

Dune II: tre regole per un buon videogame su licenza

«Creare videogiochi è un lavoro difficile. Molto di ciò che facciamo richiede un salto nel buio. Dobbiamo immaginare il gameplay, la tecnologia con cui il videogioco prenderà vita. Immaginare gli scenari e i suoni che meglio trasmetteranno il gioco nella sua interezza al videogiocatore»

Così esordisce **Tomas Rawlings**, *Design Director* per **Auroch Digital** su Gameindustry.biz. Durante il corso dell'intervista afferma che vi sono diversi punti critici in cui è facile sbagliare durante la creazione di un videogioco ma, una volta che si è riusciti nell'intento, il risultato appaga tutti gli sforzi e crea una sorta di "magia". Ma come si riconosce questa magia? Ce ne si accorge quando si è completamente assorti nel videogioco tanto da dimenticare il mondo esterno, cioè quando il gioco diventa il proprio mondo.

Racconta di quando era giovane e di quando scoprì il videogioco **Dune**, tratto dal romanzo fantascientifico di **Frank Herbert**, così come l'omonimo film di **David Lynch**. Allora decise di dedicarsi 20 minuti a questo gioco, giusto per conoscerlo, ma dopo che lo provò passò l'intera nottata e parte della successiva giornata a giocarci; ma perché questo preambolo? Per spiegare meglio la sua idea di immersione nel gioco e per rafforzare il concetto decide di raccontare il gioco.

Dune

Dune è un gioco incentrato su una risorsa limitata, chiamata **Melange**, che permette viaggi a velocità superiori della luce, ma molto rara e costosa, quasi un'allegoria del petrolio nel mondo moderno. La **Melange** si può trovare solo in un pianeta chiamato Dune, caratterizzato anche da enormi vermi che rendono un azzardo la raccolta di questa risorsa. Il controllo del pianeta è dato a turno a varie casate che dividono le quote della risorsa come meglio credono, preoccupati solo che questa spezia sia in circolo, ma non a come ci si arrivi.

Rawlings spiega, che questo gioco può essere considerato uno dei primi strategici in tempo reale, avendo al suo interno molte innovazioni che oggi sono alla base degli strategici che vanno per la maggiore, tra cui **League of Legends**, **Dota 2**, **Clash Royale**. Queste innovazioni spaziano dal controllo diretto delle risorse all'albero della tecnologia.

Le tre regole

Andiamo però alla parte saliente dell'articolo, le tre regole cardine che un buon gioco deve

rispettare: **Rawlings** parte dalla regola che può sembrare la più banale e facile da seguire in cui semplicemente, **un gioco deve essere un buon gioco, deve essere ben strutturato** e, come terza regola, **riesca a coinvolgere il giocatore** facendolo diventare parte del gioco stesso, vivendo l'esperienza da una prospettiva personale. Tutto ciò scaturisce da un'**IP** originale, equilibrata e con ben integrate nuove meccaniche di gioco.

HTC: Vive o Vive PRO? Il confronto

Per chi fosse intenzionato ad acquistare un visore **HTC**, con l'uscita del nuovo modello **PRO**, il dubbio su quale scegliere sorge spontaneo: comprare quest'ultimo o risparmiare acquistando il primo?

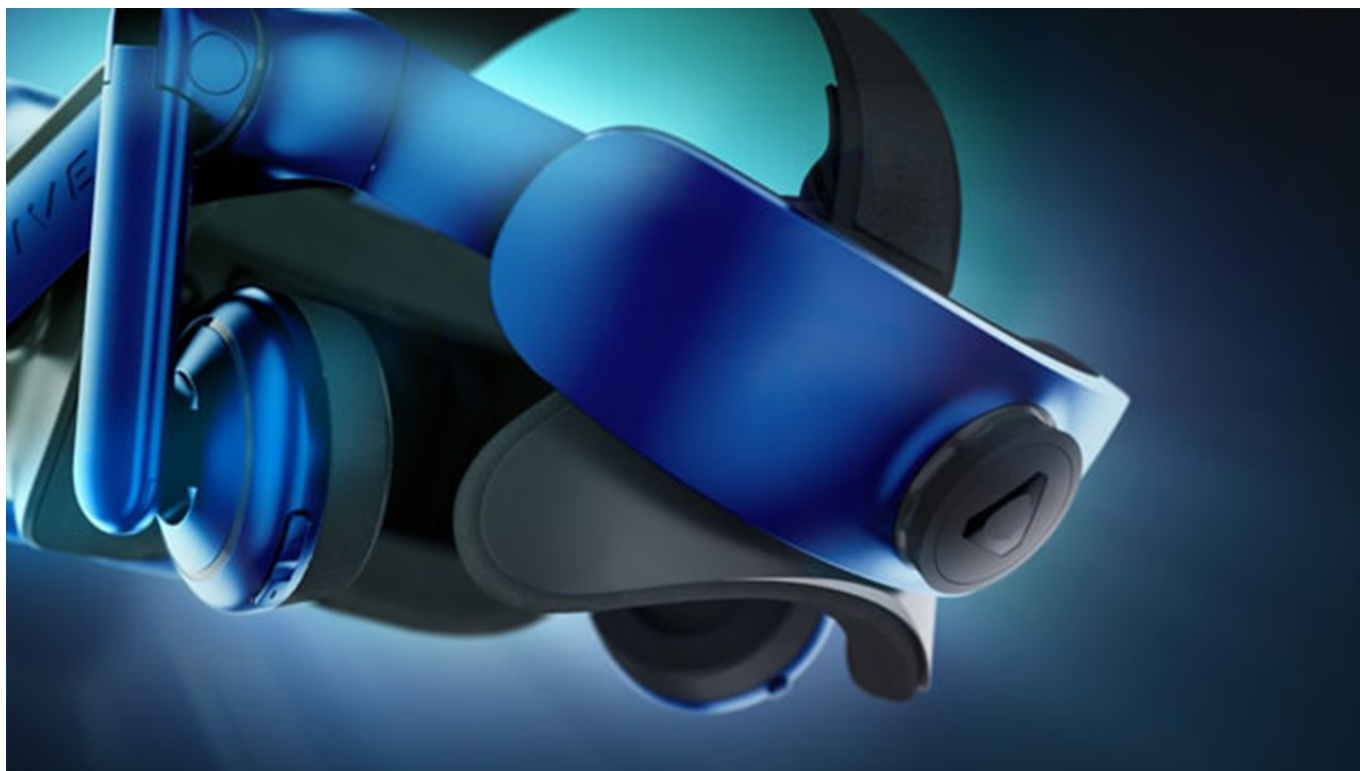
Entrambi hanno impostazioni simili, permettono di giocare gli stessi titoli e hanno accesso a gran parte delle stesse periferiche per migliorare l'esperienza immersiva, ma in realtà presentano differenze che, in base alle preferenze, potrebbero rivelarsi significative.

Design e comfort

Il design dei due visori potrebbe sembrare molto simile, ma presenta in realtà delle differenze che incidono molto sull'esperienza. Il più ovvio riguarda la modalità con cui si indossano: il primo **Vive** si indossa per mezzo di un cinturino elasticizzato regolabile, mentre il Vive Pro ha una fascia in plastica rigida con imbottitura significativa intorno alla testa con una ruota di torsione per adattarla. HTC afferma che il nuovo Vive Pro è più leggero dell'originale, ma questa differenza di peso non risulta troppo evidente. Tuttavia, è provato che Vive Pro sia più confortevole da indossare per periodi leggermente più lunghi, con anche la presenza di cuffie integrate; include controlli del volume e offre una qualità del suono straordinariamente ricca e potente.

Inoltre, il Vive Pro supporta la possibilità di regolare la distanza delle **lenti** dagli occhi, il che lo rende più comodo per chi indossa gli **occhiali**.

Un'altra caratteristica da menzionare è la **fotocamera frontale aggiuntiva** sul pannello anteriore: non è chiaro in che modo questa nuova funzione verrà sfruttata, ma sembra indicare che ciò darà alla versione Pro un vantaggio su alcune future esperienze VR in fase di sviluppo. Nel Vive più evoluto inoltre, stati risolti alcuni problemi di progettazione e limitazioni del vecchio modello, il tutto racchiuso da un nuovo look blu ed esteticamente molto gradevole.



Installazione

Configurare un visore come Vive richiede un po' di tempo ed è ancora necessario un PC abbastanza potente per eseguire l'operazione, insieme a una coppia di **controller Vive** e un paio di stazioni base di HTC per sbloccare la capacità di tracciamento dei movimenti. Il collegamento del visore al PC richiede lo stesso procedimento, anche la periferica di collegamento che unisce i due è migliorata nel Pro, essendoci un cavo in meno di cui preoccuparsi e un pulsante d'accensione apposito.

