

[Annunciato Night Trap: 25th Anniversary Edition](#)

Se credete che **David Cage** abbia inaugurato un filone di videogiochi molto vicini alla cinematografia, tanto che i suoi titoli vengono considerati dei film interattivi, vi sbagliate di grosso: il 1992 è stato infatti l'anno del controverso *Night Trap*, uscito su **3DO**, **SEGA Mega CD** e **PC**, che fin da subito fece scalpore, in quanto fu uno dei primi tentativi di portare un film interattivo al grande pubblico e poteva contare anche sulla presenza di **Dana Plato** (famosa per aver interpretato **Kimberly Drummond** ne *Il mio amico Arnold*). Il titolo, estremamente violento, contribuì, assieme a *Doom* e *Mortal Kombat*, altri titoli dell'epoca, alla realizzazione dell'**ESRB**, il primo sistema di classificazione dei videogiochi in base all'età.

Adesso, dopo ben 25 anni, è arrivato il momento di rispolverarlo. È stata infatti annunciata una nuova riedizione che arriverà su **PS4 e PC il 15 Agosto** mentre non è ancora stata annunciata una data per quanto riguarda Xbox.

Può essere sicuramente una buona occasione per recuperare un titolo che in parte ha cambiato il mondo videoludico.

[Grossi investimenti negli e-sports](#)

Gli **e-sports** stanno prendendo sempre più piede: stadi gremiti, fama e soprattutto ricchi premi stanno ormai diventando una normalità. Probabilmente nel prossimo futuro affiancheranno gli sport fisici che tutti conosciamo e gli investimenti, per far sì che ciò accada, stanno cominciando a registrare cifre esorbitanti. Proprio in questi giorni, infatti, la software house **Eyedentity Entertainment** sta per investire circa **45 milioni di dollari** in questo settore, fondando anche un nuovo marchio: **WEGL** (World Esports Games and Leagues).

L'obiettivo principale è quello di espandersi in tutto il mondo, partendo dai paesi in cui gli e-sports sono ormai una realtà come Cina o Corea del Sud, per poi divenire leader nell'organizzazione e trasmissione dei vari eventi. Oltre a questo, gli investimenti saranno mirati a costituire vari team e soprattutto la costruzione di varie infrastrutture come gli stadi.

Sarà questo quindi il futuro?

[Transformers: l'ultimo cavaliere](#)

Chi scrive è un grande fan dei **Transformers**: serie animate, action figures (in tenera età) e [videogiochi](#) mi hanno accompagnato fino a quando, con mia somma commozione, venne annunciato il primo lungometraggio diretto da **Michael Bay** e prodotto da **Steven Spielberg**. Il primo capitolo di questa saga - nonostante i difetti che diventeranno marchio di fabbrica nei capitoli successivi - rimane il migliore, con la magia dei robottoni ancora presente e lo scontro finale tra **Optimus**

Prime e **Megatron** come doveva essere, o quasi.

Da **La vendetta del Caduto** in avanti, la qualità del brand cinematografico è andata via via precipitando in un limbo dal quale risulta veramente difficile uscire e, se pensiamo che sono già previsti almeno altri quattro film più un lungometraggio dedicato a **Bumblebee**, si può facilmente immaginare che prima o poi il pubblico reagirà di conseguenza, come già visto con i minori incassi avuti in Stati Uniti e Europa de **L'ultimo cavaliere**.

Ma sarà riuscito Michael Bay a portare una svolta con quest'ultimo capitolo? La risposta probabilmente non vi piacerà.



I Transformers ci sono sempre stati: anche **Re Artù** e **Mago Merlino** hanno avuto l'opportunità di incontrare i Cybertroniani, aiutandoli nelle battaglie e preservando la pace. Questa rivelazione può essere considerata uno dei tanti incipit dell'intricata trama - non necessaria - di **Transformers: L'ultimo cavaliere**. Come ormai siamo abituati a vedere, la sceneggiatura è uno dei punti deboli del franchise e io partirei proprio da qui. Nel corso delle due ore e mezza del film assisteremo a quanto di più confusionario e contraddittorio sia stato scritto nell'ultimo periodo. Raccontare l'origine dei robottoni era qualcosa di scontato e sapevamo già che prima o poi questo argomento sarebbe stato trattato, magari con l'occasione di approfondire qualcosa che è sempre stato molto vago all'interno del franchise. Invece, anche questo argomento è stato trattato con pressapochismo, inserendo divinità (o considerate tali) praticamente a caso e senza un vero background narrativo. Proprio una di queste cosiddette divinità, **Unicron**, è stata inserita in un contesto talmente sbagliato che chiunque abbia visto un episodio della serie animata avrebbe potuto fare di meglio. Unicron è un elemento cardine del franchise ma nella trasposizione cinematografica è stato completamente annullato.

Uno dei difetti tipici dei Transformers di Bay è sicuramente lo spazio eccessivo dato alla controparte umana, qui personificata da **Cade Yeager** (Mark Wahlberg) che torna dopo l'**Era dell'estinzione**. Yeager è al centro delle vicende, così come lo sono **Edmund Burton** (Antony Hopkins) e **Vivian Wembley** (Laura Haddock): tutto viene portato avanti in modo quasi del tutto autonomo, con i Transformers non del tutto necessari, quando dovrebbero essere i protagonisti della pellicola.

L'ampio uso degli umani potrebbe anche essere un modo interessante di osservare le vicende da un punto di vista diverso, ma nelle mani di Michael Bay diventa soltanto l'espedito per mostrare le sue virtù da regista: continue inquadrature dal basso verso l'alto, scavalcamenti di campo, camera tremolante, le solite sequenze d'azione confusionarie e ridondanti, il tutto contornato da un montaggio visibilmente sbagliato.

Tutto il cast umano risulta quindi mal gestito (un esempio su tutti è **Izabella**) e soprattutto la loro caratterizzazione mal congegnata. Nessuno degli attori riesce a ritagliarsi lo spazio sufficiente per stabilire una vera empatia col pubblico e personalmente dispiace molto vedere attori del calibro di **Anthony Hopkins** e **Stanley Tucci** naufragar "dolci" in questo mare.

Insomma, siamo sempre di fronte ai soliti problemi di scrittura: personaggi mal caratterizzati (umani e non), coerenza narrativa inesistente, troppe storyline non necessarie ad appesantire il tutto, espedienti narrativi **nonsense** e soprattutto l'inserimento di momenti che dovrebbero essere esilaranti che invece risultano pacchiani.

L'unico lato positivo riguarda gli **effetti visivi**, davvero ottimi, con i Transformes perfettamente amalgamati al contesto ambientale. Ma è davvero troppo poco per portare questo film anche vicino alla sufficienza.



