sessioni lunghe e che vi costringeranno a pronunciare la sempiterna frase “altri cinque minuti e poi stacco”. Il mostruoso supporto alle mod, poi, dona una longevità davvero impressionante al titolo tra miglioramenti delle meccaniche di gioco e scenari narrativi unici.

Se per anni il titolo di **Bay 12 Games** ha rappresentato un vero e proprio baluardo del *colony sim roguelike*, ora è arrivato il passaggio di consegne: **RimWorld** è l’evoluzione di **Dwarf Fortress**, ed è il momento che i fan del genere attendevano da almeno dieci anni.

Football Manager 2019

Il 2018 è un anno che, a livello calcistico nel nostro paese, sarà ricordato per la cocente eliminazione alle qualificazioni mondiali contro la Svezia. Per la prima volta dopo sessantanni gli azzurri non hanno partecipato ai mondiali di calcio. E se fosse andato tutto diversamente? Dopotutto si dice dell’Italia che è un “paese di santi, navigatori e allenatori di calcio” e, in nostro soccorso arriva, puntuale come lo Shinkansen giapponese, **Football Manager 2019**, nuovo capitolo della pluripremiata e apprezzata saga manageriale sul calcio di **Sports Interactive**. Quest’anno gli sviluppatori inglesi hanno ribadito più volte di voler voltare pagina, a partire dal nuovo logo e dall’addio del “manager man”, mascotte della copertina del gioco dal 2005. Ma sarà l’unica novità?



Chi sa solo di calcio, non sa nulla di calcio

Innanzitutto, partiamo dalla nuova interfaccia: molto più moderna e accattivante, oltre che ben strutturata anche con risoluzioni da laptop. Un'altra novità è la sezione tattica, completamente rinnovata rispetto al passato e pensata per tendere una mano ai veterani della serie e a chi si avvicina da novizio a **Football Manager**. Cliccando per la prima volta lì, ci viene chiesta la filosofia al quale vogliamo ispirarci, se al **gegenpressing** tanto caro a **Jurgen Klopp**, allenatore del **Liverpool**, il **tiki-taka** di **Pep Guardiola**, il celebre catenaccio all'italiana o il "parcheggiare il bus" davanti alla difesa, tipico dell'epopea di **José Mourinho** al **Chelsea**. Oppure possiamo scegliere anche di voler fare tutto da noi, selezionando la mentalità "crea il tuo stile". Dopo aver scelto, ci viene suggerito se usare un modulo adatto alla filosofia, con tanto di ruoli già assegnati ai giocatori, oppure di volerne usare uno ex novo e a nostra completa disposizione.

Una scelta che accontenta sia i veterani che i novizi e che fa sentire il suo peso quando, durante la stagione ci si trova intenti a cambiare modulo e tattica perché magari i giocatori della nostra rosa non si sono adattati: per esempio, col **Palermo** sono partito con un 4-2-3-1 incentrato sul **gegenpressing** che improvvisamente verso metà stagione stava cominciando a non rendere più come prima e quindi, mi sono ritrovato a finire la stagione con un 3-4-1-2 dal pressing più ordinato e meno asfissiante, molto simile a quello reale messo in campo da **Roberto Stellone**. Mai come quest'anno la tattica e la conoscenza della rosa assumono un ruolo fondamentale nell'ottica del titolo e sarà importantissimo per il proseguimento della stagione oltre che per il mantenimento del nostro posto di lavoro!

L'altra novità importante di **Football Manager 2019** è la nuova sezione degli allenamenti: dite addio all'asettico passato, molte volte ignorato da tanti allenatori che, come il sottoscritto, lasciavano fare tutto agli allenatori in seconda. Questa volta si può decidere veramente tutto, con tre sezioni di allenamenti per giorno e vari template da utilizzare in base alle esigenze, in primis la tanto richiesta sezione di allenamenti dedicata alla pre-stagione. Qui il frutto del lavoro di **Sports Interactive** con preparatori e allenatori professionisti del calcio inglese si fa sentire: ogni minimo errore viene pagato a caro prezzo, che sia esso un infortunio grave della vostra stella o un'errata scelta di preparazione a ridosso di un big match o di una una partita contro una delle ultime in classifica presa sottogamba. Ogni decisione conta e tutto questo aggiunge uno strato di profondità al già vastissimo gameplay tecnico-tattico del titolo. In questa nuova sezione trovano posto anche un ammodernamento degli allenamenti individuali, non più a blocco unico, ma divisi in tre gruppi (portieri, difesa e attacco) e l'inserimento della sezione dedicata al *mentoring*, in passato marginale e nascosta, mentre in **FM 2019** diventa fondamentale per la crescita dei ragazzi (e dei *regen*, ovvero i nuovi calciatori creati dal gioco stesso) della primavera.



Palla a terra e pedalare!