L'attuale configurazione di Vive Pro non include le stazioni base o i controller, ottenibili comunque in bundle con Vive. Sono del tutto simili al primo modello, ma se non le si possiede sarà necessario comprare le stazioni base a **circa 160€** ciascuna e a **150€ circa** i controller. Oppure è possibile investire nel **pacchetto** Vive Pro, che attenzioneremo meglio in seguito.

Display

Principalmemente, la più rilevante miglioria effettuata per quanto riguarda il Vive Pro è il display. Oltre a passare dalla tecnologia di visualizzazione **OLED** a quella **AMOLED**, anche la risoluzione risulta fortemente migliorata: il Pro offre una risoluzione di **2.880×1.600** (615 PPI) contro i **2.160×1.200** (448 PPI) del primo Vive.

Monitoraggio

Essendo necessarie le stazioni base, lo spazio richiesto per utilizzare entrambi i visori è ancora un minimo di **2 metri x 1,5 metri** e il massimo è di circa **5 metri**.

Questo è destinato a cambiare, almeno nel caso di Vive Pro, che supporterà le stazioni base di prossima generazione che verranno lanciate entro la fine dell'anno. Ciò consentirà ai proprietari di Vive Pro di collegarne più di due per estendere l'area di gioco a 100 metri quadrati, anche se per adesso entrambi sono limitati alla stessa quantità di spazio VR libero.

Tralasciando questo, il nuovo **adattatore wireless** del PRO, eviterà la preoccupazione di inciampare sui vari cavi; questo componente aggiuntivo non viene fornito insieme al visore, quindi l'impostazione di monitoraggio è in definitiva la stessa per entrambi.



Prezzo

L'HTC Vive Pro ha attualmente un prezzo di **879€** per il solo visore mentre il prezzo dell'intero pacchetto (visore, controller e due stazioni base) **sfonda il muro dei 1200€**, prezzo fuori portata per la maggior parte degli utenti.

Il prezzo del pacchetto Vive Standard nel frattempo, è sceso a **a circa 650€**, con inclusi tutti gli accessori. Vale comunque la pena di tenere conto della concorrenza, in quanto è ora possibile acquistare il pacchetto **Oculus Rift**, che include visore e controller **Touch** a **quasi allo stesso prezzo**.

Il verdetto

Per assicurarsi di avere il meglio per quanto riguarda l'esperienza di realtà virtuale, la scelta ovviamente ricade sul Vive Pro. Basta essere disposti a spendere di più per concedersi il lusso dell'aggiornamento della risoluzione e un design più confortevole. Inoltre, stanno per essere lanciati tante nuovi elementi per migliorare ulteriormente l'esperienza con questo nuovo visore.

[Attack on Titan 2 - JÄGER!](#)

Attack on Titan - o *Shingeki no Kyojin* per i più pignoli - è stato un fulmine a ciel sereno: l'opera di **Hajime Isayama** ha subito conquistato il Giappone, diventando vero e proprio cult e piazzandosi nelle zone alte della classifica dei manga più venduti. A dare man forte al successo ci ha poi pensato l'**anime**, prodotto da **Wit Studio**, capace di rendere al meglio ed esaltare quanto avvenuto nel manga, restando fedele all'idea originale.

Nonostante il target sia rivolto ai ragazzi (*shonen*), è un'opera a tutto tondo, volta a esplorare le

profonde paure dell'uomo e come questo si pone alle più grandi difficoltà, quelle dalle quali sembra non esserci via di scampo. Lo stile, così come la qualità della narrazione, sono valsi a Isayama numerosi riconoscimenti, elevandolo a uno dei migliori autori degli ultimi anni.

Ovviamente non poteva mancare una trasposizione videoludica: ***Shingeki no kyojin: Hangeki no tsubasa*** e altri titoli per Nintendo 3DS, ma soprattutto ***Attack on Titan: Wings of Freedom***, hanno permesso di provare "in prima persona" l'ebbrezza del movimento tridimensionale, prendendo le vesti dei protagonisti della saga.

Attack on Titan 2 non è solo un sequel ma rappresenta la presa di coscienza di **Omega Force** di avere tra le mani un brand dal grande potenziale. Ecco quindi che tutte le feature del gioco precedente sono state potenziate, trasformando questo titolo quasi in un vero e proprio reboot. Ma vediamo tutto più nel dettaglio.



Io sono Nessuno

Le vicende di ***Attack on Titan*** si svolgono in un mondo ormai tenuto sotto assedio dai misteriosi quanto temuti Giganti, esseri divoratori di uomini nonostante non gli servano come nutrimento. Quel che resta dell'umanità è arroccato in un'unica immensa città costituita da tre mura concentriche alte 50 metri (**Maria, Rose e Sina**) e sostenuta da tre corpi militari atti a proteggere le stesse mura e i cittadini: il **Corpo di Guarnigione**, il **Corpo di Gendarmeria** e il protagonista principale di manga e anime, il **Corpo di Ricerca**. Dopo 100 anni di pace, l'apparizione del **Gigante Colossale** e del **Gigante Corazzato** riporteranno scompiglio nell'umanità, ed è da qui che partiranno tutte le vicende. ***Attack on Titan 2*** riprende interamente la narrazione dall'inizio, ma utilizzando un nuovo punto di vista dato dalla creazione di un nostro personaggio che avrà un suo background e interagirà con il cast del manga. Questo espediente mitiga un po' l'effetto di "già visto" derivante dall'aver giocato gli stessi eventi nel capitolo precedente ***Wings of Freedom***, portando nuova luce ma

forzando anche alcuni eventi che invece hanno seguito tutt'altro percorso. Il racconto in generale rimane abbastanza fedele nonostante un'evidente censura, grazie all'utilizzo di buone *cutscene* che riproducono quasi alla perfezione i momenti salienti dell'anime, fino al termine della seconda stagione. Dunque, niente utilizzo dei nostri beniamini con le loro peculiarità, (come, per esempio, la potentissima trasformazione in Gigante) relegate alla **Modalità Alternativa**, in cui potremo scegliere (una volta sbloccati nella campagna principale) ogni personaggio della saga.

Entra in scena anche il **Multiplayer Online**: dalla semplice co-op quattro giocatori in cui il vincitore sarà chi eliminerà il maggior numero di Giganti, una co-op che interessa in parte la modalità storia, ripercorrendone dunque le vicende e infine, l'interessante **Modalità Predatore**, dove guideremo un'orda di Giganti con il solo intento di divorare più umani possibili. Queste modalità funzionano abbastanza bene, con pochi elementi di disturbo come *lag* o disconnessioni improvvise. C'è da dire però, che i giocatori connessi non erano poi così tanti.



Tanta carne al fuoco

La novità più evidente di *Attack on Titan 2* è la **creazione di un proprio alter ego**, personalizzabile in diversi aspetti, da quello fisico al vestiario. La sua creazione consentirà di vivere le vicende da un punto di vista esterno, alla stregua di quanto avvenuto negli ultimi *Dragon Ball Xenoverse*, interagendo con i protagonisti anche attraverso **dialoghi a scelta multipla** che possono plasmare non solo il rapporto con i nostri compagni ma anche il nostro carattere. L'interazione e la vita tranquilla in città sono dunque elementi fondamentali in quanto potremo approfondire certi aspetti caratteriali poco sviluppati in manga e anime ma, soprattutto, una volta aumentato il cosiddetto **grado di amicizia**, verranno sbloccati **perk** che potremmo inserire nel nostro inventario, migliorando le nostre caratteristiche. I *perk* variano da un aumento degli attributi fisici all'aumento dell'inventario e il loro utilizzo dipenderà esclusivamente dal nostro livello di esperienza.

Oltre a questo, entra in gioco una **maggiore personalizzazione delle armi e degli elementi utili al movimento tridimensionale**, molto più varie rispetto al capitolo precedente e potenziabili una volta acquisito le componenti necessarie, che variano in base alla rarità. Sono tanti quindi gli aspetti di cui tener conto, e in questo *Attack on Titan 2* si dimostra un gioco estremamente ricco e vario, senza considerare i **punti esperienza** derivanti dalla cattura e lo **studio dei Giganti**, le **missioni secondarie** e tanti altri piccoli aspetti che vi lasciamo il gusto di scoprire. Una volta preparato il tutto, saremo pronti a dare battaglia ai tanto temuti Giganti.

Tutto ruota attorno al **movimento tridimensionale**, una delle caratteristiche fondanti del brand e veramente spettacolare a vedersi, portando una certa fluidità e teatralità nelle azioni di manga e anime. Renderlo in un videogioco non è un compito semplice in quanto sono tanti gli elementi che devono coincidere per rendere l'esperienza poco frustrante: una buona gestione di fisica e telecamere, risposta dei comandi e via dicendo, sono fondamentali e, fortunatamente, vista anche l'esperienza derivante dal capitolo precedente, l'insieme funziona abbastanza bene.

