

[Da Civilization VI a Age of Empire: caratteristiche e differenze dei giochi di strategia a turni e in tempo reale](#)

Si sa, ci sono videogiochi per tutti i gusti. Se ora [Animal Crossing: New Horizons di Nintendo](#) sembra essere il gioco del momento, tra i videogiochi più amati dagli appassionati spiccano senza dubbio diversi titoli basati sulla strategia, sia in tempo reale che a turni, che richiedono ai giocatori capacità di creare tattiche efficaci, di prevedere le mosse altrui e di applicare ragionamenti logici alle diverse sfide che vengono loro presentate.

I videogiochi strategici a turni

I giochi di strategia sono nati ben prima dell'avvento del computer e hanno sempre dipeso dalla capacità del giocatore di prevedere le mosse dell'avversario e dalla profonda conoscenza delle probabilità di vincita che portano a rischiare in modo consapevole le proprie risorse in vista di una vittoria futura. Ne sono un esempio giochi come gli scacchi e la roulette. Nei primi, a cui ci si può [allenare anche online su Lichess](#), le partite sono caratterizzate da lunghe attese in cui gli sfidanti progettano le mosse future e calcolano quali sono i pezzi da sacrificare per poter fare scacco matto; nella seconda, [come spiega il casinò digitale Betway Casinò](#), un giocatore esperto può sfruttare uno dei diversi sistemi di puntata come il Martingala o il D'Alembert per prevedere i risultati del lancio della pallina, le possibilità di vincita e di perdita e scommettere di conseguenza.

Il funzionamento di questi giochi strategici prevede l'esistenza di turni in cui il giocatore fa la sua mossa e ne attende poi il riscontro o una contromossa da parte degli avversari. Questo stile è stato riproposto anche nel mondo dei videogiochi dando vita ai cosiddetti videogiochi strategici a turni. Come è facile immaginare, questo tipo di videogiochi è basato principalmente su ragionamento, astuzia e capacità di prevedere le mosse degli avversari e manca spesso di quel fattore adrenalinico che spesso caratterizza altri videogiochi di strategia o i cosiddetti sparatutto.

Rientrano nella categoria di giochi strategici a turno anche quei videogiochi che a prima vista sembrano relativamente semplici. Che dire ad esempio [della serie per Nintendo Switch](#), Nintendo DS e GameBoy *Pokémon*? Le lotte tra allenatori sono basate infatti su turni e sull'attento calcolo del giocatore che, grazie alle sue conoscenze sull'avversario, sui suoi pokémon e sulle loro caratteristiche, può decidere turno dopo turno come portare avanti la sfida. Altri celebri videogiochi di strategia sono le versioni digitali di giochi da tavola famosi come *Diplomacy*, la cui ultima versione per PC è stata [prodotta nel 2005 da Paradox Interactive](#), in cui i giocatori devono portare a termine complessi trattati di pace tra diverse nazioni.

La serie di giochi di strategia a turni più famosa è però *Civilization*, arrivata al suo sesto capitolo e disponibile oggi anche su PlayStation. L'obiettivo del gioco è quello di costruire un impero sconfiggendo tutti gli avversari che abitano sulla mappa. Passo dopo passo il giocatore farà evolvere la sua civiltà a partire dal 4000 a.C. fino al 2100 d.C., sviluppandone le tecnologie e difendendosi dagli attacchi delle popolazioni limitrofe. Non si tratta solo di un gioco di guerra però: è infatti possibile portare avanti trattative con i leader degli altri popoli e trovare le migliori strategie per vincere adattando la situazione anche alla forma di governo che si è scelta.

I giochi di strategia in tempo reale

Al contrario dei giochi di strategia a turni, in quelli in tempo reale le diverse fazioni si affrontano e

agiscono nello stesso momento, richiedendo così una maggior prontezza di pensieri e riflessi al giocatore ma una minore complessità a livello tattico e strategico. Fin da subito è chiaro che i più celebri [videogiochi di strategia in tempo reale](#), detti anche RTS, devono molto all'eredità lasciata da *Civilization*. [Titoli come la serie *Age of Empires*](#) e i suoi spin-off come *Age of Mithology*, scaricabili [online su computer su Steam](#), condividono infatti con *Civilization* molte delle loro caratteristiche principali. Sono infatti tutti ambientati in una mappa che viene man mano esplorata, il giocatore comanda una determinata popolazione e l'obiettivo è quello di dominare il territorio sconfiggendo i nemici o costruendo una cosiddetta Meraviglia. Questi videogiochi, tra i cui titoli spiccano successi come *Warcraft III* e *Halo Wars* per Xbox 360, condividono ambientazioni storiche o fantastiche basate più su vittorie militari che su vere e proprie trame. All'interno del genere RTS sono inoltre individuabili due sottogruppi: i videogiochi di strategia in tempo reale e quelli di tattica in tempo reale, detti anche RTT.

La differenza tra i due si cela soprattutto nell'importanza data alla ricerca delle risorse, dello sviluppo di tecnologie e di forme di governo avanzate richiesti dal genere RTS tradizionale, mentre i videogiochi di tattica in tempo reale sono principalmente focalizzati sulla gestione delle singole unità e sullo sviluppo di tattiche di combattimento per i singoli scontri. In questa categoria rientrano videogiochi come *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* e la serie [Total War creata da The Creative Assembly](#) ambientata in diversi periodi storici come l'Antica Roma, il medioevo e la campagne napoleoniche. Nonostante il grande successo dei videogiochi RTS in confronto ai progenitori a turni, questo genere non è stato immune alle critiche. Molti detrattori infatti affermano che i videogiochi di strategia in tempo reale, quando giocati tra due giocatori e non contro il computer, vengano vinti non tanto dallo sfidante con maggior talento nello sviluppare strategie e tattiche, ma da quello più veloce con il mouse e più in grado di gestire le diverse fasi del gioco contemporaneamente, cosa che comporta tempi di reazione più brevi e la capacità di dare un numero maggiore di ordini a più unità in poco tempo.

Tra i moltissimi generi esistenti nel mondo dei videogiochi, i giochi di strategia sembrano essere intramontabili. Se i primi a essere sviluppati furono quelli di strategia a turni, ispirati ai tradizionali giochi di società, oggi sono sempre più diffusi quelli in tempo reale, i cui giocatori devono avere prontezza di riflessi, capacità di gestione delle mappa e delle diverse unità e ottime conoscenze tattiche per i combattimenti.

[**Il gioco digitale al tempo dell'emergenza da Coronavirus: quali sono gli effetti**](#)

Con la sospensione del gioco d'azzardo fisico, legata all'emergenza del Coronavirus, si stanno aprendo nuovi scenari relativi al gioco digitale, mentre anche la raccolta di giochi come Lotto e Superenalotto è stata sospesa. Questo è un arresto che interessa l'intero settore e la catena di fornitura del gioco fisico. Per i giocatori, i giochi online rimangono disponibili sui siti con licenza, quindi per gli amanti del gioco d'azzardo in cerca di bonus ci sono siti Web con le ultime notizie: il campo è aperto sia per quanto riguarda le slot machine dei casinò conosciute per offrire ore di divertimento con giochi gratuiti o con soldi veri e giochi più tradizionali come roulette, blackjack o video poker.

L'importante è farlo responsabilmente durante il tempo trascorso a casa. Il cui campo d'azione, sempre stato ridotto rispetto al circuito del gioco fisico, resta ora in attività, a discapito delle sale da gioco che invece sono state costrette alla chiusura temporanea [per l'emergenza pandemia da Covid-19](#). La possibile proroga di stop alle sale da gioco fino al prossimo 31 luglio 2020, apre nuovi scenari che interessano il mercato del gioco digitale. Come tutti sanno bene, il circuito del gioco digitale, in Italia rappresenta il 12% della spesa totale, rivolta al gioco, dato che ha visto un incremento durante lo scorso anno. Tuttavia bisogna sottolineare come a causa della quarantena da Coronavirus, le sale da gioco e i centri scommessa, attualmente siano chiusi, proprio perché non corrispondono ai bene di prima necessità, stabilito dal Decreto vigente per il Covid-19. Questo aspetto rimette in moto la macchina organizzativa per il gioco digitale, dopo che durante lo scorso 2019 il gioco online era stato penalizzato a causa del Decreto Dignità, il quale pur non vietando il gioco, lo ha silenziato, vietando la pubblicità sia in tv che sul web.

Il gioco online torna in pista per via della quarantena da Covid-19.