In conclusione *Transformers: l'ultimo cavaliere* è probabilmente uno dei peggiori blockbuster di quest'anno. È l'ennesimo film della saga che si porta dietro gli stessi problemi sinora ampiamente messi in luce da critica e pubblico, e che per di più crea contraddizioni con i capitoli precedenti. L'intrattenimento non si riduce al susseguirsi continuo di esplosioni e questo Michael Bay dovrebbe cominciare a capirlo: basta guardare *Pacific Rim* di **Gullermo del Toro** per capire cosa sia un bel film di intrattenimento con al centro mostri e robottoni giganti.

Transformers: l'ultimo cavaliere è invece un film che trasuda presunzione dalla messa in scena alla regia. Di capitolo in capitolo ogni cosa sembra diventare più grande e intricata e a questo punto la curiosità di vedere il prossimo film della saga non è più dettata da nuovi personaggi introdotti o da approfondimenti narrativi, ma viene sostituita dalla curiosità di vedere come Michael e soci riusciranno a fare peggio del precedente.

Top 7: i peggiori film tratti da videogiochi

È difficile trovare un lungometraggio tratto da un videogioco che accontenti tutti. Abbiamo quindi deciso di passare in rassegna i peggiori, che consigliamo caldamente di non guardare.

#7 SUPER MARIO BROS - 1993



Le origini di tutto: **Super Mario Bros** ha aperto la strada ai film basati su un videogioco ed è considerato uno dei peggiori film di tutti i tempi nonostante vanti la presenza di **Bob Hoskins** e **Dennis Hopper**.

La trama si distacca molto da quanto siamo abituati a vedere e di certo non è l'unico difetto: pessimo make-up, personaggi mal caratterizzati e dialoghi imbarazzanti sono solo esempi di un progetto mal riuscito e soprattutto partito male. Per arrivare alla stesura finale del copione passarono, infatti, circa tre anni nei quali nessuno degli sceneggiatori seppe costruire una trama basata sul famoso videogioco. E il risultato è evidente: un flop sotto tutti i punti di vista.

#6 MORTAL KOMBAT: DISTRUZIONE TOTALE - 1997



Dopo il primo film del 1995 - volendo accettabile - nel '97 **Mortal Kombat** torna con un sottotitolo che la dice lunga su quanto si è cercato di fare col precedente film: ***Distruzione totale***.

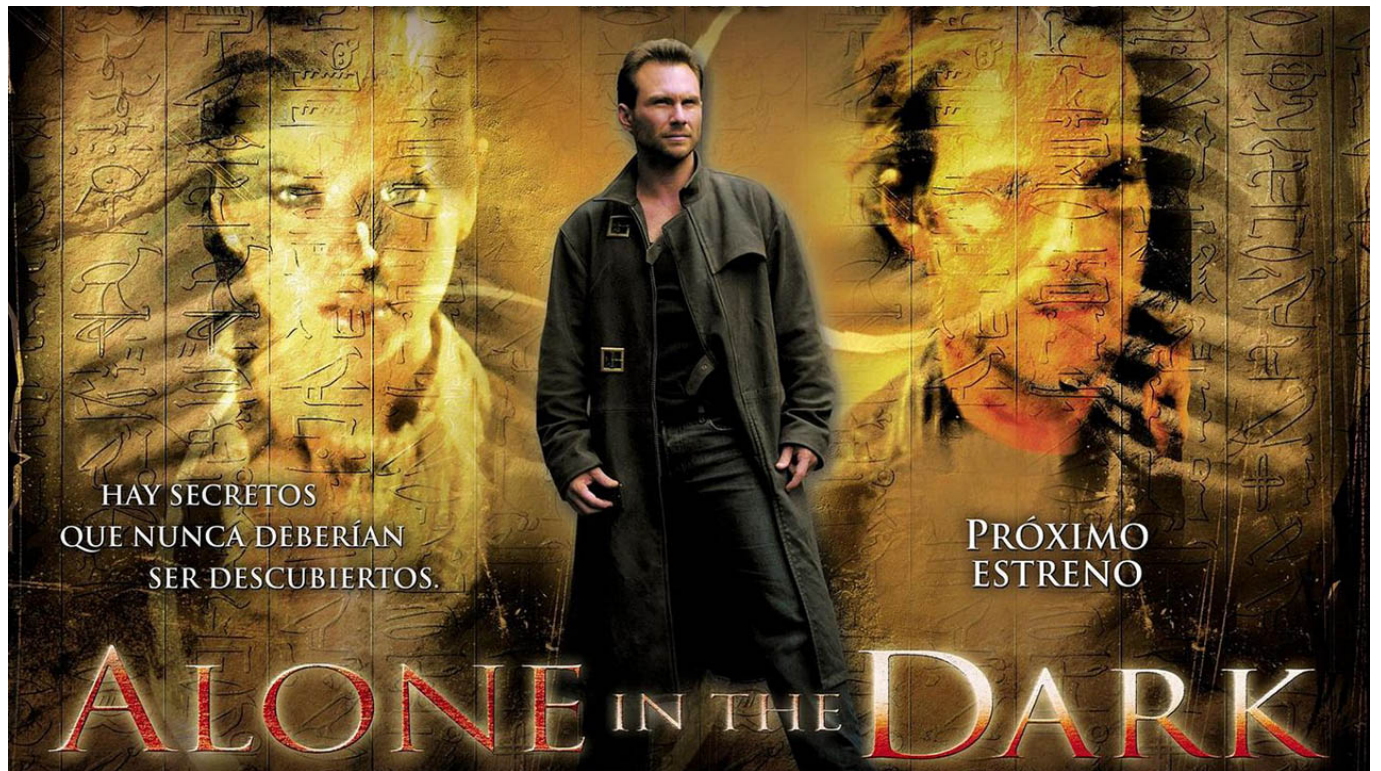
In questo secondo capitolo assisteremo al susseguirsi di vicende confuse nonostante un discreto incipit, attori probabilmente in vacanza e *nonsense* in quasi tutti i minuti della pellicola. Nonostante gran parte del cast del primo film sia stata accantonata e sostituita, nessuno notò la differenza, in quanto personaggi che dovevano essere fondamentali non risultarono tali, lasciando perplesso lo spettatore anche sul perché della loro presenza. Ma il peggio è riservato agli effetti speciali, pessimi e spesso ridondanti, essendo utilizzati anche quando non fosse necessario. Un po' come le esplosioni nei film di Micheal Bay.

#5 DOOM - 2005



I 100 minuti più lunghi della vostra vita: tentativo di abbattere le barriere tra cinema e videogiochi, **Doom** ci riesce per una manciata di minuti solo quando diventa un FPS con brutti effetti speciali. Ispirato al **Doom** meno riuscito, il terzo, questo film vede come protagonista **The Rock** che, prima di lanciarsi su **The Fast and Furious**, ha deciso di prestarsi in una trama più realistica: una base scientifica su Marte circondata da zombie. Chiudendo un occhio sulle caotiche sparatorie - e in un film che si ispira a un FPS è quanto dire - il film risulta scialbo, scontato e quanto di più banale si possa volere.