Il **gameplay** risulta estremamente dinamico, ci fermeremo solo per sostituire **le lame e le bombole di gas** consumate durante il corso della battaglia. Grazie ai **rampini** potremmo arrampicarci dappertutto con estrema facilità e sfruttare **l'effetto dondolo**, permettendo di muoverci velocemente da un punto a un altro della mappa come un novello Tarzan o Spider-Man, a voi la scelta. Tutto ciò non è ovviamente possibile in campo aperto, dove l'utilizzo del nostro fedele cavallo sostituirà il movimento tridimensionale che sarà nuovamente disponibile non appena avvistato il nostro bersaglio.

Questi movimenti fanno da preludio allo scontro con i Giganti, diversi per altezza e movimenti e quindi capace di variare il giusto i combattimenti, colpendo il loro unico **punto debole dietro la nuca**. Di altra pasta sono i boss, dal Gigante Femmina a quello Corazzato, terrificanti e davvero difficili da abbattere. Fortunatamente verranno in aiuto i nostri compagni, richiamabili attraverso il dorsale sinistro, e a cui potremmo impartire l'ordine di attaccare, di catturare o di potenziarci, in relazione alle loro caratteristiche base. Formare un **team adeguato** in base ai loro attributi, aiuterà - e non poco - la nostra sopravvivenza. Un ulteriore aiuto arriva dalla costruzione di determinate edifici, come cannoni automatici e manuali, recupero materiali e tanto altro.



Col tempo migliora

Nonostante il titolo mostri una certa beltà nel restituire al meglio i contenuti dell'anime, migliorando in generale quanto visto nel capitolo precedente, non si può che storcere il naso di fronte ad alcuni deficit tecnici: prima di tutto il **framerate**, mai stabile, soprattutto nei momenti più concitati. Una volta circondati da Giganti e NPC, i frame saranno fin troppo ballerini, provocando a volte disagio, visto che il movimento tridimensionale esige la massima fluidità per eseguire al meglio manovre fondamentali per l'eliminazione o il mettersi al riparo dai nemici. Ma è un po' tutto il gioco a risultare **poco rifinito**, e ciò è visibile anche dall'utilizzo di filtri che faticano a "pulire" quanto vediamo a schermo e l'**eccessivo pop-up** anche da distanze ridicole, senza parlare di bug e *glitch* di vario tipo. Anche la **gestione della fisica** non risulta perfetta, comportando imprecisione nelle movenze e di conseguenza frustrazione del giocatore.

C'è da dire però che la resa generale risulta abbastanza gradevole: tutto, dagli ambienti sino ai Giganti e le loro movenze e fattezze sono ben riprodotti, dando effettivamente la sensazione di trovarci all'interno del manga di Isayama. Da lodare l'**enorme varietà dei Giganti**, mentre si poteva far qualcosa in più sui **modelli dei comprimari e dei cittadini**, davvero troppo pochi.

Sul **piano audio**, spiccano le **voci del cast originale** dell'anime, che svolgono un ottimo lavoro nonostante il "trasporto" da un medium all'altro, e anche le **musiche** finalmente rendono giustizia all'opera originale, anche se siamo ben lontani dalle vette toccate dalle puntate animate.

A completare il tutto un **comparto sonoro preciso** e in grado di riprodurre egregiamente tutti i suoni che ormai siamo abituati a sentire, dalla fuoriuscita dei rampini ai colpi di spada che trafiggono la nostra vittima.



In conclusione

Attack on Titan 2, nonostante qualche difetto, riesce a portare avanti il progetto videoludico del manga di Isayama. L'espedito dell'ater ego del giocatore funziona discretamente bene, fornendo il più delle volte un nuovo punto di vista delle vicende e soprattutto un approfondimento della caratterizzazione dei personaggi. Un gameplay capace di regalare momenti esaltanti, chiudendo un occhio su alcune mancate rifiniture, restituiscono agli appassionati e non, le gesta del **Corpo di Ricerca** in tutte le sue sfumature, diventando un titolo imprescindibile per i fan dell'opera di Isayama.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

Limbo

Il **Limbo**: un luogo senza pena e senza beatitudine divina, nella **concezione dantesca**; un vero e proprio **Inferno** per il protagonista dell'omonimo gioco.

Limbo è un puzzle-platform in 2D firmato **Playdead**, uscito per la prima volta nel 2010 per **Xbox 360**, per poi arrivare su **PS3, PS4, Xbox One, PC, iOS** e da un paio d'anni anche su smartphone e tablet **Android**. Tirare in ballo Dante non risulta una forzatura, molte sono le similitudini tra le ambientazioni della *Divina Commedia* e *Limbo*. A partire dal primo mezzo utilizzato dal nostro protagonista, un'imbarcazione che ricorda quella di **Caronte**, il traghettatore di anime che conduce Dante e Virgilio nel **Limbo**, fino alla presenza di soli bambini, probabilmente morti prima di ricevere il battesimo; lo stesso titolo, *Limbo*, fa riferimento al primo cerchio dell'Inferno e quindi richiama alla memoria direttamente l'opera dantesca. L'approccio al mondo di Limbo è alquanto diretto, e a tratti spiazzante: non ci sono introduzioni che spieghino perché il protagonista si trovi in quell'inquietante **mondo in bianco e nero**, nel quale si sveglia confuso, disorientato, spaventato, senza alcun preambolo. L'unica cosa che possiamo fare è accompagnarlo in questo viaggio, sperando che quest'incubo finisca presto. Il gioco non presenta alcuna narrazione esplicita, l'unico accenno alla trama lo troviamo nella descrizione del gioco presente in alcuni store: «Incerto del fato della sorella, un ragazzo entra nel **LIMBO**.» E in effetti nel corso del gioco si incontrerà presto una figura femminile, di cui andremo alla ricerca sino alla fine, muovendoci in un ambiente buio e ostile.