In un secondo momento è stato però possibile far circolare materiale informativo, in merito al gioco digitale, mentre in un primo momento si era pensato ci potesse essere uno stop definitivo anche ai canali di informazione utile. Lo stop invece è stato effettuato per quanto riguarda la pubblicità esplicita, la quale si ritiene, possa avere effetti negativi su quei soggetti affetti da ludopatia, gioco compulsivo e azzardopatia, tutti fenomeni che il Governo attuale sta cercando di contrastare. Non è un caso se oggi i casinò online legali e sicuri, stanno promuovendo il gioco praticato in modo responsabile e con limitazioni di orario e di budget, seguendo il vademecum delle regole d'oro per giocare online. Gioco d'azzardo che tuttavia non deve essere confuso con i giochi di abilità quali il poker digitale, il blackjack e il baccarat, come è stato stabilito dalla Corte di Cassazione, che ha deliberato a favore del gioco del poker, dimostrando che si tratta di un gioco dove sono le abilità e skill del gambler a fare la differenza, sono il caso e la fortuna.

Una sentenza che sicuramente ha fatto e farà discutere nel tempo.

Il trend per il 2020 per il gioco digitale.

Il 2020 è iniziato con grandi novità e attesa per quanto riguarda il campo della tecnologia e del gioco online. A inizio gennaio sono trapelati rumor che interessano le console di ultima generazione, visto che si è parlato con insistenza di un rilascio della Nintendo Switch Pro e soprattutto della nuova attesissima Playstation 5, tutto questo prima dell'emergenza per il Coronavirus, che di fatto ha interrotto il flusso di notizie riguardanti una possibile anteprima per la console Sony durante la primavera e prevedibilmente per il mese di aprile. Non ci sono ancora notizie ufficiali, anche se la Sony ha fatto trapelare alcune informazioni sulle innovazioni che la nuova console avrà. Certo questo sembra essere il momento ideale, in termini di strategia di marketing per puntare il proprio focus, su un prodotto che è un invito a restare in casa, trascorrendo il proprio tempo libero e di svago con i propri giochi preferiti.

Top 5: i Migliori Giochi sul Texas Hold'em

Il **giocatore d'azzardo vive d'emozioni**, sedersi al tavolo e sbancare è una sensazione che affascina da secoli. Il rischio però è concreto, tanto semplice quanto spiacevole: perdere i propri risparmi. Grazie al ricorso alla tecnologia, le cose cambiano. Non c'è più bisogno di raggiungere un casinò fisico e neppure di mettere a repentaglio denaro reale.

Le **esperienze videoludiche** lasciano immergere il giocatore in raffinate case da gioco, saloon di fine Ottocento e in tanti altri contesti, a seconda del titolo. La sfida molto spesso ricalca in tutto e per tutto quanto accade nelle partite con denaro reale. La soddisfazione di competere non manca, come la varietà delle tipologie di gioco, mentre il player è al riparo da qualunque inconveniente, fatta eccezione ovviamente della sconfitta.

Quali sono quindi i **cinque migliori giochi sul Texas Hold'em** (la variante di poker più diffusa al mondo)? Abbiamo selezionato alcuni dei titoli più interessanti, tenendo conto delle diverse esigenze che può avere il videogiocatore che si avvicina all'azzardo in formato digitale.



1) Prominence Poker

I veri appassionati di poker italiani conoscono bene Massimiliano Pescatori, più noto come Max oppure **"The Italian Pirate"** (Il pirata italiano). Il famoso giocatore professionista, titolare di quattro braccialetti WSOP (World Series of Poker), ha collaborato alla creazione di *Prominence Poker*. Il titolo prevede che il giocatore superi diversi livelli di gioco, all'inizio sarà alle prese con dei **match di poker clandestino**. Dovrà formare progressivamente un bankroll che gli permetterà di misurarsi con avversari sempre più insidiosi. L'ultimo ostacolo alla scalata verso il successo è Il Sindaco, il boss conclusivo del gioco. Grande soddisfazione è stata espressa dal pro-player azzurro che si è dichiarato contento di aver fornito il suo apporto, "perché un gioco così bello come idea, come grafica, forse non si è mai visto nel poker".



[2\) Replay Poker](#)

Nato nel 2010, *Replay Poker* è il gioco perfetto per affrontare nuove sfide al tavolo verde senza scommettere denaro reale e dover eseguire alcun download. All'utente basta registrarsi sul sito e avviare la partita, avviene tutto attraverso il browser. Non ci sono quindi problemi di compatibilità. Trattandosi di un **titolo basato su play money**, l'unico rischio è di perdere le proprie chip virtuali, senza alcuna implicazione per quello che riguarda il denaro reale. Sono accessibili diverse varianti di poker, quali **Hold'Em**, **Omaha** e **Royal Poker**. Queste possono essere disputate nei format più popolari: Ring Game, Sit & Go, tornei e tornei multi-tavolo. È un'ottima piattaforma per apprendere in profondità le dinamiche di gioco, una palestra virtuale dove acquisire quelle competenze che vengono richieste ai tavoli verdi dove si punta denaro reale.



[3\) Red Dead Redemption 2](#)

Chiunque si consideri un videogiocatore non può non averne sentito parlare. Reputato un autentico gioiello videoludico, **Red Dead Redemption 2** è uno dei titoli più apprezzati degli ultimi anni, nella sola prima settimana di uscita ha venduto 17 milioni di copie. È basato su un mix di avventura e azione, ambientato sul finire dell'Ottocento nel Vecchio West. Il giocatore veste i panni di un fuorilegge che, grazie a un sistema di gioco open world, può svolgere le attività più disparate, tra cui **prendere parte a bische clandestine di Texas Hold'em**. Sono l'occasione giusta per incassare qualche dollaro, che potrà poi essere speso per armi, cavalli, bagni rilassanti o un nuovo capo di abbigliamento. La **percezione di realismo è sorprendente**, soprattutto se si pensa che il poker è solo un mini-gioco. Gli avversari raccontano della propria vita, dei propri affari, viene quindi resa la sensazione di puntare contro persone in carne e ossa.



[4\) Governor of Poker 2 e 3](#)

Sono tra i titoli arcade più interessanti per quello che riguarda il segmento del poker gratuito. Anche in questo caso il gioco è ambientato nel **Vecchio West**, la cornice forse più evocativa per il tavolo verde. Grazie ai proventi dell'azzardo, il giocatore di *Governor of Poker 2* (prodotto da Youda Games e fruibile su PC e Mac) dovrà comperare le proprietà della città e farsi una reputazione. La struttura di gioco di *Governor of Poker 3*, pensato per **dispositivi mobile Android e iOS**, è la medesima del suo predecessore, ma il player può fruire di un comparto grafico più interessante, senza contare il contributo della possibilità di giocare in multiplayer e il vecchio Texas a fare da sfondo. Il grande apprezzamento riscosso nel pubblico è la dimostrazione di quanto possa essere avvincente l'esperienza di gioco.



5) Pure hold'em

È un titolo disponibile per **PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows**, sviluppato da VooFoo Studios. Consente di giocare in multiplayer e offline, il giocatore viene accompagnato da un sottofondo musicale distensivo che concilia la concentrazione. Apprezzabile dal punto di vista grafico, *Pure hold'em* è caratterizzato da un impianto di gioco facile da apprendere. I giocatori con un po' di esperienza gradiranno l'effetto di rallentamento associato al river, una soluzione che aggiunge un pizzico di brivido in più. Perché non dargli una chance?

Come sta cambiando l'industria del gioco nel corso degli anni

L'offerta e la fruizione dei giochi e dei videogiochi sta cambiando, nel corso di questi ultimi anni. Già durante il biennio 2014-2015 avevamo notato come le abitudini di molti utenti fossero cambiate in maniera spesso radicale, vista la disaffezione per PC fisso e laptop, a favore di smartphone e tablet. Tuttavia gli amanti dei videogames erano rimasti fedeli all'idea di supporto quale la console, visto che la tecnologia non era ancora capace di soddisfare le loro elevate esigenze, sia per quanto riguarda il gameplay, fine a se stesso, sia per quanto riguarda aspetti estetici come grafica, comparto audio e altro. Oggi però, grazie alla tecnologia che ha effettuato in questi anni passi in avanti, si sta discutendo circa la possibilità di abbandonare il concetto di hardware e di supporto con memoria rigida, a favore dello streaming e del cloud.

Di questo argomento si è discusso durante le scorse settimane [a Los Angeles](#), in un convegno annuale noto come E3, la più importante fiera che si occupa esclusivamente di intrattenimento elettronico. A fare notizia questa volta è stato il tema dell'evento, incentrato in larga parte sul

concetto di cloud gaming, dove nonostante l'assenza si è capito che presto i nuovi protagonisti di questo settore saranno proprio Google, Amazon e Apple. Tutto quello che bisogna quindi comprendere è come l'industria del gioco online, stia continuando a produrre un utile e un fatturato importante, cambiando però radicalmente filosofia, visto che stiamo attraversando l'epoca d'oro del multi-device dove solo i giochi in streaming continueranno a produrre risultati in attivo e in positivo, come del resto sta già avvenendo anche per le [piattaforme casino online](#) che si sono già attrezzate al fine di ottenere nuovo traffico da parte di utenti interessanti al gioco online in modalità live, attraverso smartphone e tablet, elemento ormai imprescindibile, per quanto concerne il comparto del gambling e del gaming, stando agli ultimi dati pubblicati durante il 2019.