#4 ALONE IN THE DARK - 2005



Il 2005 è il turno di *Alone in The Dark*, che oltre a essere pessimo - e, del resto, altrimenti non sarebbe in lista - riesce a risultare anche insignificante: bastano appena dieci minuti per cominciare a provare una certa sonnolenza, tendenza che non migliora nel corso del film . Sceneggiatura, regia, fotografia e **Tara Reid** risultano senza mordente facendoci pensare che del videogioco abbiano preso soltanto il titolo.

#3 STREET FIGHTERS: THE LEGEND OF CHUN-LI - 2009



Tutti conosciamo **Chun-Li**, una bella ragazza cinese dell'**Interpol** dotata della capacità di tirar calci a una velocità disumana. Tutto questo, nel film, è stato affidato ad un'attrice che rappresenta la massima espressione del casting mal riuscito: **Kristin Kreuk**. Durante il corso della pellicola la sua interpretazione risulta insipida e assolutamente fuori contesto. Il film in sé riprende solo qualche nome e qualche colpo della famosa saga di picchiaduro, facendo rimpiangere il lungometraggio del 1994 con **Jean Claude Van Damme**.

#2 BLOODRAYNE - 2005



Di **BloodRayne** - diciamoci la verità - ci importa solo della protagonista, con quella sensualità micidiale alla **Eva Green**, qui interpretata da **Kristanna Loken**, che però non raggiunge nemmeno un decimo del carisma della protagonista del videogioco. In un film che vede la presenza di **Ben Kingsley** e **Michelle Rodriguez**, la storia pare proseguire a caso. Questo, e tanti altri difetti, hanno permesso al film, di ricevere ben cinque nomination ai **Razzie Awards**: peggior attrice protagonista, peggior attrice non protagonista, peggior attore non protagonista, peggior regia e peggior sceneggiatura.

Oltre a un meritato secondo posto in questa top.

#1 TEKKEN - 2009



Ambientato nella città di Tekken City (?), la Tekken Corporation (?) sponsorizza un torneo chiamato **Iron First**, dove i combattenti lottano tra loro per ottenere celebrità e prestigio, anche mediante l'utilizzo di armi bianche (?). Decide di partecipare anche **Jin Kazama**, che cerca vendetta nei confronti di **Heihachi Mishima**. Già a partire dall'incipit si possono notare errori grossolani e alcune mancanze gravi che sono una caratteristica assodata del videogame come il **gene Devil**. Resta inspiegabile poi come le coreografie dei combattimenti risultino tremendamente confuse e soprattutto slegate da quanto siamo abituati a vedere e soprattutto giocare. Sicuramente è tra le peggiori trasposizioni cinematografiche di un videogioco ma, purtroppo, non c'è mai limite al peggio.

#Bonus TEKKEN 2: kazuya's revenge



E con il sequel si è, infatti, riusciti addirittura a far peggio: **Tekken 2** si presenta come un prequel ma molte delle vicende narrate risultano in totale contrasto con quanto visto nel film precedente. Tutto è incentrato su **Kazuya Mishima**, uno dei personaggi più carismatici mai creati, letale e senza un minimo di moralità, almeno nel videogioco. Nel film è un inetto il cui intento principale è passeggiare. Tralasciando qualche nome preso dalla saga e gettato a caso all'interno della sceneggiatura, il film non ha nulla a che fare con **Tekken**, anche perché non ci sono combattimenti.

[In arrivo un tripla A targato Amazon?](#)

Si è vociferato tante volte l'ingresso del colosso **Amazon** nel mondo videoludico, addirittura con rumor su una console proprietaria. È proprio l'**Amazon Game Studios** a risaltare su un annuncio incentrato sul reclutamento di un **Game Producer** che, oltre ad avere l'esperienza necessaria, sarà circondato da un team variegato che ha lavorato in diversi titoli come **Need for Speed**, **Half-Life** e **Halo**.

Non si sa nulla sul titolo tranne per il fatto che sarà certamente un **tripla A**. Attenderemo dunque altre novità all'orizzonte dalla compagnia di Jeff Bezos.

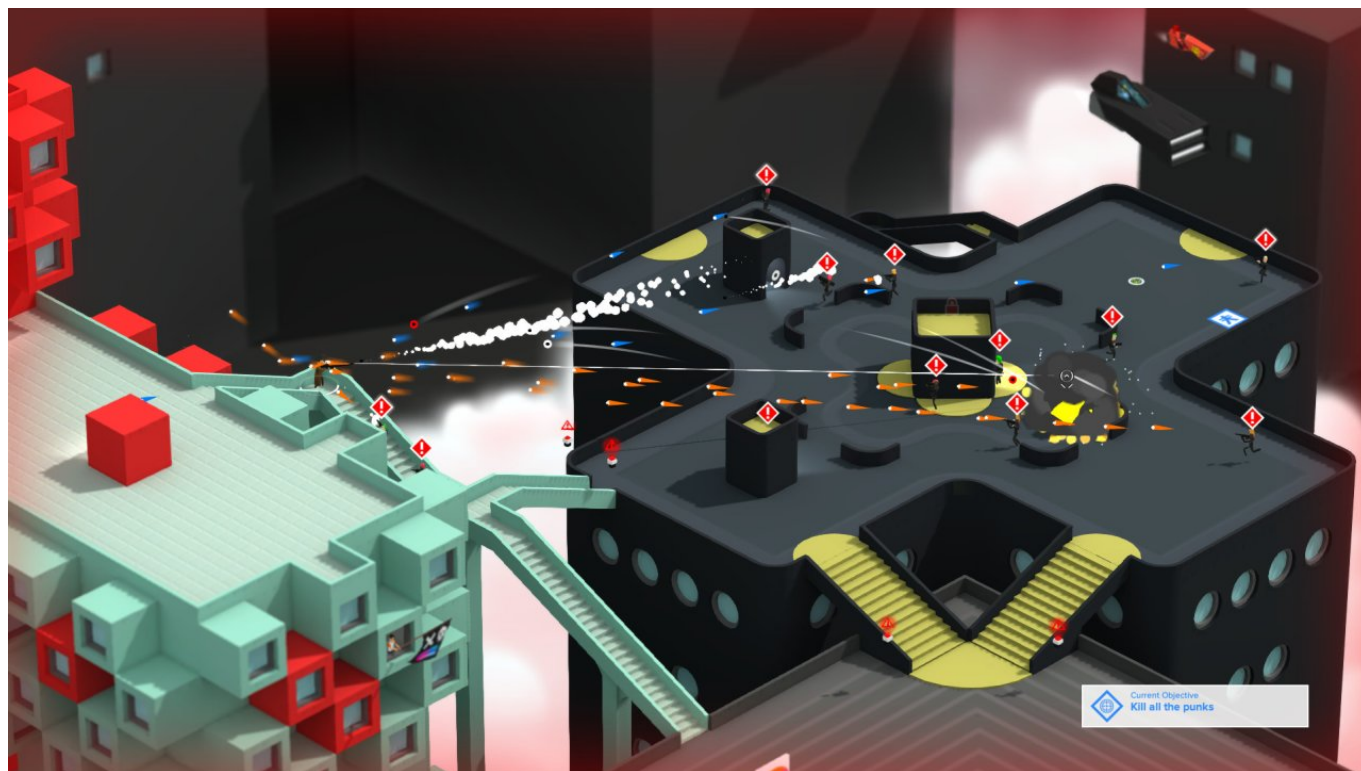
Tokyo 42 - Citazioni ne Abbiamo!?