In campo la novità più eclatante è sicuramente l'arrivo del **VAR** e della **goal line technology**: **Football Manager 2019** è il primo titolo calcistico che fa uso del cosiddetto *video assistant referee*, aiuto arbitrale che può cambiare le sorti di una partita, come nella realtà. Purtroppo questa tecnologia è in vigore solamente nei campionati che la utilizzano, come la nostra **Serie A**, la **Bundesliga** tedesca (per la prima volta con licenza ufficiale, così come gli altri due campionati minori), la **Liga NOS** portoghese e la **MLS** statunitense, oltre ai mondiali, visto il recente successo del VAR in Russia. Non ci saranno modifiche a gioco in corso, costringendoci a usare l'editor in game (a pagamento) in caso di cambiamenti nel regolamento. Un po' un peccato, visto che avrebbe reso il gioco più appassionante e unico a ogni salvataggio, così come succede per *Motorsport Manager*. Oltre alle novità tecnologiche è stata migliorata anche la fisica del pallone, cosa che si nota soprattutto con i cambi di gioco da una fascia all'altra. Non aspettatevi la grafica fotorealistica di **FIFA** e **PES** visto che su **FM** in molti continuano a preferire la visualizzazione in 2D piuttosto che quella in 3D, essendo più tatticamente precisa.

Per il resto è il classico **Football Manager** che siamo abituati a vedere ogni anno, ma i cambiamenti più grandi ci sono e fanno sentire il loro peso: il nuovo sistema tattico assume un peso fondamentale, come succedeva più di dieci anni fa e che, col passaggio al 3D un po' è venuto a mancare. La sezione degli allenamenti è diventata, finalmente, una delle parti più importanti di tutto il titolo, cosa che avrebbe meritato anche in passato, ma meglio tardi che mai. Da appassionato del genere, posso dire che è il miglior capitolo della serie dal 2014 e **Football Manager 2019**, rappresenta un'ottima base di partenza per le uscite a venire. Se vivete con il sogno di vestire i panni di un allenatore e siete tra quelli che parlano continuamente di tattica e di statistiche sportive, questo è il titolo che fa per voi.

[Top 5: Novembre 2018](#)

La fine di questo 2018 videoludico è ormai vicina e il mese di Novembre ci ha regalato alcuni dei titoli più importanti di tutta l'annata. Andiamo a vedere quali.

#5 Fallout 76

Il titolo **Bethesda** era uno dei più attesi dell'anno: dopo la pubblicazione di *The Elder Scrolls Online* gli sviluppatori americani si lanciano nel loro primo **MMORPG**, un prequel narrativo ambientato nel 2102, venticinque anni dopo la guerra nucleare che ha devastato il mondo. Noi impersoneremo un abitante del **Vault 76** atto a riconolonizzare il territorio. Attualmente il titolo soffre di qualche problema con i server e probabilmente ingranerà dopo qualche patch correttiva e un po' di mesi di rodaggio, quindi è da considerare come un investimento a lungo termine.



#4 Football Manager 2019

Nuova interazione per l'amata saga manageriale calcistica di **Sports Interactive**: quest'anno il team ha voluto cambiare faccia, con una nuova interfaccia grafica e una rinnovata attenzione sul lato tecnico-tattico. Mai come quest'anno sarà fondamentale trovare il giusto assetto e progettare bene la sessione di allenamenti, facendo attenzione a non strafare ed evitare di esser falcidiati dagli infortuni, esattamente come nella realtà. Probabilmente uno dei migliori capitoli della serie, ottimo anche per chi non ne ha mai giocato uno e vorrebbe iniziare ad emulare le gesta di **Allegri**, **Guardiola** o **Mourinho**.



#3 Battlefield V

Il nuovo capitolo del popolare sparattutto di casa **DICE** fa buon uso delle critiche arrivate nel periodo della beta, regalandoci uno dei migliori titoli della saga: abbandonato il periodo della **Prima Guerra Mondiale** di **Battlefield 1** si ritorna sui campi da battaglia della **Seconda Guerra Mondiale**, prendendo i punti di forza del predecessore e ampliandoli in un gameplay frenetico e fluido. **Battlefield V** è anche uno dei primi titoli che sfrutta appieno le potenzialità della serie di schede grafiche **RTX** di **Nvidia** con la tecnologia **ray tracing**, capace di avvicinarci sempre di più al fotorealismo. Manca ancora l'attesa modalità **battle royale** in arrivo a breve, ma al momento il titolo pubblicato da **Electronic Arts** ha fatto centro.



#2 Darksiders III

Terzo attesissimo capitolo della saga di *Darksiders*, il primo dopo il fallimento di **THQ** e il passaggio a **THQ Nordic**: questa volta vestiremo i panni di **Furia**, uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, atta a distruggere le impersonificazioni dei sette vizi capitali.

Pur mantenendo l'aspetto action-adventure con elementi RPG dei predecessori, *Darksiders III* aggiunge degli elementi **hack and slash** e **soulslike** al mix, rendendo il titolo sviluppato da **Gunfire Games** un gradito ritorno.



#1 Red Dead Redemption II

Il titolo di **Rockstar Games** era uno dei più attesi dell'anno e non ha deluso le aspettative: **Red Dead Redemption II** ci riporta negli impolverati sentieri del Far West, dove impersoneremo **Arthur Morgan**, leader di una banda di fuorilegge che dovremo gestire e dirigere come ogni buon capo che si rispetti. Ogni nostra mossa avrà un impatto sulle cittadine e sugli NPC che incontreremo lungo l'avventura, siano essi nella storia principale che durante le fasi di free roaming, e sotto questo punto di vista il lavoro di **Rockstar** è enorme: la già grande base del precedente capitolo viene ampliata a dismisura, restituendo al giocatore un titolo open world vivo e capace di evolversi come poche volte si è visto nella storia dei videogiochi, rendendo **Red Dead Redemption II** non solo uno dei migliori titoli del 2018, ma probabilmente uno dei migliori degli ultimi anni.