Del resto basta analizzare i dati dell'ultimo anno, per quanto riguarda il comparto del gaming, per stabilire quale sarà la rotta e il trend di questo 2019: il gioco online è quasi totalmente spostato e praticato attraverso dispositivi mobili quali smartphone e tablet. Anche per il settore dei videogiochi le console e i PC fissi avranno vita piuttosto breve, non è certo un caso se l'unica console che oggi vende è la Nintendo Switch, una sorta di ibrido trasportabile, a metà tra console di gioco classica e tablet-telefono evoluto. Tuttavia oggi i giochi vengono visti e concepiti attraverso la visione di servizio multimediale, come capita per altri audio-visivi come Netflix, Prime Video e Now Tv.

Ogni formula di intrattenimento sta facendo i conti con il concetto di obsolescenza programmata, dove però più importante dello strumento e del mezzo, risulta essere il fine utile, lo scopo del gioco. Stiamo facendo un'analisi dopo quelli che sono stati oltre 20 anni di upgrade tecnologici di tipo lineare, basati su guerre di posizione e porzioni di mercato davvero importanti, che oggi semplicemente stanno scomparendo, lasciando il posto allo streaming gaming, ai browser games e naturalmente al concetto di cloud che avanza, come già accaduto nell'industria della musica prima e in quella degli audiovisivi successivamente.

Non è un caso se i principali produttori di giochi e di console, hanno paventato la possibilità che da qui ai prossimi 10-15 anni le console saranno dismesse del tutto, con una conseguenza per chi le produce e le vende, che avrà sicuramente effetti evidenti sull'economia di questo settore. Si è discusso inoltre a Los Angeles, di quella che sarà l'offerta in termini di gioco, dove la competizione nei prossimi anni sarà del tutto differente, rispetto a ciò che abbiamo visto e previsto per il prossimo decennio, nel campo del gaming.

[Il gioco online e l'innovazione tecnologica dei giganti del gaming](#)

L'industria del gioco e dell'intrattenimento dei canali di distribuzione come servizi, film, musica sta rapidamente cambiando, adeguandosi ai tempi e alla tecnologia odierna. Il resoconto che ci arriva dalla California, uno dei centri nevralgici per questo settore, parla dell'importanza che oggi assume e ricopre il concetto del [cloud gaming](#). Di che cosa si tratta esattamente? L'industria del gioco è in salute è vero, a patto che sia capace di leggere e di adeguarsi ai tempi che viviamo e che vivremo nell'immediato futuro. Non si tratta di fare previsioni a lungo termine, né di leggere nella sfera di cristallo, ma semplicemente di continuare a lavorare in maniera sinergica su questi due concetti cardine: programmazione e innovazione. L'innovazione per il comparto del gaming e del gambling, significano intercettare quella tipologia di utente PRO che non si accontenta dell'offerta standard.

Il settore del gioco online: tra innovazione e programmazione

Prendiamo ad esempio i dati che riguardano questa prima parte del 2019: il settore del gioco online si muove praticamente per 3/4 del suo pubblico sul comparto delle app e dei giocatori che vogliono accedere direttamente tramite dispositivi mobili, come smartphone e tablet. Non solo: ormai nessuno scarica più il gioco, ma accede tramite browser, in modalità cloud, in diretta streaming, dove è possibile accedere e partecipare a partite e tornei da ogni parte del pianeta. Questa è la sfida che programmatori e produttori di gioco devono saper interpretare e vincere. Siamo in effetti vivendo una fase di transizione, dove il cambiamento non è più un'eventualità ma una realtà con cui fare i conti quotidianamente. I colossi come [Google](#), [Amazon](#), [Apple](#) e via dicendo dovranno quindi essere pronti a vivere questa fase di cambiamento, di mutazione delle abitudini e dei prodotti che vanno lanciati sul mercato, nella modalità in cui l'utente desidera. Il concetto stesso di cloud, seppur complesso aiuta le aziende a sopravvivere e ad andare avanti nell'innovazione tecnologica. Tutto questo è stato già ampiamente discusso anche in termini di gambling online, visto che in Europa e in Italia in particolare, il gioco online dei casinò digitali ottiene responsi ottimali, se paragonati al comparto del gioco fisico dei casinò live, dove tra le entrate e le uscite, spesso non è semplice distinguere e calcolare un bilancio in perdita, da uno che invece è in salute.

Il casinò online: come giocare e vincere con strategia

Prendiamo ad esempio una delle principali attrattive per il casinò online, quale la roulette, che già durante la seconda parte del 2018 è stata tra le protagoniste indiscusse dell'offerta che si rinnova e intercetta il mercato attuale e gli utenti attivi che scelgono di giocare in rete. Per giocare alla roulette bisogna però conoscere [i migliori sistemi per la roulette](#) e quali sono i più vantaggiosi da provare. E' importante ricordare come per il gioco della roulette il vantaggio da parte della casa da gioco sia sempre maggiore rispetto al giocatore: un giocatore abile deve quindi conoscere la propria posizione, di svantaggio e trovare il sistema funzionale per riportare quantomeno in pareggio e in bilancio meno negativo questo aspetto. Il gioco online crea però delle possibilità ulteriori di tentare la sorte con la roulette e con il casinò online, che prima non conoscevamo e non potevamo sfruttare a nostro vantaggio, visto che per giocare alla roulette, bisognava recarsi di persona in una sala da gioco legale. Oggi invece basta collegarsi con un sito di gioco, accedere e creare un account e tentare la sorte mettendo a frutto tutte le nostre abilità e le doti di gioco che possediamo. Difficile stabilire quale [metodo e strategia](#) risulti essere quello più adatto al nostro modo di intendere il gioco della roulette, tuttavia ci sono diversi modi per limitare i danni e avere una possibilità in più per vincere e per battere il banco, che bisogna saper sfruttare nel momento buono della partita.

[La Grande Sfida \(stagionale\) di Clash of Clans](#)

L'ottimo riscontro ottenuto da **Fortnite** con strategie di monetizzazione quali il **Battle Pass** (pacchetto che garantisce ai giocatori l'accesso a sfide aggiuntive e upgrade estetici, e che a oggi ha fruttato a **Epic Games** ben oltre **3 miliardi di dollari**) ha prevedibilmente generato l'emulazione

da parte di tanti altri videogame, che non sempre hanno raccolto gli stessi risultati.

Il prezzo del pass non è alto (circa **10 dollari/euro** a stagione), e il resto della spesa da parte del giocatore dipende dal contesto di game economic design: se in vari giochi gli acquisti possono essere decisivi per determinare il progresso in-game, in *Fortnite* si parla soprattutto di abbellimenti e sfide alle quali non si potrebbe accedere altrimenti.

Risulta chiaro che titoli come *Fortnite*, forte di una base di 250 milioni di utenti registrati, possano ben permettersi di contare su dei Battle Pass tutto sommato a portata di spesa dei giocatori per generare comunque ottime revenue, mentre altri debbano contare su “whale” o “dolphin” (utenti, dunque, che investono cifre non indifferenti negli **in-app purchase**).

C'è chi è riuscito a combinare entrambe le strategie, e non stupisce che a farlo siano stati dei maestri del settore come **Supercell**.