Ogni tanto si assiste a un ritorno agli anni ottanta: che sia per la moda, sui libri, film o videogiochi poco importa; in qualche modo quegli anni ci hanno lasciato qualcosa e riviverne i momenti migliori mette una pezza alla nostalgia. Proprio in ambito videoludico abbiamo avuto molti esempi di **revival** che, prendendo spunto da film di genere come *Dredd*, *Blade Runner* o *Robocop*, hanno fatto saggiare le peculiarità di sceneggiatura e messa in scena tipica di quegli anni. Basti citare il DLC di *Far Cry 3* denominato *Blood Dragon*, un'enciclopedia della fantascienza più trash anni ottanta, fino al titolo protagonista di quest'oggi, *Tokyo 42*. Anch'esso recupera tutte le caratteristiche dei lungometraggi di quegli anni, le situazioni, i dialoghi e il design, impacchettando un titolo divertente e di intrattenimento, pur non privo di qualche difetto.

Cyberpunk 2042

Impersoniamo qualcuno la cui vita cambia improvvisamente. Veniamo a scoprire dalla TV che siamo stati incastrati per un omicidio accaduto per le strade di **Tokyo**. L'unica cosa da fare è scappare e cercare risposte su chi è stato e perché. Inutile dire che le parole assumeranno forma di proiettile. Questo è insomma l'incipit di *Tokyo 42*, di certo non una trama cervellotica, ma comunque adatta al tipo di contesto. È un pretesto, qualcosa che ha la funzione di introdurci al mondo di gioco e di guidarci verso il finale. Anche i comprimari subiscono una caratterizzazione anni ottanta, con dialoghi sopra le righe e colpi di scena abbastanza forzati. Nel corso della storia interagiranno con diversi personaggi, tutti con uno stile di vita abbastanza discutibile, ma che saranno utili per scoprire la verità su quanto successo. La trama si sviluppa come se fosse il primo *GTA* (con il dovuto metro di paragone): nel peregrinare da un capo all'altro di Tokyo troveremo, in parallelo alle missioni principali, quest'altre legate ai diversi personaggi, oltre a un sistema - che potremmo definire "di contratti a termine" - che ci permetterà di acquisire reputazione e denaro. Proprio **la reputazione** diventa il fulcro del gioco: maggiore sarà, più avremo a che fare con i pezzi grossi della mala e, di conseguenza, avremo modo di acquisire informazioni cruciali.

Insomma, *Tokyo 42* non è altro che un'accozzaglia di cliché anni ottanta, piena di riferimenti a film, manga (uno su tutti *Ghost in the Shell*), e tanto altro di quanto sfornato in quegli anni. E proprio per questo ci piace.



Se non hai un gatto non sei nessuno

Tokyo 42 è innanzitutto uno **sparatutto-sandbox**. Le varie missioni che sceglieremo hanno una buona dose di varietà d'approccio: sfruttare la **mappa** sarà essenziale in ogni frangente, non solo se si vuole affrontare il tutto in **stealth**, ma anche se si vuole intraprendere la strada di uno **Steven Seagal** qualunque. Il nostro arsenale è molto vario, e va dalle classiche pistole ai fucili di precisione, sino al bazooka e a una katana che regala grosse soddisfazioni. Quando si comincerà a fare sul serio inizierà una vera e propria guerra: capiterà molto spesso di trovarsi da soli contro decine di nemici e centinaia di proiettili visibili a schermo; proprio quest'ultima caratteristica sarà essenziale dato che ci permetterà di schivare letteralmente i colpi nemici e di rispondere di conseguenza, magari sfruttando la **scarsa IA degli avversari**.

Particolare è anche il **sistema di puntamento** - un po' macchinoso, a dir la verità - nel quale diventa essenziale mirare con attenzione ma, complici alcuni problemi di prospettiva, può risultare frustrante, soprattutto durante i momenti più concitati. Qualora le cose si mettessero davvero male, entrerà in scena anche un simpatico **sistema di mimetizzazione olografica**: consumando l'energia di una batteria non meglio specificata, potremmo cambiare aspetto e mischiarci così tra la folla. Anche questo sistema dovrà essere pianificato e bisognerà controllare se nelle vicinanze sia posizionato o meno un sistema di ricarica dell'energia. Una volta perse le tracce, i nemici riprenderanno il proprio pattugliamento. È un titolo che non risulta per nulla semplice, grazie anche al fatto che basta essere colpiti soltanto una volta per ritrovarci all'altro mondo. Oltre a questo avremo a che fare anche con le **Nemesi**, colleghi assassini che desiderano farci fuori; anche loro possono mimetizzarsi tra la folla per cui, potenzialmente, ogni cittadino di Tokyo può diventare una minaccia. Fortunatamente potrà venire in nostro soccorso - una volta sbloccato - un **gattino modificato geneticamente** che, con il suo potere di rilevazione, può aiutarci a trovare la Nemese e quindi rispedirla al mittente.

Un elemento cardine del gameplay di *Tokyo 42* è la **prospettiva**, nel bene e nel male. Tutta la