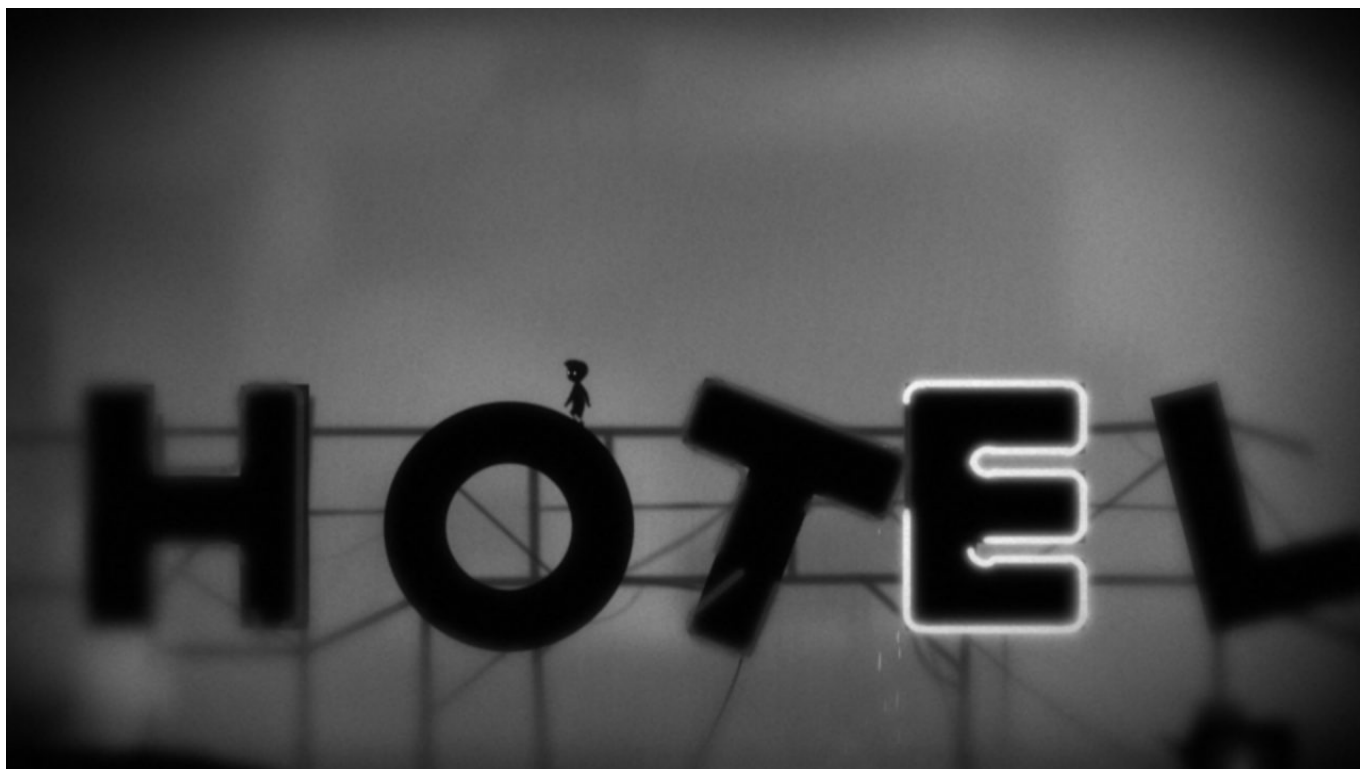


Ogni area è disseminata di **trappole e ostacoli**, dalle semplici buche iniziali da saltare sino a seghe circolari e complessi macchinari con i quali bisognerà giocare con la gravità per poter andare avanti, passando per alcuni personaggi come **bambini armati di frecce e sassi e un minaccioso ragno gigante**. Se da un lato il titolo gode di puzzle ben congegnati e di un level design studiato ad arte, quel che fa la differenza in termini di gameplay sta probabilmente in un **attento studio della fisica**, che induce il giocatore a essere quanto più preciso nell'affrontare determinate fasi di gioco, grazie anche all'**engine Box2D**, che risulta estremamente efficace allo scopo, e a un'architettura dei rompicapo che non risulta mai frustrante nonostante si basi su un meccanismo "die and try": alla prima run sarà inevitabile infatti fallire un bel po' di volte, ma si avrà la soddisfazione di superare anche le zone più difficili una volta fatte proprie le dinamiche e le tempistiche del relativo rompicapo. *Limbo* non presenta dei livelli o delle pause tra un'ambientazione e l'altra, ma è **completamente lineare e il cambio di ambientazione non risulta mai forzato**.

Dopo la pubblicazione di *Limbo*, sono nate diverse teorie sulla trama: c'è chi pensa che il protagonista sia morto e che abbia qualche "conto in sospeso", rappresentato dalla figura della sorella, chi che entrambi i fratelli siano morti e che lui stia semplicemente cercando di ricongiungersi alla sorella, chi addirittura ipotizza che il mondo di *Limbo* sia stato creato dalla mente di un bambino che ha subito abusi o traumi. **Gli sviluppatori non hanno rilasciato alcuna interpretazione ufficiale**, e questi misteri rendono ancora più interessante un gioco che risulta in ogni suo aspetto suggestivo.

Ad amplificare la componente arcana del titolo c'è anche un **comparto grafico** che porta in scena un mondo di **ombre interamente in bianco e nero** con sfumature di grigio nel quale tutto appare rarefatto e indecifrabile: neanche il nostro protagonista ha un volto, risultando una mera sagoma vagante in un universo ostile. Nonostante l'**uso dei colori risulti dunque estremamente essenziale**, non si ha mai un senso di monotonia o di ripetitività, giovandosi di un art style accattivante e con ambienti eterogenei, da fitte foreste nere a fabbriche tetra passando per luminose

insegne di Hotel.



Il **comparto sonoro** fa certamente il paio con quanto detto sinora: non troviamo alcuna pomposa o elaborata soundtrack, **l'audio è essenziale ma efficace**, basato su ronzii, scricchiolii, rumori ambientali e altri particolari che possono essere goduti al meglio giocando con dei buoni headset alle orecchie. **Il principale difetto di *Limbo* risiede forse in una non sempre lineare armonia nella successione dei puzzle**, che si fanno improvvisamente più complessi rispetto ai precedenti in certi punti (specie nella parte centrale); alcuni hanno visto anche dei difetti nella scarsa longevità e nella mancanza di una vera e propria trama, che sono però in realtà due tratti coerenti con le intenzioni dello sviluppatore: se da un lato, infatti, **4 o 5 ore** di gioco risultano congrue in un titolo indipendente e zeppo di puzzle sfidanti, dall'altro la scelta di lasciare implicita una storia consente maggior spazio all'interpretazione dei giocatori e accresce il livello di suggestività dell'opera.

Con un'ambientazione accattivante e un sonoro minimale ma ricercato che si amalgamano benissimo in un'atmosfera inquietante e sinistra, ***Limbo* è un titolo che unisce divertimento, ritmo e un buon livello di sfida, risultando uno dei migliori puzzle game degli ultimi anni**, superato - fra i pochi - dal suo successore spirituale, l'acclamato *Inside* che, nella sua bellezza, serba un profondo debito nei confronti del titolo precedente.

[Ubisoft si appresta ad aprire un nuovo studio](#)

a Winnipeg

La nota software house e publisher **Ubisoft** si appresta ad aprire un nuovo studio in suolo canadese. In aggiunta alle sedi di Montreal, Quebec City, Saguenay, Toronto e Halifax, la società ha scelto **Winnipeg** come sede per il suo nuovo studio.

A capo del nuovo studio vi è suo primo e unico impiegato al momento, l'amministratore delegato **Darryl Long**. Quest'ultimo ha trascorso gli ultimi 15 anni all'interno della sede di Montreal, inizialmente come programmatore specializzato in intelligenza artificiale e, al momento, ricopre la carica di produttore di **Far Cry 5**.



Il team di GamesIndustry.biz ha approfittato di quest'occasione per intervistare **Long**, il quale ha affermato che la possibilità di avviare uno studio da zero è stata un'opportunità irripetibile e che, inoltre, lo avvicinerà alla sua città natia.

L'amministratore delegato ha affermato che questa sede è stata creata per contribuire alla realizzazione di giochi **AAA** del calibro di saghe quali *Assassin's Creed*, *Far Cry* e *Watch Dogs*. L'obiettivo della sede è quello di ricercare, sviluppare strumenti, aumentando la qualità del "fattore open world" dei loro giochi.

Long ha affermato che lo studio conta di raggiungere i 100 impiegati entro 5 anni; Ubisoft conta di trovare impiegati talentuosi e, ha specificato, che tra Manitoba e Winnipeg è presente un'ampia quantità di talenti videoludici nascosti. Infatti, ha sottolineato che i vari corsi della **Red River College** e i programmi d'ingegneria, informatica, intelligenza artificiale e robotica dell'Università di Manitoba siano adatti a produrre sviluppatori in grado di aiutarli nel loro progetto.

Prima di ricoprire le vesti d'amministratore delegato, Long, si è appunto occupato della costruzione di 1/3 del mondo di *Far Cry 5* presso **Ubisoft Toronto**, popolando l'universo di gioco con la fauna insieme al team di **Shanghai** mentre, con il team della sede di Kiev, ha lavorato sul motore grafico e sulla versione per PC.

Attualmente **Ubisoft** conta 13.000 dipendenti distribuiti in 30 paesi di tutto il mondo, anche se 4.500 di lavorano in Canada.

La dura vita di un recensore e di Destiny 2

Moltissimi giochi hanno subito lanci disastrosi per poi essere scartati pochissimo tempo dopo, sono stati abbandonati per lunghi mesi fino ad avere improvvisamente un **boom di vendite**, diventando quasi virali. Ma ne esistono altrettanti che hanno visto avverarsi un meccanismo inverso, vendendo parecchie copie al lancio, per essere abbandonati dopo aver deluso la maggioranza dei giocatori. Ottimi esempi sono sicuramente *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*, *The Division*, *Destiny*, *Watch Dogs* e moltissimi altri titoli, tutti accomunati da un lancio accompagnato da un fortissimo hype da parte degli utenti ma che poi si sono rivelati disastrosi o deludenti.

Il feedback negativo dei giocatori, nel caso di *Rainbow Six* per esempio, ha acceso una lampadina in casa **Ubisoft**, che ha subito contattato dei player professionisti e competenti che, lavorando in team, hanno evidenziato tutte quelle problematiche che, secondo loro, affliggevano il gioco. Una simile mossa ha dato nuova vita a **R6S**, che è riuscito, durante l'inizio del 2017, a vendere moltissime copie e vive tuttora con la pubblicazione di diversi **bundle** e aggiornamenti gratuiti.

Il caso non si è ripetuto con un titolo che mi sta particolarmente a cuore, e che dopo l'iniziale boom, ha visto decrescere l'interesse nei suoi confronti, lasciando poche speranze su una sua eventuale risalita: *Destiny 2*.