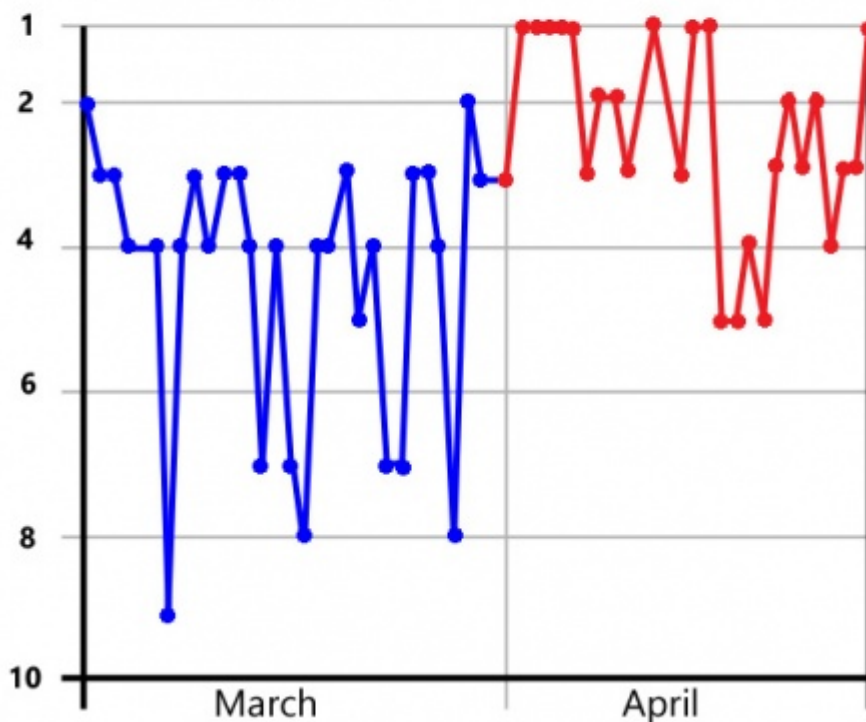
Lo sviluppatore finlandese ha infatti introdotto lo scorso primo Aprile nel suo ***Clash of Clans*** (titolo che dalla sua uscita, nel 2012, ha generato oltre 6 miliardi di dollari di revenue) le cosiddette “**Sfide Stagionali**” (o “Season Challenges”), percorsi fatti con obiettivi e ricompense da sbloccare che hanno avuto un ottimo riscontro.

Già dalla prima settimana i risultati sono stati infatti notevoli, con oltre **27 milioni di dollari guadagnati nella prima settimana**: i giocatori hanno speso circa poco meno di **4 milioni al giorno** nel titolo nei **primi 7 giorni** dopo il lancio in 46 paesi, generando una crescita delle revenue di circa il **145%** (il periodo precedente registrava circa 11 milioni di dollari a settimana, circa 1,6 milioni al giorno).

Clash of Clans è quindi balzato al **primo posto della classifica USA** dei più giocati per iPhone, dove è rimasto per 5 giorni di fila, come può vedersi dal grafico sottostante:

How Clash of Clans' top grossing game ranking on the US iPhone chart changed with the release of its first Season Challenge on 1 April

(Data from App Annie)

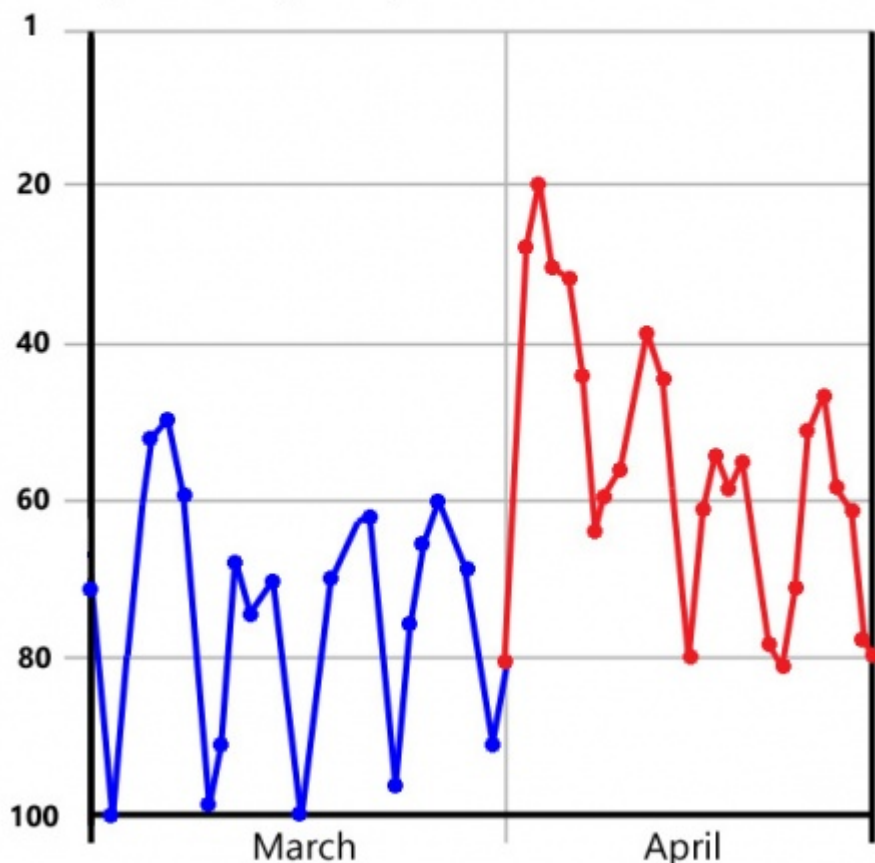


Negli ultimi due mesi l'app ha mantenuto in media un buon **terzo posto**, con qualche sporadico picco verso il basso, e ad aprile è lampante il miglioramento di performance: un risultato molto buono per una strategia di monetizzazione che prevede la semplice **vendita di un pass oro** al

costo di **5,49 € (4,99 \$, negli USA)**. Ma non è questo il “core” della strategia delle Sfide Stagionali. Gli obiettivi delle Season, infatti, oltre alla monetizzazione, hanno come target il miglioramento di **engagement** e **retention**, oltre che la **riduzione del churn rate** (tasso di abbandono degli utenti) e la possibilità di reingaggiare parte di quegli utenti che hanno smesso di giocare.

How Clash of Clans' game download ranking on the US iPhone chart changed with the release of its first Season Challenge on 1 April

(Data from App Annie)



I numeri oggi paiono dar ragione a **Supercell**: le **24 sfide disponibili** con il solo **Pass Argento** (quello non a pagamento, insomma) hanno incentivato gli utenti a giocare, allettati dalla possibilità di collezionare nuovi punti e currency che permettono a loro volta di ottenere risorse in game e boost vari. Nel solo mese di aprile, *Clash of Clans* ha generato circa **71 milioni di dollari**, oltre il **72%** in più del mese precedente, e ben l'**85%** rispetto all'aprile dello scorso anno.

Il gioco ha inoltre registrato il **primo maggio 2019** un guadagno di circa **6,9 milioni di dollari** da acquisti in-app, miglior performance registrata dal Natale del 2015 a oggi.

Il **Pass oro** offre un surplus in termini di risorse e boost, e si fregia di un boccone succulento per molti utenti, che sta nella possibilità di ottenere la skin del **Re barbaro** e quella della **Regina degli arcieri**, sbloccabile dal mese in corso fino alla fine della stagione (che terminerà il prossimo 31 maggio).

Pur avendo portato buoni risultati a Supercell, si capisce come un pacchetto da **5 \$** ha effetti limitati: il vero guadagno per lo sviluppatore sta in quel che viene *dopo*. Pare infatti che le sfide stagionali abbiano incoraggiato di rimando i giocatori a spendere più di 5\$ all'interno di *Clash of Clans*.

Sarà interessante vedere per quanto tempo Supercell riuscirà a tenere in piedi un evento regolare come le sfide stagionali che a primo acchito sembra volto alla monetizzazione, ma che in realtà è una vera e propria meccanica di engagement che può innalzare nel medio termine le revenue dell'intera economia dell'app.

Clash of Clans potrebbe insomma diventare il primo mobile game da **10 miliardi di dollari** di revenue generate nel suo intero lifetime, la strada pare essere quella giusta.

Mobile Gaming: i migliori giochi per smartphone dei primi 4 mesi del 2019

Sono passati appena 4 mesi in questo 2019 e già possiamo considerarlo l'anno del **mobile gaming**. Grazie alla costante attenzione per il settore e ai progressi tecnologici degli hardware, gli sviluppatori più importanti hanno lanciato in questo primo quadrimestre alcuni dei più bei giochi mai visti su smartphone e tablet. Andiamo a scoprirli.



L'anno si è aperto con il botto per gli appassionati di mobile gaming sportivo. A gennaio è infatti [arrivata la nuova versione di PES 2019](#), uno dei migliori simulatori di calcio per dispositivi mobili. Basato sull'**Unreal Engine 4**, lo stesso motore grafico della versione console, il gioco è stato migliorato sia nella veste grafica che in quella del numero delle opzioni offerte ai giocatori. Molto interessante al riguardo la possibilità di creare tornei multi player in locale con i propri amici e l'aggiornamento delle skills dei giocatori basato sulle prestazioni messe in campo nel mondo reale.



La principale novità di febbraio è stata l'aggiornamento alla **versione 7.30 di Fortnite** per smartphone. Che il titolo della Epic sia [uno dei fenomeni del gaming globale](#) degli ultimi anni è ormai cosa nota. Quello che però rende interessante la nuova versione mobile è che è stata aggiunta la possibilità di supportare i gamepad esterni. Una decisione che avvicina le prestazioni del gioco a quelle della versione console. I pad si configurano automaticamente al momento dell'apertura del gioco e permettono esperienze molto più complete e personalizzate.