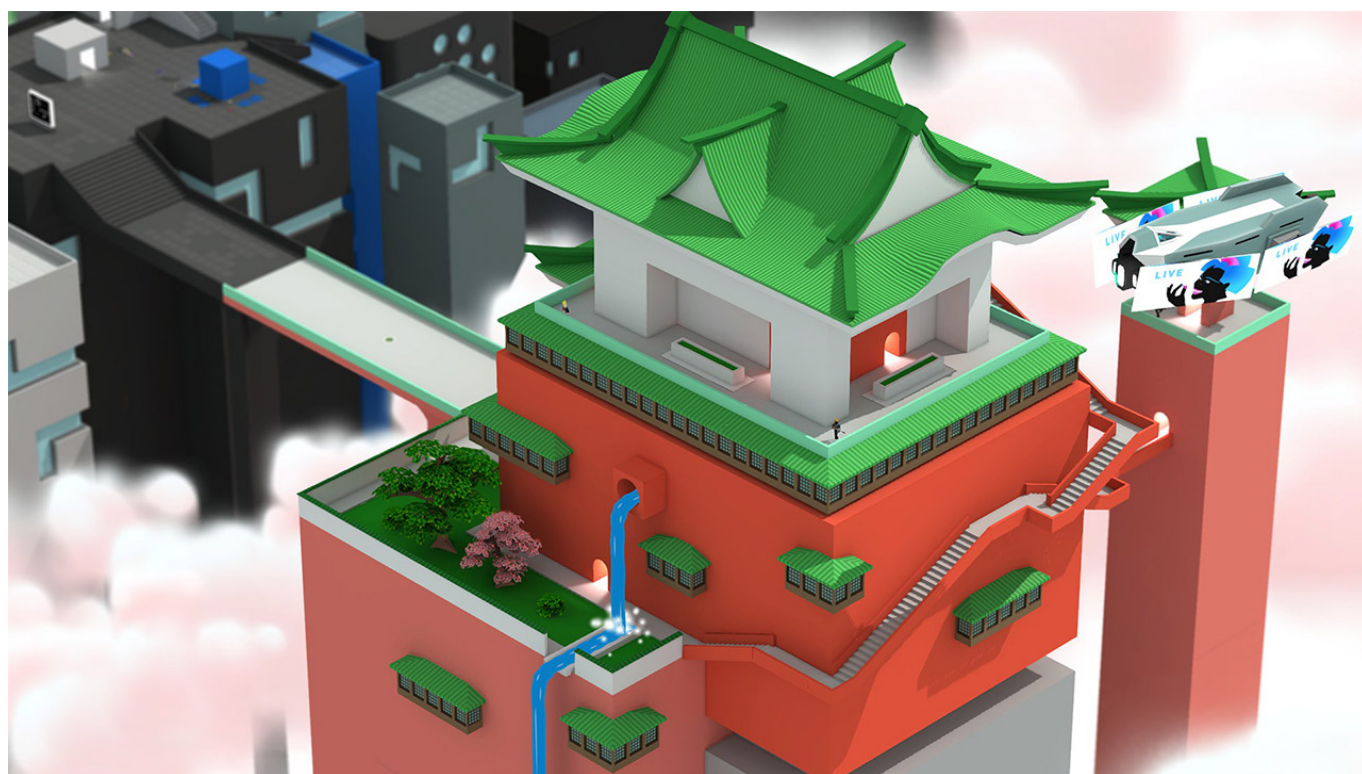
mappa può essere infatti ruotata a intervalli di 90° permettendoci di vedere tutto ciò che rientra nel nostro interesse. Il rovescio della medaglia si ha però quando ci troviamo in spazi stretti, magari tra un palazzo e l'altro, dove diventa praticamente impossibile vedere la strada da percorrere o individuare eventuali ripari. Peggio ancora quando si è alla guida di un mezzo di per sé già difficile da governare che, con l'aggiunta di un cambio prospettico di questa portata, diventa una delle parti più frustranti del titolo.

Tokyo, comunque, si presenta molto colorata, con un design che si rifà in parte a opere come *Ghost in the Shell*: grattacieli colorati, enormi schermi continuamente animati e alcuni sistemi tecnologici ci proiettano direttamente nel futuro; è liberamente esplorabile a piedi ma è possibile utilizzare anche - una volta sbloccati - i vari punti d'interesse, un **sistema di teletrasporto** in tempo reale molto utile, data la dispersività e caoticità della mappa. Particolare è anche la scelta di **annullare** completamente i **danni da caduta**, anche da altezze proibitive.

Lungo la città sarà possibile fare **acquisti** in punti specifici, soprattutto di armi e munizioni, ma anche di alcuni oggetti di dubbia utilità, come ad esempio un casco di banane. La mappa presenta anche dei piccoli segreti da raggiungere, oggetti rari che, una volta recuperati, entreranno a far parte del nostro arsenale.

Durante il gioco si sente comunque la mancanza di una reale omogeneità tra le varie parti del titolo, si ha l'impressione che mondo di gioco e narrazione siano completamente slegate e anche alcune meccaniche risultano ancora grezze.

Anche l'**audio generale** e le **musiche** non fanno gridare al miracolo, ed è un vero peccato perché proprio sul piano sonoro potevano essere inserite delle chicche davvero niente male. Il titolo è completamente tradotto in italiano.



In conclusione

Tokyo 42 si presenta come un titolo dall'alto potenziale mal sfruttato: l'approccio alle missioni è sicuramente il punto forte del titolo ma il sistema di puntamento impreciso, la mappa molto carina ma caotica e, soprattutto, i già citati problemi di prospettiva, rendono questo indie game spesso frustrante. La sfida data dalle missioni può comunque intrattenere e un contesto che non si prende molto sul serio aiuta molto a non focalizzarsi su alcuni difetti narrativi e di design. Chi è amante della fantascienza anni 80-90 troverà comunque modo di apprezzare le scorribande per le vie di Tokyo.

Downward: il post apocalittico italiano

Negli ultimi anni il nostro paese sta cominciando a ritagliarsi uno spazio concreto nel mondo videoludico. Software House come **Milestone** o **Kunos** risultano già affermate da tempo, ma, al contempo, stanno cominciando a venir fuori team al momento più piccoli che sembrano avere molto da dire. Un caso fra questi è di certo **Caracal Games Studio**, team composto da sole tre persone che sta ultimando un lavoro che presenta vari aspetti interessanti: **Downward**. Titolo ancora in **early access**, questo **indie** promette di portare una nuova esperienza videoludica tutta in prima persona.

Come un sogno

A colpire immediatamente è il sistema di movimento del protagonista che, grazie alle sue doti di **traceur** (colui che pratica il **parkour**, NdR), può spostarsi più o meno facilmente nelle grandi aree che incentivano l'esplorazione. Il paragone con **Mirror's Edge** è d'obbligo ma qui i movimenti non risultano così fluidi e soprattutto il **moveset** non è così generoso. A differenza del titolo **Electronic Arts**, il mondo di gioco è però ricco e variegato e con zone completamente diverse tra loro. L'esplorazione completa è possibile solo avendo sbocciato determinati oggetti: ad esempio, capiterà di incappare in sentieri bloccati da campi di forza, accessibili soltanto se si avrà il numero necessario di dispositivi adatti.

Tutto si basa comunque su un incipit narrativo - un po' abusato a dir la verità - che vede il protagonista, svegliatosi chissà dove, alle prese con l'indagine sul proprio destino e sulla nuova realtà che si ritrova a conoscere. Come da titolo, infatti, il gioco è **ambientato in un mondo post-apocalittico**, molto generico a livello temporale, e starà a noi scoprire cosa sia effettivamente successo. A facilitare il nostro compito sarà una misteriosa voce femminile, che sembra sapere molto su quanto sta accadendo ma che non si sbottonerà più di tanto, ma risulterà comunque essenziale nelle prime fasi di gioco dove farà da guida nell'area tutorial.