In molti, dai più noti redattori delle grandi testate videoludiche ai più piccoli e meno noti, hanno dibattuto riguardo la scelta di **recensire un gioco pochi giorni dopo la pubblicazione** o se attendere qualche settimana in più per non incorrere nel rischio di non approfondire alcuni aspetti fondamentali, e compiere dunque una buona analisi. Le grandi testate tendono sempre più a pubblicare le recensioni di titoli più importanti e famosi al day one, o comunque pochi giorni dopo, ma c'è chi sostiene - e fra questi ci includiamo noi di GameCompass, che sposiamo dall'inizio del nostro percorso la filosofia dello Slow Journalism - la necessità di **prendersi il tempo adeguato per riuscire a fare una disamina più articolata e approfondita di un gioco**.

Un simile dibattito riguarda molto da vicino titoli come *Destiny 2*, recensito su queste pagine poco dopo l'uscita - seppur dopo altre testate di settore - non facendo completamente caso a problemi, anche abbastanza gravi, che sono presenti tuttora all'interno del gioco.

Questo articolo può essere considerato in parte una rettifica postuma della recensione, andando in parallelo a una community intenta tutt'oggi a segnalare **le problematiche che affliggono l'ultimo titolo di casa Bungie**, ma difficilissime da notare durante la concitata fase di recensione.

Questo non significa "non fidatevi di ciò che scriviamo", ma serve a segnalare come, a volte, l'analisi di videogiochi complessi non venga adeguatamente approfondita per mancanza di tempo, in un mondo estremamente competitivo come quello dell'editoria.



Destiny 2 è un gioco che a primo acchito sembra davvero ben strutturato e degno erede del primo *Destiny*, ma che dopo pochi mesi dall'uscita si è rivelato abbastanza noioso e poco convincente per i fan.

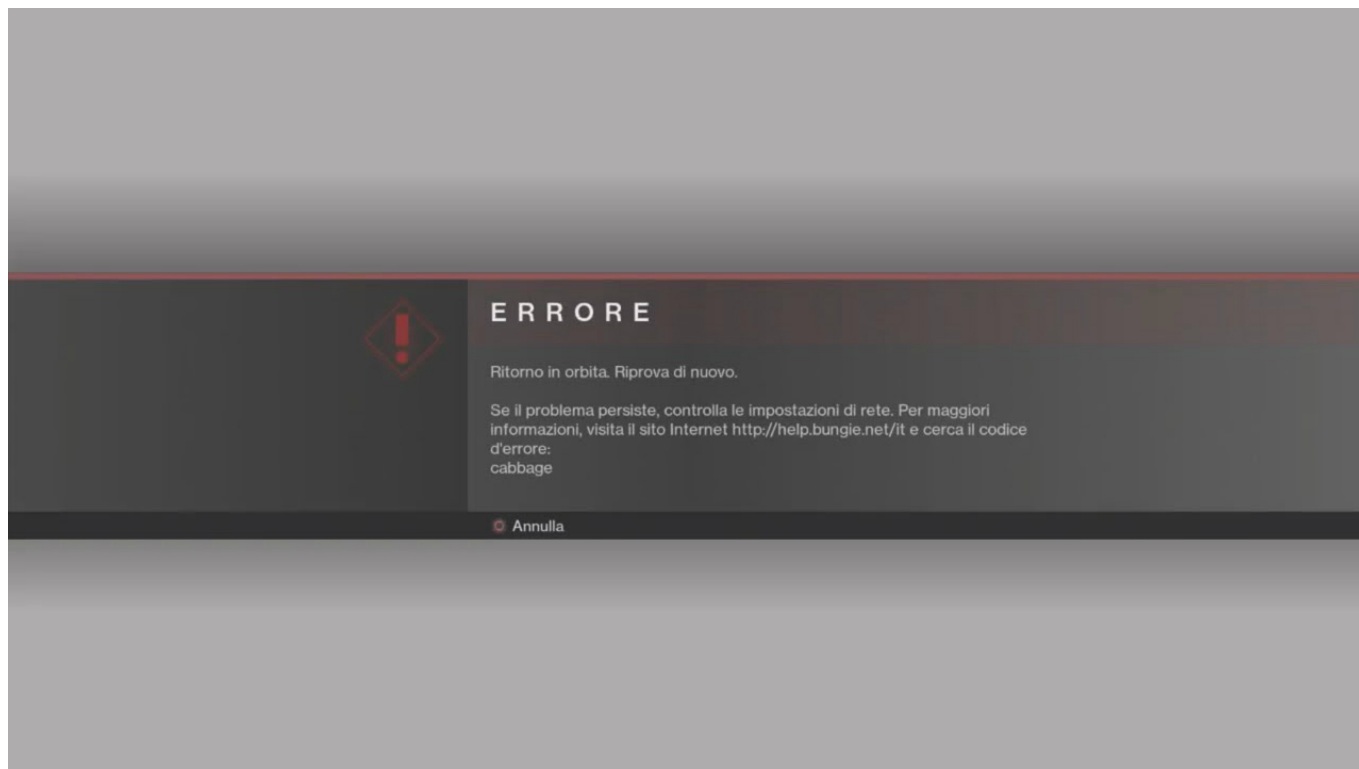
Il primo capitolo della saga non ha avuto inizialmente un grande successo, ma pian piano, con i vari aggiornamenti ed espansioni, ha ricevuto una spinta tale da arrivare a essere considerato uno dei migliori FPS degli ultimi anni. Il titolo di Bungie è **riuscito a raggruppare una vastissima community in tutto il mondo**, accogliendo nuovi player e facendo ritornare chi l'aveva mestamente abbandonato. Per sfortuna, ***Destiny 2***, ha avuto un "destino" molto simile a quello del suo predecessore, ma per vari versi ben peggiore: la maggior parte della community, formatasi già durante il ciclo di vita del primo capitolo, è rimasta molto delusa e - come il sottoscritto - amareggiata dopo aver giocato praticamente per due mesi intensivi.

Destiny 2 presenta parecchi problemi che, all'occhio di un neofita, possono sembrare semplici scelte tecniche, ma per chi ha già molta familiarità con il mondo di gioco e con le scelte di Bungie, risultano in maniera più lampante il frutto di una **cattiva gestione delle meccaniche del gameplay**.



Si potrebbe partire parlando del **drop rate**, una **feature** parecchio equilibrata nel precedente capitolo, che è riuscita ad aumentare di parecchio le ore di gioco, con la possibilità di trovare l'arma con i **perk** giusti e con le giuste caratteristiche, versatile sia in **PvE** che in **PvP**, oppure un materiale/arma di grande rarità. Una simile meccanica in *Destiny 2* è stata completamente cancellata: le armi sono facilmente ottenibili dopo qualsiasi attività e hanno un set di abilità programmato, quindi non si possono trovare più armi differenti. A detta di **Bungie** questo doveva servire per equilibrare il lato PvP, creando un **gunplay** meno sbilanciato, ma così non è stato. **Il drop rate è aumentato esponenzialmente** a ogni partita, come in "**Crogiolo**" o in ogni attività PvE, in cui si riceve sempre un cospicuo bottino, rendendo le partite PvP sì più bilanciate, ma troppo monotone e soprattutto poco competitive, vista la presenza delle stesse identiche armi, con lo stesso identico *roll*.

Altra modalità bistrattata è stata "**Cala la Notte**", una delle attività più difficili e riuscite di *Destiny*, ma resa inutile da questo ultimo capitolo (anche se, a essere onesti, la sua decadenza era iniziata durante l'ultimo periodo di vita di *Destiny*). I *drop* ottenuti nei "**Cala la Notte**" sono praticamente sempre gli stessi e la possibilità di trovare un'arma esotica è quasi pari a zero; scelta davvero infelice perché, dopo svariati minuti o addirittura ore passate a provare a completare questa modalità, resa più difficile da *buffer* e *malus* per aumentare la sfida, il *drop* ottenuto non riesce a ricompensare le nostre fatiche e, in molti casi, frustra il giocatore fino a disinteressarlo alla modalità per farmare. Molti scelgono di virare verso il "**Crogiolo**" o altre attività, meno difficili e sicuramente più redditizie.



Dulcis in fundo, il problema che ha fatto impazzire letteralmente l'intera nazione italiana: **l'infrastruttura online, il network**. Proprio così, un gioco che basa tutto il proprio gameplay sul comparto online ha avuto problemi di questo, più precisamente ha sofferto di una mancanza di compatibilità. Dopo che Bungie ha aperto le porte della **closed beta**, sia su PC che su console, molti utenti, soprattutto italiani, hanno riscontrato un problema specifico, un **codice d'errore** che ha terrorizzato mezza utenza: **il codice Cabbage**.

Un'incompatibilità tra i **modem Technicolor** e i server di Bungie, ha creato non pochi problemi al D1 (non ancora risolto), che ha costretto tutta l'utenza a impostare il tipo **NAT 1** o, addirittura, cambiare modem, una decisione abbastanza drastica per un videogioco.