Quest'anno ricorre anche il decennale dell'arrivo sul mercato italiano dell'app **Poker Stars Mobile**, vero e proprio punto di riferimento per gli appassionati di Texas Hold'em che non vogliono rinunciare al divertimento anche in mobilità. E se c'è un momento ideale per provare l'app della è proprio questo: in questi giorni ci saranno le celebrazioni per [la mano numero 200 miliardi](#) e la Casa della Picca Rossa ha creato eventi ad hoc per festeggiare l'evento, compresi tornei speciali, nuovi bonus per i giocatori ed estrazioni che offrono la possibilità di partecipare agli eventi più prestigiosi. In questo decennio il gruppo Stars non ha mai smesso di rinnovare il proprio software che oggi permette di disputare, sia agli utenti iOS che Android, partite di **Texas Hold'em** e **Omaha**, le due specialità di poker più diffuse al mondo. Ma c'è di più. Sono state aggiunte molte nuove opzioni di gioco, tra cui multi-tavolo, **Sit & Go** e **cash games** ed è stata migliorata la funzionalità "trova giocatore" e "trova torneo", veri e propri motori di ricerca interni che permettono di individuare avversari ed eventi in ogni angolo dl globo.



A marzo gli appassionati di avventure ai limiti del paranormale si sono esaltati per l'arrivo di **Life is Strange** e **Life is Strange: Before the Storm**, due giochi identici dal punto di vista tecnico e del gameplay, ma diversi per argomenti narrati.

Dopo il successo mondiale ottenuto su Pc e console, la saga di **Dontnod** è arrivata anche su smartphone e tablet e ripropone la ricetta vincente fatta di suspense, colpi di scena e una trama estremamente profonda e articolata. Protagonista del gioco **Max**, che dopo aver assistito a un fatto di cronaca nera scopre di avere il potere di tornare indietro nel tempo e di modificare il corso degli eventi. Il gameplay ricorda quello dei giochi di ruolo più famosi, con risposte multiple e interazioni con i personaggi che modificheranno lo sviluppo della storia. Un titolo dalle prestazioni estremamente elevate per il mobile gaming che rispetto alle versioni per altre piattaforme pecca solo dal punto di vista puramente grafico.



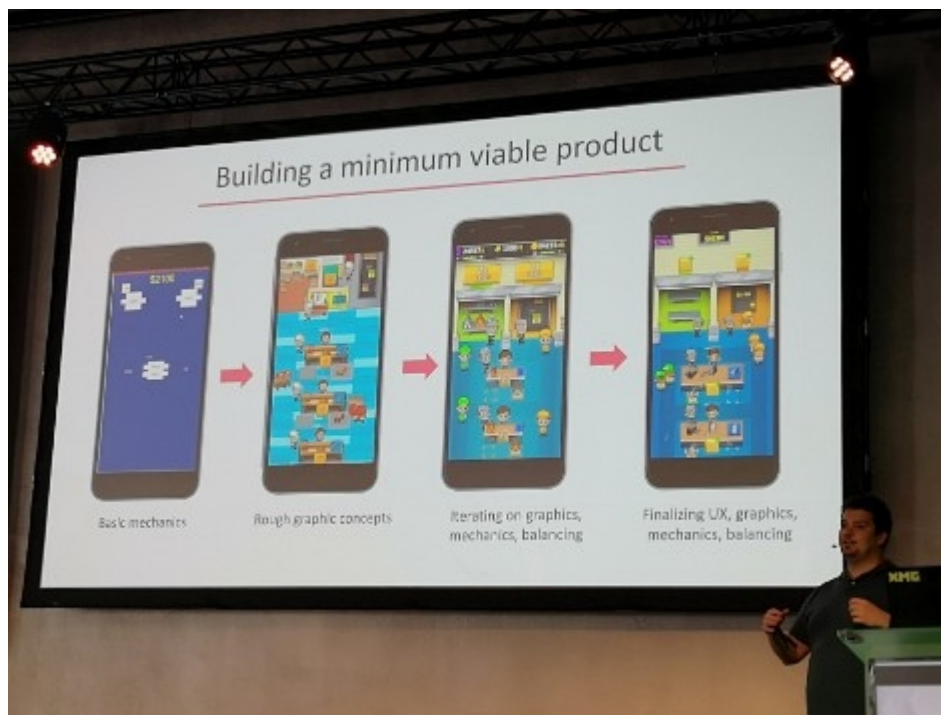
Chiudiamo la nostra rassegna con ***Eternium***, un titolo non recentissimo ma che è stato costantemente migliorato nel corso degli ultimi anni. Ispirato a ***Diablo***, capostipite dei giochi fantasy e pronto ad arrivare [sui nostri schermi come serie animata](#), *Eternium* stupisce per il sistema di controllo del personaggio (basato su gestore e tocchi) e per le grandi possibilità di personalizzazione offerte ai giocatori.

È infatti possibile creare fino a **5 personaggi diversi** e gestirli in contemporanea, richiamandoli in gioco in qualsiasi momento dal menu principale. A differenza di altri giochi di questo tipo, *Eternium* può essere giocato anche in assenza di connessione e non presenta contenuti a pagamento invasivi: due caratteristiche che hanno fatto del prodotto di casa **Making Fun**, uno dei più apprezzati giochi di ruolo a livello globale.

[Click milionari: il modello Kolibri Games](#)

Il co-CEO di **Kolibri Games**, **Daniel Stammler**, ha illustrato ieri al **Quo Vadis 2019** di Berlino il processo di sviluppo dello studio tedesco che ha registrato più di **70 milioni di installazioni** con i soli giochi ***Idle Miner Tycoon*** e ***Idle Factory Tycoon***, i quali contano globalmente circa **10 milioni di utenti attivi al mese**. Dell'intervento ha fornito un puntuale resoconto il sito **[PocketGamer](#)**, del quale riportiamo i contenuti salienti a giovamento dei lettori italiani.

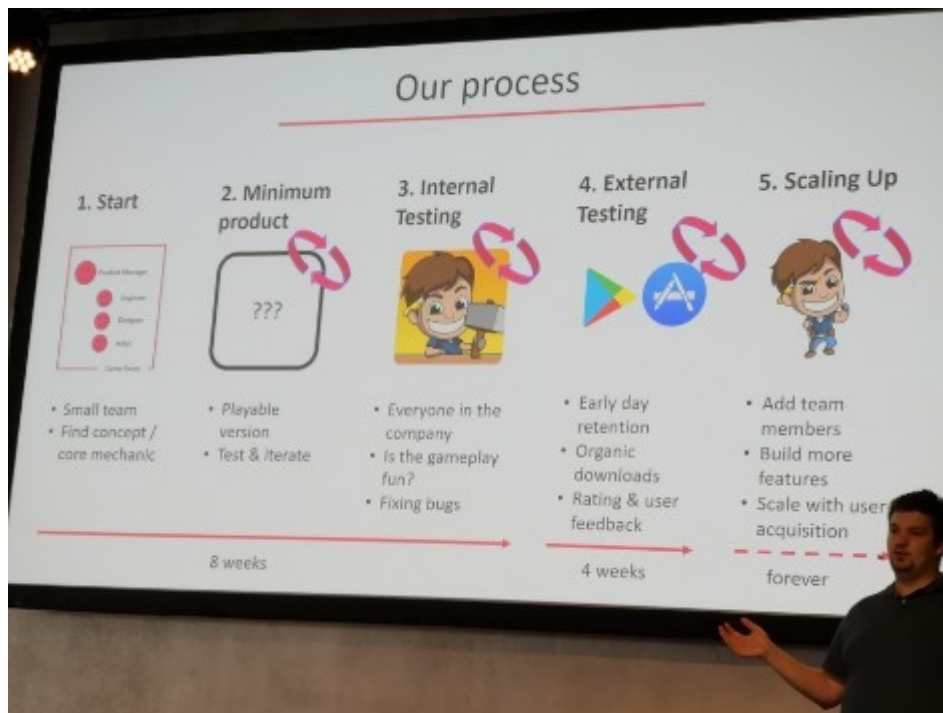
La prima versione di ***Idle Miner Tycoon*** era molto più basilare dell'attuale e non includeva meccanismi di monetizzazione. Il primo obiettivo era verificare che vi fosse un'utenza target pronta a recepire il gioco.