Il gioco, di per sé, per quanto concettualmente semplice, non sarà per nulla facile, non solo per via del parkour - a volte frustrante - ma anche per via di alcuni enigmi e dello scontro con alcuni nemici come torrette automatiche o i Golem. Anche queste fasi di combattimento si basano molto sulla capacità di movimento del protagonista ma a volte non basta: **poteri sbloccabili** attraverso un intuitivo menù ci permetteranno ad esempio di teletrasportarci, oppure di aumentare la nostra

energia o la stamina. Tutto ha un sapore un po' vintage, come anche i salvataggi manuali accessibili solamente se si suona una campana; non risulta molto comodo, ma nel contesto può risultare un difetto trascurabile.

Sono disponibili anche delle vere e proprie **sfide** dove potremmo gareggiare contro il tempo completando un circuito. Proprio qui si assisterà a un repentino cambio di ambientazione, quasi magica, suggestiva e che conferma le doti dal punto di vista artistico di questo titolo, come vedremo tra poco.



Video sì, audio nì

Downward basa la propria esistenza sull'**Unreal Engine 4** con risultati molto gradevoli. Texture di buona qualità, ottimi filtri e, soprattutto, un bel comparto luci, portano questo titolo ben sopra la media rispetto ad altri titoli di pari livello, se non addirittura alcuni titoli tripla A. Essendo ancora alla **versione 0.80**, il gioco è colpito da qualche sporadico glitch, pop-up e qualche problemino legato ad alcune compenetrazioni poligonali. Da segnalare anche un bug in cui il nostro alter ego smette di compiere le azioni da *traceur*. Sono comunque difetti sporadici che non minano pesantemente l'esperienza di gioco e che comunque saranno di certo risolti alla versione 1.0.

Come detto poc'anzi, una grossa attenzione è stata data al **comparto artistico**, vero fiore all'occhiello dei ragazzi di Caracal Games: la mappa è disseminata di antiche rovine, diverse tra loro, ampi spazi ricchi di vegetazione dove si passa da lussureggianti spiagge ad aree montuose. Questo fa sì che *Downward* prima di tutto sia un titolo vario e che mischia in maniera elegante paesaggi di natura diversa. Si è invogliati a esplorare e arricchire la nostra esperienza visiva.

Il **comparto sonoro** è quello che risente meno dell'"effetto wow": tutti i suoni risultano molto semplici e anche l'accompagnamento sonoro non regala emozioni particolari. La vera nota dolente è purtroppo il doppiaggio italiano, non all'altezza della controparte inglese. Le voci affidate al team

ThePruld che, su YouTube si occupa di fare ottimi *machinima* sulla serie **Souls**, qui purtroppo risulta un po' fuori contesto, probabilmente con un tono fin troppo sopra le righe e caricaturale. Inoltre alcuni personaggi risultano davvero amatoriali e stonano un po' con il resto.



In conclusione

Downward è sicuramente un titolo con un buon potenziale, nonostante sia ancora incompleto riesce a colpire, risultando un gioco con una propria identità e subito riconoscibile. A colpire meno è senza dubbio il doppiaggio ma, se ci si lascia trasportare dal fantastico mondo di gioco, magari non ci si farà caso. È disponibile su **Steam a 9.99€** e, se fossi in voi, comincerei a farci un pensierino.



Se volete saperne di più, guardate l'intervista che il game designer di Caracal Games, **Tommaso Bonanni**, ha recentemente rilasciato al microfono di **Gero Micciché** (filmato da **Simone Bruno**) a Roma in occasione del **Let's Play 2017**.

[Raphael Colantonio lascia Arkane Studios](#)

Negli ultimi anni abbiamo imparato ad apprezzare **Arkane Studios** grazie alla qualità di suoi titoli quali *Dishonored* o il reboot di *Prey*.

È proprio notizia di poche ore fa che il suo fondatore, nonché presidente, **Raphael Colantonio**, ha deciso di lasciare l'azienda prendendosi un periodo (non specificato) di riposo.

[Questo il suo comunicato](#) pubblicato sul sito di **Bethesda**:

«Gli ultimi 18 anni sono stati un'avventura fantastica, dall'inizio di Arkane nel 1999 alla realizzazione del nostro primo titolo, *Arx Fatalis*, fino all'ingresso in ZeniMax Media nel 2010 e alla pubblicazione della serie di *Dishonored* e dell'acclamato *Prey*; è tempo per me di fare un passo indietro per avere più tempo da spendere con mio figlio e riflettere su cosa sia importante per il mio futuro. Ho avuto l'opportunità di lavorare con alcune delle persone migliori e più brillanti di questa industria, e mi sento estremamente fortunato ad essere stato parte di questo viaggio con tutti i membri di Arkane. Ho vissuto molti momenti magici. Ho anche attraversato momenti difficili. Ma posso dire che l'ingresso in **ZeniMax** ha portato le cose al livello successivo e ha dato ad Arkane l'opportunità di emergere come studio di prima classe. ZeniMax ci ha permesso di realizzare i migliori giochi che abbiamo mai creato. E so che ce ne saranno altri in arrivo.

Auguro il meglio a chiunque in Arkane, Bethesda e ZeniMax. Senza ombra di dubbio mi mancheranno tutti. Prima di chiudere vorrei ringraziare i fan di Arkane per la loro passione e per il

supporto. Mi aggiungo a loro come più grande sostenitore di Arkane Studios e non vedo l'ora di giocare agli straordinari nuovi giochi su cui lo studio sta lavorando.»

Anche noi di **Gamecompass** ci teniamo ad augurarvi buona fortuna e un sentito grazie per aver contribuito a creare alcuni dei migliori titoli degli ultimi anni.

Transformers: finché tutti sono uno

Transformers, chi non li conosce? Dopo tanti giochi deludenti, **High Moon Studios** è riuscita a portarci su **Cybertron**, terra natia dei robottoni, in storie ben più drammatiche di quanto siamo stati abituati a vedere. In questo articolo faremo il punto su **Transformers: War for Cybertron**, **Transformers: Fall of Cybertron** e il meno riuscito - come vedremo in seguito - **Transformers: rise of the Dark Spark**.

Creati nel lontano 1984 da **Hasbro**, i Transformers sono entrati nell'immaginario collettivo, aparendo dappertutto e ritornati di moda negli ultimi anni con i film di **Michael Bay** e i videogiochi; proprio in concomitanza con il quinto lungometraggio, **Transformers: l'ultimo cavaliere**, abbiamo deciso di rispolverare una trilogia videoludica che, a dir la verità, in pochi conoscono ma che merita senza dubbio di essere giocata.

L'inizio della fine

Cominciamo dal 2010 quando su **Playstation 3**, **Xbox 360** e **PC** venne rilasciato **Transformers: war for Cybertron**, capitolo creato in collaborazione con **Hasbro**, da **High Moon Studios**, facenti parte di **Activision**.

Il gioco ha la funzione di prequel per tutta la saga che abbiamo visto in questi anni, con le vicende incentrate sul pianeta natale dei Transformers: **Cybertron**. Questo pianeta è devastato da una guerra civile in piena regola tra i pacifici **Autobot** e i sostenitori di una pace attraverso la tirannia, i **Decepticon**, con la campagna single player suddivisa in due parti: la prima dedicata agli antagonisti e la seconda, con eventi cronologicamente successivi a questa, agli Autobot.