Fortunatamente però, questi problemi, principalmente l'ultimo elencato, sono stati presi in considerazione dalla stessa Bungie che sta cercando, con i vari aggiornamenti futuri, di sistemare o quantomeno arginare le problematiche. Infatti **è già stato annunciato un nuovo grande update che porrà fine alla maggior parte degli errori e complicazioni vari**. Sperando che con il nuovo DLC, in uscita per il prossimo Maggio, *Destiny 2* possa risollevarsi e riesca a riottenere la gloria e l'utenza che non ha ancora avuto, rimane ancora un problema: quanto tempo occorre davvero per recensire un titolo in un'epoca come quella che stiamo vivendo? Ed è il caso di pensare, in certi casi, a dei "richiami" alla recensione, degli update che fotografino lo stato dell'arte in parallelo all'andamento dei videogame nel medio periodo e ai loro cambiamenti in presenza di update sostanziosi?

Interrogativi da tener presenti se si vuole un giornalismo videoludico sempre migliore.

[Dimmi cosa giochi e ti dirò chi sei](#)

Facile dividere i videogiochi per genere: **RPG, Fantasy, Adventure, FPS, TPS** e così via, ma nella

nostra mente non funziona allo stesso modo, non si pensa per genere. Se pensiamo di voler giocare un **Fantasy**, lo si mette in relazione col tempo che abbiamo a disposizione per giocare oppure, può anche succedere il contrario, dove per far passare del tempo decidiamo di giocare qualcosa che normalmente non toccheremmo nemmeno. Per questo abbiamo deciso di classificare i giochi in base a nuovi generi, del tutto soggettivi e che in qualche modo, riguardano tutti noi.

La fissazione

Da questo tipo di gioco si è quasi ossessionati, ci si gioca di continuo senza sapere perché e una volta smesso, non fai altro che pensare a lui, sognando il momento in cui sarete ancora insieme. Non è un gioco, è IL gioco che sembra fatto apposta per voi, un gioco che, per quanto vi riguarda, non finirà mai. Nemmeno dopo i titoli di coda.



Il passatempo

Siete in coda alle poste? Ci giocate. Siete al lavoro e lo sguardo del vostro capo non si posa su di voi? Ci giocate. Non avete un preciso obbiettivo nella vostra vita? Giocate. Spesso si tratta di titoli per smartphone, semplici e con molti livelli, ma è anche la difficoltà alle volte a stimolarvi, trasformando un titolo da passatempo a fissazione in men che non si dica.

Il rigiocabile

Alert: se siete under 20 potrebbe non essere il vostro caso. Si tratta di quei giochi che puntualmente ri-completate una volta l'anno, vecchio ma bello, vi appassiona da subito ma poi, per qualche motivo, finisce nel dimenticatoio. Ma periodicamente, come un Fenice, la voglia di rigiocarlo risorge, facendo risalire quei vecchi brividi lungo la schiena, ormai dimenticati. Con buona probabilità si tratta di giochi **old gen**.

Il passatempo (da viaggio)

Probabilmente si tratta di un *porting* su telefono della versione PC/console di un titolo che giochereste se foste rimasti a casa. **Fallout Shelter** o gli ultimi arrivati **PUBG Mobile** e **Fortnite** sono stati e probabilmente saranno amici della relatività generale di Einstein, riuscendo a trasportarvi da un punto A a un punto B in men che non si dica. Non parliamo poi di **Switch**! La console Nintendo ha ormai portato questi concetti all'estremo, facendo sorgere ai giocatori l'idea di viaggiare solo per il gusto di giocare a **Zelda** tra i sedili di un aereo.



Il “perché gioco con gli altri” (online e locale)

Tra online e locale cambia molto ma la finalità resta quella: stare insieme divertendosi. L’online può essere anche una scusa per stare in contatto con vecchi amici ma ciò che cambia veramente è la dinamica di gioco. Di questi tempi, le **battle royale** a squadre e non riescono a creare fazioni, eserciti o semplicemente simpatizzanti come se ci trovassimo in un liceo americano, cosa che offline, risulta abbastanza mitigato. Se è vero che stare assieme può essere piacevole, rafforzando dei rapporti che normalmente sarebbero stantii è anche vero che le più grandi amicizie (o amori) sono terminati per un gol al novantesimo o un sorpasso all’ultima curva, per cui, occhio!

Il bello da leggere e il bello da guardare

Probabilmente non giocate entrambe le tipologie ma, in qualche modo, vi sentite parte integrante della community, leggendo news, aggiornamenti e vi basta questo per immaginarvi il gameplay di un titolo di cui avete visto solo qualche immagine. Poi ci sono gli stalker, che godono di un gioco soltanto guardandolo, magari con un pò di distacco ma con al contempo, la voglia di sentirsi parte di qualcosa. È il gioco perfetto per gli streamer, il tipico titolo che magari, si gusta meglio da fuori.

L’incentiva ego

Era probabilmente il vostro gioco preferito: tante ma tante ore di sano gameplay che vi hanno reso i migliori al mondo. Siete talmente bravi che nonostante non giocate da un po’, battereste chiunque a mani basse, sentendovi come **“un Principe dei Saiyan”** che però vince, a dispetto delle invidie altrui.



Il “lo gioco mentre”

Tangente alla categoria “passatempo” è solitamente un titolo a cui dedicate più tempo del previsto, nonostante qualche leggero impegno e che in qualche modo riempie le nostre giornate. Non si tratta di un AAA, ma ci va vicino: è quel titolo che piace ma che non ci ha catturati a sufficienza, portando la sua conclusione con un mesto “meh!”.

La brutta abitudine

Il tipo gioco di cui parliamo non è necessariamente bello o il migliore, ma affascina; Lo giochiamo tutti i giorni a tutte le ore trattandosi molto spesso di un **Free-To-Play** che si è scaricato per noia e non abbiamo più disinstallato. Come drogati coscienti, sappiamo che fa male, fa perdere solo tempo e non aggiunge nulla alla nostra vita però è lì, pronto per essere avviato e giocato un’ultima volta, come con una sigaretta.

Quello brutto (per gli altri)

Si tratta di un gioco fatto male, né più né meno, ma che vi piace, senza capire bene perché. Quelle piccole grandi cose fatte male in qualche modo divertono, come fosse un film dell’**Asylum** e che ci spinge a dire «dai su, un sei glielo do». È il gioco più subdolo di tutti, un manipolatore per eccellenza, in grado di far gli occhi dolci solo per essere accarezzato, nonostante non lo meriti.

Lo zenzero

Ora penserete, che cosa c’entra lo zenzero? E invece c’entra. Lo usano i giapponesi tra una portata e l’altra per pulire il palato, e questo tipo di gioco serve per questo motivo, a disintossicarsi dalle “brutte abitudini” o dai “passatempo”. Si tratta di un gioco alquanto moderato per riposarsi tra un **nighiri** di **FPS** e un **uramaki** di **GDR**.

Lo pseudo lavoro

Un gioco può anche essere simile a un lavoro: organizzare, gestire, smistare, management, ecc. Può essere anche simile al nostro vero lavoro, per poterlo immaginare come lo si vuole, ordinato, senza intoppi e senza antipatie, perfetto insomma. Bel sogno, non trovate?

La frustrazione

Ogni uomo ha bisogno di adrenalina, allora perché non trovarla in un videogioco difficile? La linea che divide difficile da frustrante è sottile e questo tipo di gioco la supera con facilità. Il livello di sfida è alto e poco importa l'esser preso a calci per la maggior parte delle ore di gameplay. L'obbiettivo è uno soltanto: sopravvivere per raccontare ai futuri nipoti le nostre gesta.



Quello che “forse un giorno”

Su **Steam** c'erano i saldi? Avete comprato molti giochi a prezzo stracciato? Brutta notizia per quei videogiochi, saranno sempre visti e mai avviati, comprati solo per il gusto di farlo. Diventano in tutto e per tutto come una dieta, che dovremmo fare ma che non faremo mai, ma è bello pensare averne solo la possibilità. Non si sa mai.

Queste sono le categorie più comuni e con cui noi tutti dobbiamo convivere giorno dopo giorno. Ma ce ne saranno sicuramente altre, per cui fateci sapere se le vostre categorie coincidono con le nostre.

[Ultima Online diventa ufficialmente free to play](#)

Ultima Online, popolare **MMORPG** uscito nel settembre del 1997 e primo gioco del genere a riscuotere successo su scala mondiale, ieri ha lanciato una nuova modalità chiamata **Endless Journey**, giocabile senza abbonamento mensile e interamente **free to play**. Chi deciderà di imbarcarsi nel “viaggio infinito” non avrà **level cap** e potrà accedere ai *dungeon*, al **server PvP Felucca** e alla chat globale, oltre alla possibilità di creare massimo due personaggi. Purtroppo, saranno precluse le ricompense per i veterani, oltre all'*housing*, le aste e i *vendors*.