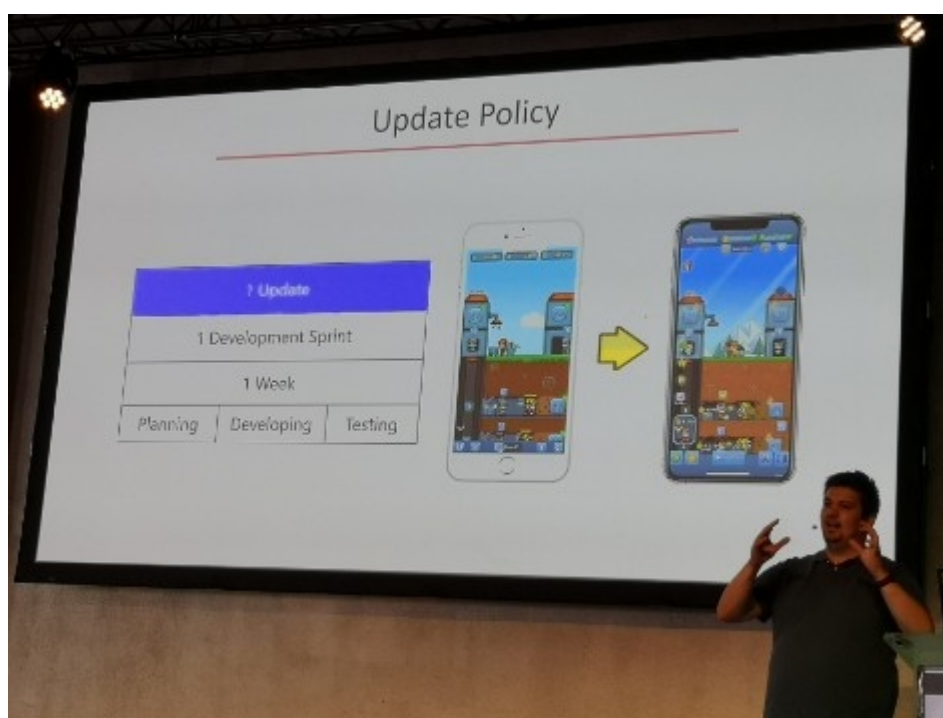
Il gioco era inizialmente “**minimum viable**”, quindi non strutturato e completo in tutte le sue parti, ma concepito in modo da poter comprendere se quel tipo di prodotto aveva possibilità di sopravvivere sul mercato. La vera sfida all’inizio non è stata quindi quella di inserire feature, quanto decidere di non metterle, per non rischiare che innesti sbagliati inficiassero il gioco.

Inizialmente questo ha comportato una perdita di utenti per Kolibri, ma l’idea pareva funzionare, e appurarlo ha permesso allo sviluppatore tedesco di concentrarsi sulla retention. Stammler ha sottolineato come questa sia un elemento chiave per misurare il core gameplay: se un gioco non ha una buona **Day-1 retention** difficilmente raggiungerà una **Day-30 retention**. Svariate hit mobile hanno il **40%** di Day-1 retention, mentre i due *Idle Tycoon* di Kolibri riescono addirittura a raggiungere il **75%**.

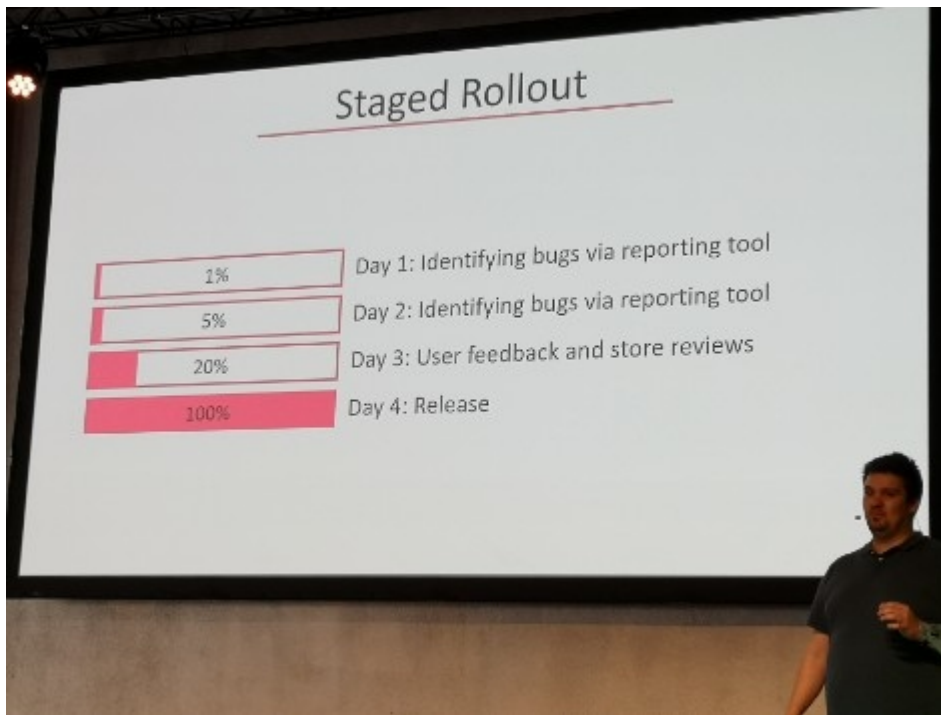
Stammler ha mostrato anche il processo creativo di Kolibri, dal **concept design** del gioco base nelle prime due settimane fino al soft launch (nel quale si effettua un primo test esterno sugli utenti) all’implementazione del titolo, nella quale è importante che si centrino i propri obiettivi misurando i risultati alla luce dei propri KPI.



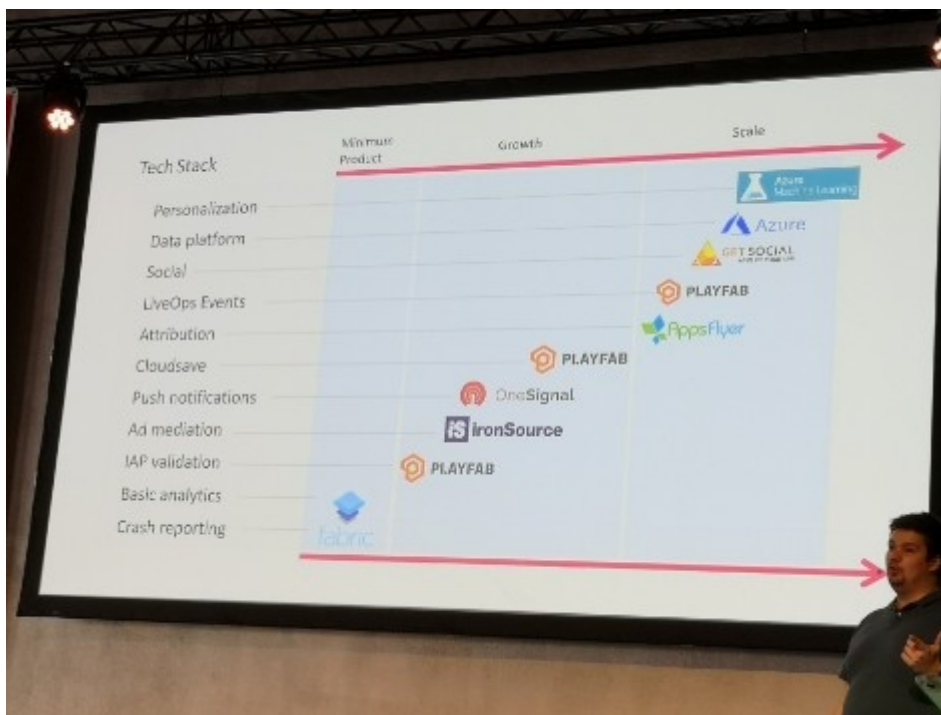
Kolibri aggiorna i propri live game settimanalmente, arricchendoli di feature ed eventi: a oggi, **Idle Miner Tycoon** può contare la bellezza di 120 update nel suo storico.



Ogni aggiornamento è rilasciato agli **utenti in maniera incrementale**, e questo assicura che qualunque problema possa sorgere andrà a impattare su un numero limitato di utenti, dando modo a Kolibri di valutare i feedback ricevuti e le recensioni sullo store dopo la release prima del rilascio all'intera utenza del gioco: questo processo occupa ogni volta all'incirca **4 giorni**.



Stammler ha anche mostrato gli strumenti utilizzati per vari scopi:



Il co-CEO di Kolibri ha concluso con un consiglio, sottolineando l'importanza di partire dagli elementi più semplici, nella creazione di un gioco, per poi aggiungere complessità solo nelle successive feature, come fatto in **Idle Miner Tycoon** che nell'arco di 2 anni ha integrato shop, eventi, dinamiche social e altri elementi che hanno indubbiamente arricchito il gioco principale. Il mantra è uno: fare le cose giuste al momento giusto, principio che ha reso Kolibri in pochi anni una realtà da oltre 30 milioni di euro annui.