Il gioco inizia proprio con **Megatron**, leader dei Decepticon, che guida un assalto a una stazione orbitale sotto il comando di **Starscream**, il Comandante Supremo dei cieli. L'intento è quello di riuscire prendere possesso dell'**Energion Oscuro**, una misteriosa sostanza, molto potente ma estremamente instabile; vedendo Megatron riuscire a dominare il pericoloso carburante, Starscream decide di unirsi alla sua causa.

IL RESTO DELLA TRAMA - SPOILER

Dopo aver riattivato il Ponte di Energion, e rifornito così la stazione spaziale, Megatron, si dirige verso la capitale degli Autobot, Iacon, per sconfiggere Zeta Prime, il leader di quest'ultimi, per ottenere la Chiave Omega allo scopo di aprire l'unica strada di accesso verso il nucleo di Cybertron; sconfitto Zeta Prime e ottenuto la chiave, Megatron corrompe il nucleo del pianeta con l'Energion Oscuro, danneggiandolo irrimediabilmente. Con Iacon ormai quasi caduta, il corriere Bumblebee va in cerca di un soldato chiamato Optimus per comunicare la sconfitta di Zeta Prime. Egli dovrà assumere il comando temporaneo degli Autobot ma quando da Kaon, la capitale dei Decepticon, arriva un messaggio da Zeta la missione primaria diventa il suo salvataggio e, attraverso questo, salvare Cybertron.

[riduci]



TRAMA - SECONDA PARTE

Scopriamo che il ruolo di guida di Optimus è ereditario, essendo appartenente alla linea dei Prime, ma nonostante ciò egli ha sempre rifiutato di accettare il peso di questa responsabilità. Ma i tempi sono bui e occorre con urgenza un nuovo leader, leadership alla quale non può più sottrarsi. Dopo una lunga battaglia Optimus Prime riesce ad arrivare alla sezione interna del nucleo, dove la coscienza senziente del pianeta lo avverte che la corruzione è ormai troppo diffusa: per invertire l'effetto l'intero pianeta dovrà entrare in stasi e durante quel periodo non potrà sostenere la vita. Proprio in questo momento comincia a delinearsi la strada che porterà alla storia che conosciamo e proprio Optimus sarà costretto ad ordinare l'evacuazione dei civili su scala planetaria. Megatron però la pensa diversamente cominciando a far fuoco sugli Autobot e impedirgli quindi di scappare. Dopo una dura battaglia contro Trypticon, il super robot nemico, il tutto si conclude con costruzione dell'Arca, una gigantesca nave spaziale che porterà gli Autobot lontano da Cybertron quando il pianeta sarà completamente in letargo.

[riduci]

Transformers: la battaglia per Cybertron si presenta come uno sparatutto in terza persona frenetico e molto cacciarone, con sistema di coperture attivo assente ma con dei potenti colpi melee (corpo a corpo). Questo **gameplay** si basa molto sull'abilità di riflessi e voglia di uccidere dell'utente che può sfruttare la scarsa intelligenza artificiale per sfogarsi contro tutto ciò che abbia un microchip.

Oltre al personaggio di cui prenderemo il controllo, vi saranno due compagni a seguito che si muoveranno autonomamente, la maggior parte delle volte verso il fuoco nemico; una buona variazione del gameplay arriva ovviamente dalle trasformazioni che spaziano da veicoli su ruote ad aerei, trasformazioni che sono sempre in tempo reale e che regalano delle belle soddisfazioni.

Graficamente il gioco si presenta con alti e bassi: la modellazione, così come il design dei Transformers e Cybertron sono ottime, ma questo IN è controbilanciato dal pesante OUT delle

texture, sporche e a bassa definizione, che rovinano ciò che vediamo su schermo, soprattutto nelle cutscene. Buone le animazioni, soprattutto durante le trasformazioni, come anche gli effetti speciali, anche se - c'è da dire - che probabilmente si poteva fare più. Il gioco è completamente localizzato in italiano, con un buon doppiaggio, abbastanza espressivo, e ottimi effetti sonori, mentre le soundtrack lasciano un po' il tempo che trovano. Vi è anche una modalità online sia competitiva che cooperativa, quest'ultima presente anche nella campagna principale. Fa il suo esordio la **modalità "Escalation"**, una sorta di orda stile *Gears of War*, e per il competitivo un sistema di classi da sviluppare con molti potenziamenti da sbloccare.



War never changes

Il 2012 è il momento di *Transformers: Fall of Cybertron*. Qui tutto subisce un potentissimo **boost**, dalla trama al gameplay, passando per un lato artistico fuori scala.

Tutto ha inizio sull'**Arca**, la nave che gli **Autobot** pilotano lontano da **Cybertron**, in fase di costruzione nel finale del primo capitolo. Ma l'attacco dei **Decepticon** dà il via a una dura battaglia, durante la quale **Bumblebee** viene seriamente danneggiato facendo da scudo a Optimus durante lo scontro finale con Megatron.

Ma tutto ha in realtà inizio sei giorni terrestri prima, dove il leader degli Autobot sta supervisionando le operazioni di rifornimento dell'Arca ma, improvvisamente, i Decepticon attaccano **Iacon**; durante la battaglia il **Prime** nota che la città sembra favorire i suoi movimenti e ostacolare quelli dei Decepticon quando, a un certo punto, viene guidato verso una stanza nascosta dove una leva, una volta tirata, innesca la trasformazione della città nel titanico Autobot **Metroplex**.

TRAMA - PARTE PRIMA

Grazie a quest'ultimo la nave è salva ma Optimus purtroppo viene catturato e portato al cospetto di Megatron; proprio Metroplex, salverà l'Autobot schiacciando e distruggendo il Dittatore Decepticon. Starscream coglie al volo l'occasione per prendere il tanto agognato comando mentre si scopre che

la trasformazione di Metroplex in robot, ha consumato gran parte dell'Energon destinato all'Arca; bisogna quindi trovarne altro. Durante il corso della storia veniamo a scoprire elementi di lore molto interessanti per gli amanti della saga: ad esempio Shockwave, lo scienziato dei Decepticon, scopre che gli Antichi avevano ideato un congegno detto Ponte Spaziale in grado di aprire buchi spazio-temporali e saltare da una posizione all'altra dell'Universo, entrando a conoscenza della Terra durante il periodo in cui i dinosauri la regnavano.