Tutti gli account saranno aggiornati fino all'espansione **Stygian Abyss** e, grazie alla nuova patch, gli sviluppatori hanno annunciato che la pratica del *multiboxing* (ovvero la possibilità di controllare due personaggi allo stesso tempo, tramite dei programmi e delle macro, pratica **illegale** nel gioco) verranno bannati permanentemente.

Sul sito ufficiale si trova anche la [lista completa](#) delle differenze tra account a pagamento e free to play, oltre a una [dettagliata descrizione](#) di ciò che offre la nuova modalità di gioco.

Chuchel

Da **Amanita Design**, lo studio ceco che ci ha portato capolavori come *Machinarium* e *Botanicula*, arriva **Chuchel**, una nuova sorprendente avventura grafica (genere che ha da sempre contraddistinto questo developer) dai toni bizzarri ma incredibilmente fantasiosi e coloratissimi; non a caso, il titolo ha vinto il premio “**Excellence in Visual Art**” al **Independent Games Festival** (meritatissimo, secondo noi), ed è solo l’ennesimo premio simile vinto dallo studio. I giochi di **Amanita Design** sono sempre curati fin nell’ultimo dettaglio e questo nuovo titolo non è da meno: che sia su **PC, Mac, iOS** o **Android** garantisce un gameplay ricco e pieno di risate.



Un tipetto molto particolare

Chuchel è un simpatico pallino nero con una certa affinità con le **ciliegie**; farebbe di tutto pur di averne una, ma spesso un topino fucsia di nome **Kekel** e una misteriosa **manona pelosa** giocano degli scherzetti al nostro bizzarro personaggio e così dovremo sempre escogitare qualcosa per raggiungere la nostra ambita **ciliegia**. Verremo posizionati in scenari in cui spesso ci saranno **personaggi** e **oggetti** con i quali potremo interagire; la natura del gioco è quella del **punta e**

clicca, ed è dunque superfluo elencare quali azioni potremo svolgere con i singoli elementi dello scenario; vi basterà solo sapere che spesso e volentieri il nostro **Chuchel** farà sempre qualcosa di divertente o di adorabilmente ridicolo. Gli scenari sono spesso composti da una sola schermata e i singoli elementi non saranno mai tantissimi ma ciò non significa che i puzzle da risolvere saranno semplici; la soluzione non arriva mai a primo acchito, ci toccherà riprovare più e più volte determinate azioni, sempre con risvolti spesso esilaranti; ci sono poi dei livelli in cui non ci saranno dei veri e propri enigmi ma offriranno al giocatore un divertente intermezzo con il quale poter interagire e dunque avere sempre una scenetta, più o meno personale, fra un livello e l'altro. Le soluzioni dei puzzle non sono mai chiarissime e perciò i game designer hanno pensato bene di inserire alcuni indizi qualora il giocatore si trovi in difficoltà in alcuni punti dall'avventura: il primo ci verrà dato sin da subito, un altro arriverà quando saremo visibilmente in difficoltà e questo sarà un pochetto più ovvio del precedente. Capiterà anche, rimanendo in tema di indizi, che quando cliccheremo su una delle apposite icone, **Chuchel** comincerà a farfugliarci la soluzione, facendoci sentire, a modo suo (visto che non parla la nostra lingua), dei veri incapaci!

È un titolo che sorprende di continuo e tante volte le meccaniche del gioco cambieranno senza un minimo di preavviso: da un momento all'altro potremo passare da semplici schermate statiche a una planata a bordo di un uccellino evitando ostacoli à la **Flappy Bird**, ci troveremo a combattere con dei robot giganti, a leccare strani funghi allucinogeni e ad aver a che fare con strambe allucinazioni oppure in un labirinto a mangiare ciliegie insieme a nientepodimeno che **Pac Man**!

Al di là di tutto, è sempre il contesto generale a essere imprevedibile: le interazioni con **Chuchel** o con qualche elemento ambientale sono sempre assurde e, quasi sempre, questo titolo riuscirà a farci ridere e a risollevarci il nostro umore, un po' come avviene quando si guarda un cartone animato con poca logica! Il nostro personaggio infatti è spesso prolisso, esagerato e le lunghe animazioni, cliccando su un elemento dello schermo, servono proprio a sottolineare il brio che il gioco vuole trasmettere. Il gameplay in un certo senso, al di là dei semplici click o di un cambio di meccanica improvviso, potrebbe sembrare un po' povero ma il titolo ci sorprenderà sempre proprio quando meno ce lo aspettiamo e sempre con risultati spettacolari.



Estasi sensoriale

Chuchel presenta uno stile veramente personale e ogni animazione è veramente curata fotogramma per fotogramma; dire che il solo guardare una schermata del gioco, anche senza far nulla, è un piacere per gli occhi non è un'esagerazione. Alcuni potrebbero lamentarsi del fatto che le animazioni, quando viene triggerata un'azione, non sono skippabili, ma guardare **Chuchel** risolvere i puzzle "a modo suo" è sempre un piacere da vedere, giocare a questo titolo non è molto diverso dal guardare un bel cartone animato. Descrivere il suo stile grafico non è facile, anche se è chiaro l'intento di rievocare, a larghe linee, i disegni infantili, e dunque si ritrovano molti tratti in **acquerello**, a **tempera/acrilico** e anche a **matita**, sempre in una maniera imprecisa ma estrosa. È molto difficile dunque accostare un simile art-style a uno già esistente per via della sua unicità e singolarità; potrebbe a tratti ricordare qualcosa come **Adventure Time**, **Gumball** o **Salad Fingers** (se fosse privo di toni macabri e contorti) ma neppure questi esempi sono in grado di descrivere la spettacolare presentazione di questo titolo. Se vi portate a casa la **Cherry Edition** su **Steam** otterrete, insieme al gioco, anche l'**art book** in PDF e la **colonna sonora** del titolo; inutile dire che questo booklet, composto da ben **89 pagine**, è curatissimo e rappresenta davvero un'esperienza aggiuntiva perché le illustrazioni al suo interno sono semplicemente fantastiche e il suo acquisto (5€ in più rispetto alla versione base) vale davvero i soldi spesi.

Per accompagnare questo capolavoro di arte visiva c'è un **comparto sonoro** semplicemente eccezionale; questo è affidato interamente alla band **DVA** che dunque non ha soltanto composto la soundtrack, che presenta uno stile che si rifà sia alla **musica elettronica** che a uno strano **folk** (più precisamente un **Freak Folk**) e segue spesso l'azione dello schermo come una **Silly Symphony**, ma hanno anche prodotto tutto l'assetto degli effetti sonori che, probabilmente, è ciò che potrebbe colpire di più il giocatore. Come già accennato in precedenza, "niente è come sembra" e dunque, se ci aspettiamo un "cip" di un uccellino, sentiremo sempre un suono strambo, prodotto spesso sia coi sintetizzatori sia, talvolta, anche a voce! Se utilizzerete le cuffie riuscirete a notare che alcuni effetti sonori, come un'esplosione, un volo o il sibillare di un serpente, sono stati riprodotti con un buffissimo suono fatto a voce, e questo è davvero un tocco di classe!