Se mi ami, non morire

Quello della migrazione è oggi un tema particolarmente caldo nel nostro paese, da anni migliaia di uomini provenienti soprattutto dal **Nordafrika** sbarcano sulle coste del meridione d'Italia sperando in punto di partenza per una nuova vita che spesso andrà oltre il paese d'attracco, verso altre destinazioni europee. La questione è talmente grande che ha generato speculazioni economiche, schieramenti ideologici contrapposti e non pochi problemi dal punto di vista della gestione dell'emergenza. Il problema si è posto soprattutto negli ultimi anni, ma in realtà è una questione antica: le migrazioni sono iniziate con la storia umana e non sono mai terminate. Non vedere il quadro globale del tema è figlio di un atteggiamento **NIMBY**, proprio di chi non sia abituato a buttare l'occhio oltre il proprio cortile. Per questo opere come **Se mi ami non morire**, esperienza mobile uscita da neanche un anno, risultano importanti nel panorama odierno.

Bury me, my love

Il titolo italiano è figlio di una trasposizione non letterale del ben più forte **Bury me, my love**, titolo che richiama senza perifrasi due elementi centrali di questa storia: amore e morte, o meglio l'allontanamento dai propri cari per trovare una via di salvezza e il costante pericolo di non farcela e di perire durante un viaggio lungo, clandestino e pericoloso. L'impianto del gioco è completamente text-based: vedremo la storia dalla prospettiva di **Majd**, restando in contatto costante con la moglie **Nour** per il suo intero viaggio dalla **Siria** alla volta della **Germania**. Il viaggio può andare o meno a buon fine, sono disponibili **19 finali diversi** con esiti più o meno felici che restituiscono bene il senso dell'aleatorietà del destino di un essere umano che si incammini in un simile percorso. L'interazione è semplicissima, basata sulla **scelta multipla** fra varie delle opzioni di dialogo disponibili all'interno del titolo. A volte si tratterà di semplici consigli, osservazioni o scherzi con Nour, ma vi saranno delle scelte decisive, dove Majd indicherà alla moglie cosa fare. I dialoghi selezionati saranno in tal caso quelli che determineranno il percorso della nostra consorte, che si troverà a dover scegliere fra più di un itinerario, nel corso del quale incontrerà ostacoli di ogni tipo, trovandosi a sfuggire ai controlli, a dover nascondersi, talvolta a scegliere se aiutare o meno chi è in difficoltà, affrontandone di volta in volta le conseguenze.

Non ci resta che piangere

La **scrittura di Bury me, my love** risponde a criteri di stretto realismo: i nostri personaggi sono due siriani di buona cultura, con sogni, aspirazioni e sentimenti comuni. Più la storia si dipana attraverso i loro dialoghi via sms, più ci rendiamo conto di quanto i protagonisti siano simili a noi, nel loro umano vivere i sentimenti e le relazioni, e più rimaniamo atterriti dalla distanza abissale fra la loro normalità quotidiana, fatta di bombe e continue emergenze, e la nostra, fatta di problemi che si rimpiccioliscono di fronte agli scenari di guerra attraversati nel titolo. Perché Nour passa da uno

scenario bellico all'altro, da Damasco a Beirut passando per Aleppo si manifesta un mondo da noi lontano, le cui immagini passano spesso distrattamente davanti ai nostri occhi nei tre minuti di un servizio al telegiornale. A queste storie se ne accompagnano altre che non sentiamo ai notiziari, come il passaggio per il confine serbo-ungherese o quello fra Ventimiglia e Mentone, ogni nazione è un limite da superare per giungere all'agognata meta, quella che per molti di loro rappresenta la fine della guerra sempiterna e il passo verso una nuova esistenza. Nell'ombra queste zone grigie c'è il tempo per i "mi manchi", per ricordarsi a vicenda il proprio amore, per esprimere dolore e preoccupazioni e narrare storie, come quella della coppia di anziani e delle loro 2 figlie:

«C'era una volta una coppia di anziani, che avevano due figlie. Entrambe erano sposate: la maggiore a un fattore, la più piccola a un vasaio. Ed entrambe vivevano nei villaggi circostanti. Un bel giorno, l'anziana disse al marito: "È da molto tempo che le nostre figlie non vengono a trovarci. Mi chiedo se stiano bene. Va a trovarle tu, e quando tornerai mi dirai cosa hai visto." Così l'anziano salì in groppa al suo asino, e si diresse verso il villaggio in cui viveva la figlia più grande.

"Figlia mia, come stai?" le chiese

"Caro padre, guardate a est: cosa vedete?"

"Campi arati", rispose lui.

"Guardate a ovest, a nord, a sud: cosa vedete?"

"Campi arati", rispose lui di nuovo

"Questi sono i nostri campi. Sono tutto ciò che abbiamo, ed è dei loro frutti che viviamo. Se non piove il raccolto sarà perduto, e noi saremo rovinati. Se vi preoccupate per me, padre, pregate il cielo che cada la pioggia."

L'anziano uomo si rimise in viaggio, pregando Dio che mandasse la pioggia. Preghiera dopo preghiera, raggiunse il secondo villaggio dove viveva la figlia minore.

"Figlia mia, come stai" le chiese

"Caro padre, guardate a est: cosa vedete?"

"Terreni argillosi.", rispose lui.

"Guardate a ovest, a nord, a sud: cosa vedete?"

"Terreni argillosi."

"Questa è la nostra argilla. È tutto ciò che abbiamo, ed è con l'argilla che viviamo. Se piove, l'argilla andrà perduta, e noi saremo rovinati. Se vi preoccupate per me, padre, pregate il cielo che non cada la pioggia."

L'anziano uomo si rimise in viaggio, pregando Dio che non mandasse la pioggia. Una volta tornato a casa, si diresse verso la moglie.

"Allora, come stanno le nostre figlie?" chiese lei.

Ed egli gli rispose triste: "Se piovesse, non ci rimarrebbe altro che piangere. Se non piovesse, comunque non ci rimarrebbe altro che piangere."»

Nour dà allora a Majd l'unica risposta possibile: «Majd, ho una brutta notizia: non ci resta che piangere»

Amara terra mia

Il sentimento della coppia di anziani è quello che, in misura diversa deve provare qualunque genitore che veda il proprio figlio costretto ad andar via dalla propria terra per trovare migliori condizioni di vita nell'impossibilità di ottenerle nel luogo natio. La situazione riguarda coloro che vanno via dal Meridione, chi va via dall'Italia, chi passi da un continente all'altro. Non è meno doloroso andar via per trovare lavoro o per realizzarsi professionalmente, pur essendo minore l'urgenza rispetto a chi scappi da una guerra, come Nour. Eppure lei e suo marito non rinunciano alla propria umanità, messi di fronte all'emergenza si trovano a dover prendere decisioni umane e a scambiarsi affetti e a compiere azioni quotidiane, le stesse che farebbe chiunque con uno smartphone. *Bury me, my love* si compone di una **grafica semplice**, l'interfaccia di base è quella di un'app di messaggistica. Quel che si aggiunge su schermo sono le foto inviate, dai selfie alle immagini dei luoghi attraversati, che restituiscono attraverso semplici disegni lo stato delle città e delle persone, dando al titolo una

maggior vitalità ed eleganza, e soprattutto spezzano un ritmo che rischia di farsi monotono riducendosi al solo scambio testuale. L'opera non è infatti arricchita da alcun effetto sonoro diverso da quello di una semplice app di sms, né è presente una **soundtrack**: se da un lato questa scelta conferisce realismo, dall'altra rischia di appiattire l'esperienza, che non sempre mantiene la sua carica emotiva. Proprio a favore del realismo è la possibilità di scegliere fra due modalità di fruizione, quella immediata o quella "real-time", dove nella prima si ha modo di fruire dello scambio in maniera consecutiva, mentre nella seconda si segue il tempo reale di Nour: in quest'ultimo caso la simulazione durerà qualche giorno, con notifiche che arriveranno sullo smartphone con il distacco temporale effettivo con il quale Majd sente la propria consorte (la quale a volte avrà il cellulare scarico, altre volte non potrà scrivere per le ragioni più disparate). Quest'ultima modalità è consigliata certamente a chi voglia vivere un'esperienza più vicina alla realtà, magari ritrovandosi ogni tanto a guardare lo schermo e ad attendere un sms chiedendosi frattanto: «Cosa starà facendo Nour? Starà ancora bene?»

Incontro d'amore in un paese di guerra

Sviluppato da [The Pixel Hunt](#), in collaborazione con **Figs** e **ARTE France**, *Bury me, My love* è stato distribuito da **Playdius Entertainment** nell'ottobre 2017 su **iOS** e **Android**.