[riduci]



TRAMA - PARTE SECONDA

Nel frattempo a Kaon, Soundwave, che di nascosto aveva portato i resti di Megatron al suo laboratorio, lo riattiva e, come prima cosa, reclama il comando da Starscream che si darà alla fuga. Intanto, al sito di lancio dell'Arca, Ratchet si accorge che il buco creato dal Ponte Spaziale, precedentemente attivato, non è più stabile e potrebbe collassare da un momento all'altro. Senza Energon gli Autobot sono bloccati ma, Metroplex, vedendo l'incombente urgenza, decide di offrire volontariamente l'energia della sua stessa scintilla vitale nonostante Optimus lo preghi di rinunciare. Gli Autobot corrono quindi alla nave senza perder tempo e, una volta in orbita, si ritorna dove tutto ebbe inizio: l'Arca viene raggiunta dalla Nemesis, la nave Decepticon, facendo partire le ostilità. Nell'ultima parte di gioco, dal sapore epico, utilizzeremo i robot più famosi di entrambi gli schieramenti fino a quando torniamo a Bumblebee, che come abbiamo visto all'inizio, si intromette nel duello fra Optimus Prime e Megatron restando gravemente ferito. Optimus finalmente realizza che non c'è davvero posto per lui e per il suo rivale nello stesso Universo e i due leader si affronteranno con spada e scudo finché uno dei due prevale, ma a quel punto le due navi hanno raggiunto il buco spazio-temporale che si sta chiudendo, venendo entrambe risucchiate al suo interno.

[riduci]

Tante migliorie apportate, come detto all'inizio, a cominciare dalla trama sicuramente più

coinvolgente e ricca di colpi di scena. Piccole novità per il **gameplay**, che resta sì simile al precedente capitolo ma con affinamenti, come il trasporto di due armi alla volta, di cui una standard e una pesante e tutte acquistabili e potenziabili attraverso il **Teletran**, una sorta un **Amazon** in tempo reale dove acquistare **hack** di vario tipo e gadget come torrette automatiche e scudi. Controllo dei **veicoli** ulteriormente migliorato e campagna che non si svolge più in gruppi di tre ma da soli, avendo quindi ogni ambientazione sviluppata appositamente per le caratteristiche distintive del nostro robot. Non mancano quindi sezioni **stealth** e sezioni platform oltre al cacciarone far fuoco contro avversari di metallo, il tutto sotto l'insegna della varietà. Torna anche l'online con il multiplayer suddiviso in **quattro classi**, con Transformers personalizzabili, la modalità "Escalation", portando la longevità del titolo su ottimi livelli.

Tecnicamente sono stati fatti passi avanti nella **modellazione**, con modelli dei protagonisti ottimi anche dal punto di vista del design, con molti particolari in continuo movimento e dettagli che ogni amante dei robottoni non può far altro che apprezzare. Animazioni eccellenti in tutte le situazioni, dai movimenti fino alle trasformazioni, il tutto arricchito da moltissimi effetti particellari e comparto luci gradevole. Rimane purtroppo il problema delle texture, a bassa risoluzione e con eccessivo pop-up. Questa volta il gioco non è doppiato in italiano ma si presenta con un ottimo doppiaggio inglese e sottotitoli mentre le musiche diventano uno dei punti forti del titolo.

Nota di merito ai tanti **easter egg** disseminati qua e là per tutta la campagna che ci fanno capire quanto questo gioco sia stato creato da appassionati per appassionati, facendo di *Fall of Cybertron* sicuramente il miglior titolo della saga.



Il Tracollo

Si giunge infine nel 2014 dove si cambia studios, non più **High Moon** ma **Edge of Reality**, in un capitolo che definire un grossa delusione è estremamente riduttivo. Per la prima volta la saga dei Transformers approda anche sulla nuova generazione di console, **Playstation 4** e **Xbox One**, ma davvero in pochi notarono la differenza. *Transformers: Rise of the Dark Spark* si presenta come

un *cross-over* tra i due capitoli precedenti e il nuovo film di **Michael Bay** uscito quasi in contemporanea: ***Transformers: l'era dell'estinzione***.



Proprio la trama comincia dove finisce il film, sulla Terra, con Optimus che cerca di recuperare la **Spark Oscura**, la nemesi della **Matrice del Comando** dei **Prime**; dove la Matrice regala saggezza, in modo da mantenere il comando degli autobot, la Dark Spark dona il potere di controllare le leggi fisiche che dominano l'Universo.

Dopo quest'incipit terrestre si passa a Cybertron, un po' di tempo prima degli eventi narrati in *Fall of Cybertron*.

TRAMA - SPOILER

I Decepticon sono alla ricerca della Spark Oscura per ordine di Megatron, credendo che possa far pendere l'ago di questa guerra, ormai logorante, dalla sua parte. Una volta acquisita però, Megatron, viene sconfitto da Optimus con la Spark persa nei meandri dello spazio. Di nuovo sul nostro pianeta, la Dark Spark finisce nelle mani di Lockdown, antagonista protagonista della pellicola, ma anche qui - come potete immaginare - verrà sconfitto dal nostro Prime preferito.

[riduci]

Descrivendo questo titolo la prima cosa che salta all'occhio è il **comparto tecnico**. Nonostante sia un gioco creato per la nuova generazione di console si presenta con quanto di peggio si possa vedere: texture a bassissima risoluzione e particellari ridicoli.

Il **gameplay** risulta privo di novità e basato su quanto di buono fatto da **High Moon Studios** con *Fall of Cybertron*. L'unica introduzione è lo sblocco delle armi, **perk** e potenziamenti attraverso la risoluzione di varie **quest** secondarie presenti in ogni missione. È un titolo deludente sotto tutti i punti di vista dove anche la sceneggiatura soffre di una scrittura caotica e davvero difficile da seguire. Davvero un peccato.

Nonostante ciò, i primi due capitoli vanno senza dubbio recuperati essendo non solo ottimi esponenti degli TPS ma anche racconti memorabili sui più famosi robottoni al mondo, dagli albori, il tutto arricchito da un ottimo gameplay e tante chicche che gli appassionati non possono far altro che

apprezzare. **Rise of the Dark Spark** rappresenta invece il **male**; è quello che un videogioco non dovrebbe essere, pessimo sotto tutti i punti di vista e creato solo per sfruttare l'uscita di un film che può essere considerato addirittura peggio.

Personalmente non so come finirà lo scontro tra Optimus Prime e Megatron ma so di certo che continueranno a farci divertire come quando li guardavamo in tv da piccoli, continuando a tifare per uno o per l'altro schieramento.



[Phil Spencer: le esclusive arriveranno](#)

Nonostante la presentazione di **Xbox One X**, la più potente console mai prodotta, la conferenza **Microsoft** non è stata esattamente memorabile, soprattutto per la mancanza di grosse **esclusive tripla A**.

Phil Spencer esce allo scoperto, comunicando che i giochi in esclusiva ci saranno, sono in sviluppo e che saranno pronti tra almeno due o tre anni. La scelta di non mostrarli probabilmente sta nel fatto di non creare **hype** ingiustificato, il che va in antitesi con quanto visto nelle ultime conferenze **Sony**, nelle quali sono stati mostrati titoli con data di pubblicazione vaga.

Non ci resta dunque che attendere le prossime conferenze e verificare la veridicità di tali affermazioni.