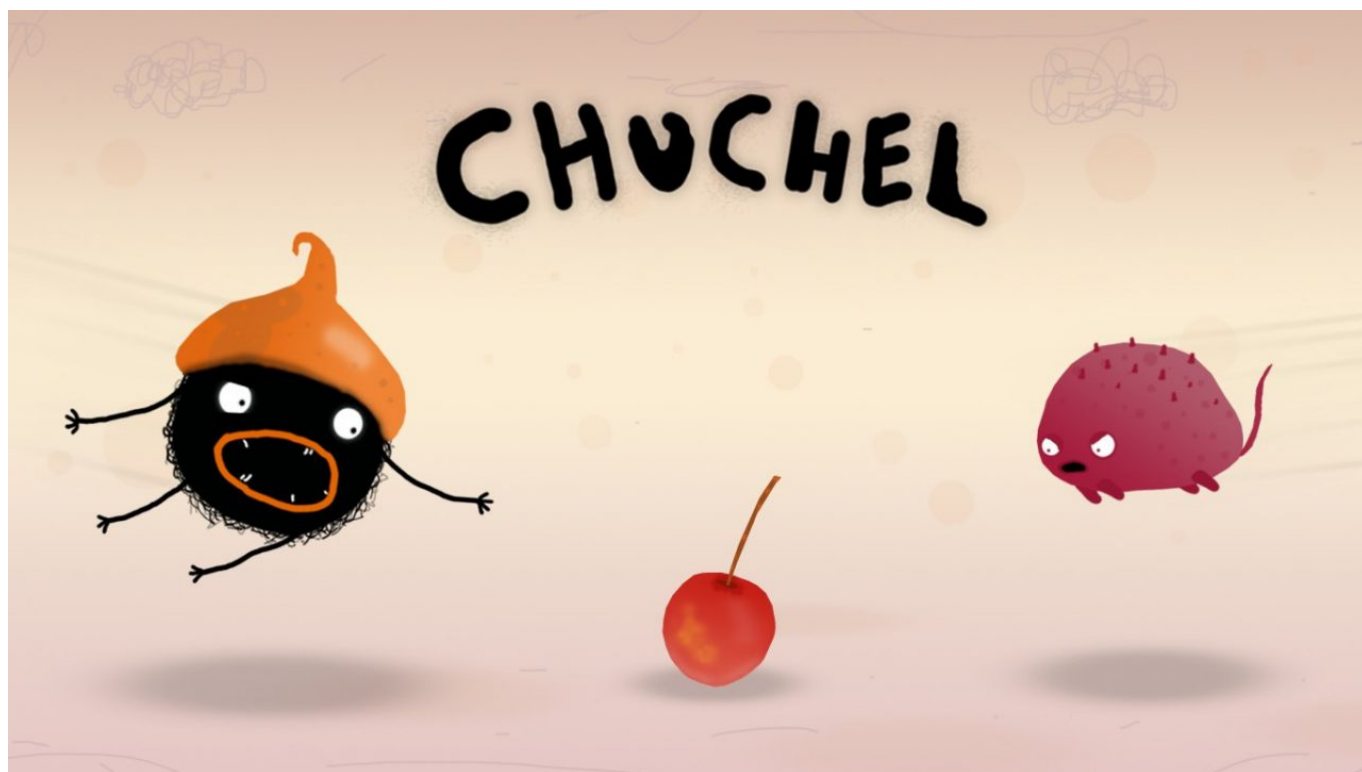


La ciliegina sulla torta

Chuchel è un gioco davvero spettacolare, che inebrierà i vostri occhi e le vostre orecchie ma, soprattutto, vi farà ridere e vi cambierà le giornate. L'opera attinge molto dai classici del genere, ma è comunque molto accessibile ed è un ottimo titolo sia per chi si vuole aprire verso questo genere e sia per i veterani, anche solo per poter godere dello stupendo art-style e della sua fantastica presentazione. Unica pecca è forse la sua **scarsa longevità**: i giocatori più esperti potrebbero completarlo in poco tempo e i pochi achievement paralleli non sembrano essere un grosso incentivo per continuare a giocare a questo gioco.

Ci sentiamo dunque di consigliare **Chuchel** soprattutto ai neofiti del genere che vogliono addentrarsi nel mondo delle **avventure grafiche** oppure agli estimatori della **Amanita Design**; questo è solo uno dei spettacolari giochi dello studio ceco e potrebbe costituire un ottimo punto di partenza per conoscere la loro realtà fatta primariamente da giochi simili, per poi recuperare i succitati titoli precedenti.

Il prezzo di **Chuchel** su **Steam** non è per niente proibitivo e per 9.99€, o 14.99€ se avete intenzione di guardare l'**artbook** e ascoltare la **colonna sonora** (credeteci, sono veramente fantastici), aggiungerete alla vostra libreria un piccolo grande capolavoro fatto di puzzle intriganti, personaggi strambi e suoni buffi! Provare per credere!



[Domina](#)

Come esclamava il comandante **Massimo Decimo Meridio** ne **Il Gladiatore**, «al mio segnale,

scatenate l'inferno!». E alla fine l'inferno si scatenò per davvero... ma nei nostri monitor. Tutto grazie a **Domina**, seconda fatica degli sviluppatori canadesi di **Dolphin Barn**.

Domina è ambientato in un Impero Romano ai suoi titoli di coda: la situazione politica è tragica e il Senato, allo scopo di distrarre i propri abitanti dalla crisi imperiale, comincia a puntare i propri sforzi sullo spettacolo dei gladiatori. Uomini, schiavi, mandati al macello uno contro l'altro, o contro le fiere, il tutto per soddisfare la voglia di sangue degli spettatori. E noi, lì nel mezzo, a occuparci di qualche schiavo da far sopravvivere in battaglia e di accordi da stabilire con le alte cariche dell'Impero.



Il titolo dei canadesi, infatti, offre questa interessante variazione di un gestionale, dove **il nostro compito sarà quello di gestire i gladiatori**, allenandoli ed equipaggiandoli con le migliori armi e armature possibili per le nostre tasche. E soprattutto, vincendo più scontri possibili, così da guadagnare prezioso denaro e vettovaglie come cibo, acqua e vino, fondamentali per il morale dei nostri gladiatori. Così facendo, riusciremo a scalare le vette della società romana, anche grazie a qualche legame politico, cercando di corrompere i due personaggi centrali del gioco: **il generale dell'esercito e il senatore**.

Le opzioni di **micro-management** sono davvero molteplici, oltre che ben fatte: si può andare dall'assunzione di figure come allenatori o medici, capaci di migliorare l'efficacia degli allenamenti e di curare automaticamente i nostri uomini feriti in arena, fino alla personalizzazione dei nostri guerrieri. Infatti potremo cambiare molte delle loro caratteristiche, come il nome, arrivando anche a gestire l'intensità di allenamento delle cinque abilità di ogni lottatore (agilità, destrezza con le armi, forza, difesa e mentalità) oltre alla parte più importante: l'equipaggiamento dei gladiatori. Sarà fondamentale bilanciare l'efficacia di armi, scudi e armature, a patto di non spendere tutti i nostri sudati sesterzi!

Importante anche concentrarsi sul **tech tree**: infatti, sganciando qualche soldo, potremo ricercare delle nuove abilità che aiuteranno i nostri gladiatori a sopravvivere battaglia dopo battaglia, oltre a

sbloccare due nuove classi di guerrieri (**Murmillo** e **Retiarius**) e, soprattutto, l'abilità "controllo mentale", che ci permette di assumere il controllo diretto dei gladiatori, trasformando il gioco da un semplice gestionale a un vero e proprio picchiaduro!



Parlando dell'arena, qui entra in gioco l'elemento **roguelike** del titolo: le battaglie e le opzioni disponibili, come per esempio la possibilità di arrendersi o di lottare anche contro dei leoni, saranno sempre scelte in ordine casuale. Questo aggiunge longevità al titolo, anche se, andando avanti, si noterà un po' di ripetitività. Per fortuna, le varianti sono tante, e si va dal semplice scontro faccia a faccia, fino a veri e propri scontri di gruppo e, addirittura, le corse dei cavalli sul modello di **Ben Hur!**

Anche le ricompense saranno casuali, e, vincendo, potremo ottenere dei nuovi schiavi da allenare, liberare, vendere o giustiziare, sempre facendo attenzione alle riserve di viveri e al morale dei nostri gladiatori!

Le battaglie sono molto divertenti da guardare e da giocare, oltre che parecchio violente, nonostante la pixel art sia ormai abusata in questo ambiente: **Dolphin Barn** ha voluto puntare sulla spettacolarità degli scontri all'arma bianca, con battaglie veloci e intense che risultano appetibili anche ad un grande pubblico. Infatti, gli sviluppatori hanno incluso nel gioco la possibilità di avviare una sessione di streaming su **Twitch** direttamente dal titolo stesso, e anche di condividere su **Facebook** e **Twitter** la fine brutale dell'incontro, tramite una GIF animata.

Ma nell'antica Roma non è tutto oro ciò che luccica: se graficamente **Domina** ha un suo perché, e sul lato gameplay e longevità offre buoni spunti, non si può dire altrettanto del **sonoro**, penalizzato (e anche tanto) da una colonna sonora composta da musica elettronica **simil-synthwave** e **brostep** che fa a pugni con l'ambientazione e il **setting** generale del gioco. Non capisco la scelta degli sviluppatori, che avrebbero dovuto puntare più su qualcosa di marziale e folk che richiama l'atmosfera dei tempi antichi, piuttosto che uscirne fuori con quest'accozzaglia di drop e synth sparati a volumi siderali, ricetta probabilmente più adatta a un titolo moderno come **Rocket League**.

Tirando le somme, questo **Domina** offre del buon divertimento sotto forma di gestionale: gli elementi sono ben amalgamati, sonoro escluso, e il gioco offre una buona sfida nei primi momenti, anche se tende a diventare abbastanza semplice nel **late game**. Probabilmente avrebbe giovato anche una sua conversione per **iOS** o **Android**, vista la struttura vasta ma semplice; nel complesso, il gioco offre una buona sfida, sia per i neofiti del genere, che per gli utenti più navigati.