L'idea di un'app per far vivere l'esperienza di chi fugga dalla guerra e avvicinare a queste tematiche è ottima, la narrazione è ben gestita, la scrittura si fa raramente pesante e i contenuti sono davvero buoni. La stessa idea di fornire una mappa consultabile sulla quale vedere le tappe passate in rassegna da Nour nel corso del proprio viaggio, con relative informazioni sui luoghi riguardo guerra e politiche migratorie, è ottima e offre un buon valore aggiunto al racconto.

Il limite ravvisabile in quest'esperienza riguarda il livello di engagement ottenibile con una simile operazione: l'app è proposta all'abbordabile prezzo di circa **3 €**, ma quel che manca è qualcosa che vada oltre la semplice narrazione, qualcosa che porti il titolo oltre il mero confine simulativo-esprienziale e metta in gioco degli elementi di gaming. La "gamification" di questo tipo di esperienza (anche tramite elementi semplici come puzzle, enigmi, indovinelli di base o forme di mini-game elementari tirando in ballo un'altra interfaccia, magari rendendo parzialmente esplorabile lo smartphone di Majd) avrebbe aiutato non poco ad arricchire un titolo che rischia di strozzarsi in termini di ritmo, non bastando i pur belli innesti grafici che restituiscono la porzione di mondo attraversata da Nour. Un elemento non poco penalizzante, che rende difficile collocare il titolo nell'ambito strettamente videoludico, essendo la componente gaming ridotta ai minimi termini.

Ciò nonostante, *Bury me, my love* rimane un'esperienza da affrontare e da diffondere, se non altro per il suo valore divulgativo e sensibilizzante, e per il suo essere un unicum, in un panorama in cui l'esigenza di sensibilizzazione nei confronti dei rifugiati e migranti va di pari passo con il bisogno di informazione riguardo le condizioni in cui certi esseri umani vivono in determinati paesi del mondo odierno. Per ricordarci ancora una volta il nostro bisogno di restare umani.

Apocalipsis: Harry at the End of the World

«Ciò che è fatto per amore è sempre al di là del bene e del male». Oltre la stregoneria, oltre la negromanzia, oltre quanto sosteneva probabilmente lo stesso **Friedrich Nietzsche**, al quale - da filosofo dell'irrazionalismo, teorico dell'Oltreuomo, "soltanto pazzo, soltanto poeta" - credo non sarebbe dispiaciuto l'immaginario fantastico, visionario, eppur così intriso di logica, di **Apocalipsis: Harry at the End of the World**. Il lavoro dei polacchi **Punch Punk Games** è un piccolo gioiellino che inserisce meccaniche, enigmi e dinamiche propri dei punta e clicca di **Amanita Design** in un mondo di stampo medievale arcano e trasfigurato.



L'amore alla fine del mondo

Siamo nel XV secolo, il Medioevo è alla fine, il fervore religioso no. La caccia alle streghe è nel pieno del suo fulgore e miete vittime condannando a morte presunte seguaci del Demonio: **Zula** ha solo la colpa di seguire il tracciato di una stella cadente credendo a un'antica leggenda che le avrebbe garantito l'eterno amore. ma che invece le assicura la morte dopo che il fatto viene direttamente collegato alla diffusione di una mortale pestilenza diffusasi pochi giorni dopo la caduta dell'astro. È al fianco del corpo penzolante dell'amore perduto che comincia l'avventura di Harry, in un viaggio che lo vedrà addentrarsi nei territori del Diavolo per riportare in vita la propria amata. Fra uno scenario e l'altro, il nostro protagonista partirà per mari, affronterà creature fantastiche attraverso vari scenari e dovrà risolvere numerosi enigmi fino ad arrivare al **Regno dei Morti**, dove saranno disponibili **due finali alternativi**.

Il gameplay è quello classico di questo genere di punta e clicca improntati agli enigmi, con un'interfaccia contestuale che permette un numero minimo di azioni, che qui consisteranno essenzialmente nell'**utilizzo di alcuni elementi**, da un lato, e nella **raccolta**, dall'altro, di oggetti

raggruppati in un inventario a pergamena che si dipanerà in orizzontale, rendendo sempre visibili i vari item che raccoglieremo per andare avanti nella nostra inesorabile catabasi.



Catabasi

Dall'*Odissea* all'*Eneide* passando per **Orfeo ed Euridice**, il viaggio sino al cuore dell'Ade ha alle spalle una mitologia antica, che affonda le radici sin nella cultura mesopotamica, dove già **Nergal**, da semplice araldo, discende negli Inferi prima di diventarne egli stesso il sovrano. Non sembra un caso che la voce narrante del gioco sia stata affidata alla cupezza tonale di **Adam 'Nergal' Darski**, graffiante voce della band black-death metal polacca **Behemoth**, appropriatissimo nel dar tono alla narrazione durante le cut-scene che ricostruiscono l'antefatto tramite una felice combinazione di voce fuori campo e iconiche rappresentazioni degli accadimenti mostrate nell'ovale dell'occhio del protagonista. Un perno di un **comparto sonoro** ben curato, dove i composer **Agim Dzeljilji** e **Urszula Izak** tengono bene in conto dell'ambientazione oscillando fra le sonorità classiche ispirate alla *Danse Macabre* di Camille Saint-Saëns e alla cupezza gotica degli stessi Behemoth, ma mantenendo costante un impianto più vicino al sinfonico attualizzato sul piano sonoro. Gli SFX sono ridotti al minimo, scandendo soprattutto gli effetti delle azioni del nostro Harry, e chiudendo appropriatamente il cerchio di un comparto audio che ben si sposa con lo splendido art-style.

Dal punto di vista grafico, *Apocalipsis* è infatti un vero gioiellino: il lavoro dell'art director **Zuzanna Łapieś** miscela felicemente le grandi ispirazioni gotiche a cavallo tra Medioevo e Rinascimento, da **Michael Wolgemut** a **Holbein Il Giovane** passando per **Jost de Negker** fino ad **Albrecht Dürer**, il cui stile è probabilmente la principale ispirazione sul piano visivo. Non si tratta della stessa operazione di *Four Last Things*, dove il lavoro è interamente affidato a un sapiente collage e cut-up di opere reali, ma di una reinterpretazione originale, che va dalla creazione ex-novo di paesaggi e soggetti alla trasposizioni di creature tratte dai **bestiari medievali** (**Raimondo Lullo** veglia su quest'opera) sino alla reinvenzione di classici della pittura classica, come vediamo nella riproposizione della stampa *I pesci grandi mangiano i pesci piccoli* di **Pieter Bruegel il**

Vecchio.

In un videogame equilibrato in tutte le sue parti, un simile art-style diventa certamente l'elemento degno di nota, atto a valorizzare il ricco simbolismo su cui il game designer **Krzysztof Grudziński** ha voluto porre l'accento nel corso della storia.



Il Diavolo, probabilmente

Apocalipsis: Harry at The End of The World è una **Nekyia** che porta in vita creature d'altro tempo e fantasmi che albergano nelle profondità dell'animo umano: perdere la persona cara può equivalere alla fine del mondo, ci avverte subito la voce di Nergal all'inizio della storia, e quel mondo si è pronti anche a distruggerlo per amore.

Il titolo di **Punch Punk Games** è senza dubbio armonicamente architettato, con una colonna sonora appropriata e un art-style straordinario a sostegno di una storia solida, dalla buona scrittura, che non eccelle però nella sua progressione narrativa. In particolare nella prima parte, alcune sequenze rischiano di risultare fra loro slegate, sottraendo al giocatore parte dell'immersione nel cuore di questa fiaba nera, e affievolendo l'empatia verso il tormento di Harry, ovattandolo. Le sequenze belliche (dal cannone alla corsa in fuga dai colpi d'artiglieria) risultano in parte avulse dal contesto e rischiano di restar fine a se stesse, come del resto alcuni enigmi che non sembrano dialogare con la narrazione. Quello degli enigmi è un altro aspetto in cui il gioco mostra di non disancorarsi dalla medietà, proponendo mini-giochi in gran parte già visti e raccattati dal grande calderone dei comuni puzzle game. Il riferimento a opere come ***Samorost 2*** e ***Machinarium*** è lampante, ma manca molto di quell'originalità e di quei guizzi enigmistici.

Ciononostante, ***Apocalipsis: Harry at The End of The World*** è un titolo assolutamente da consigliare, vuoi per un prezzo di lancio di **7 €** più che congruo per le **circa 3 ore** di (buon) gioco, vuoi per un art-style che da solo vale già il prezzo del biglietto. Chi abbia già apprezzato questo titolo, potrà inoltre vivere l'antefatto nel DLC ***Apocalipsis: One Night in the Woods***, pubblicato dal distributore **Klabater** lo scorso agosto su Steam, e dove si vestiranno i panni di Zula, della quale

si potrà scoprire l'oscura verità su quella notte passata nel bosco.