

## [AsRock entrerà nel mercato delle schede video?](#)

Secondo fonti di mercato riportate da [Digitimes](#), il produttore di schede madri **ASRock** entrerà nel mercato delle schede grafiche ad aprile e si concentrerà principalmente sulla fornitura di prodotti basati su **AMD**. Con un aumento del fatturato, grazie alla vendita delle schede madri di fascia alta e dei prodotti **IPC** e **server**, ha contribuito a ridurre la dipendenza dal business delle schede madri **consumer**, la cui quota di partecipazione è scesa a circa il **70% alla fine del 2017**, dall'**85% del 2016**. AsRock quindi è pronta a fare debutto sul mercato delle GPU: Nel 2017, l'azienda ha aumentato la vendita dei propri prodotti principalmente per la riorganizzazione di **Gigabyte Technology**, che ha dato ad ASRock l'opportunità di incrementare significativamente la proporzione di spedizioni di schede madri da fascia **media ad alta**, mentre la forte richiesta di schede madri da **mining** per **criptovalute** ha anche contribuito a migliorare le sue vendite nell'anno. Dal momento che AMD finora non ha mostrato alcun segno di pianificazione per un'espansione della capacità, l'ingresso di ASRock nel mercato delle schede grafiche dovrebbe influenzare la fornitura di GPU di AMD e altri fornitori.

---

## [Il fenomeno Doki Doki Literature Club!](#)

Quasi **tre milioni di copie vendute** in meno di sei mesi, tantissimi youtuber (italiani e non) l'hanno portato sul loro canale ottenendo tantissime visualizzazioni, la *fanbase* è già grandissima e da tempo circolano teorie e speculazioni sulla trama. È l'ennesimo gioco tripla A che tutti aspettavano da anni? Tutt'altro, stiamo parlando di un **indie** prodotto da sole tre persone, e probabilmente sia loro che il prodotto non hanno bisogno di molte presentazioni.

Per chiunque sia estraneo a tutto questo, [Doki Doki Literature Club!](#) è una **visual novel** con elementi di **dating sim** prodotta dal **Team Salvato**, uscita nell'autunno del 2017 su Steam, disponibile su Linux, Windows e macOS, ed è anche **free to play**. Durante l'anno appena passato ha inoltre vinto diversi premi agli **IGN Best of 2017 Awards**, ovvero **Miglior storia**, **Gioco più innovativo** e **Miglior gioco di avventura**.

La trama è molto semplice e non sembra essere molto diversa da moltissimi altri titoli dello stesso genere ambientati in Giappone: il nostro protagonista è un normale studente del liceo che, convinto dalla sua amica e compagna di scuola **Sayori** (classica liceale impacciata ma tenera), entra in un club di letteratura che comprende altre tre ragazze oltre lei: **Natsuki**, la ragazza timida e impulsiva amante dei manga, **Yuri**, intelligente ma appartata e **Monika**, la fondatrice del club, sempre solare e sorridente, molto sicura di sé. All'interno del club, l'attività principale è quella di leggere i testi scritti dai vari membri e commentarli, ed è proprio scrivendo che si attirerà l'attenzione di una ragazza in particolare, a discrezione del giocatore e a seconda delle parole scelte durante un minigioco, finché la suddetta ragazza non inizierà ad avvicinarsi e a stringere un rapporto più serio. Ma dietro quella grafica tenera e colorata si nasconde un'esperienza di gioco tutt'altro che tranquilla e romantica: l'avviso che sconsiglia il titolo a persone che soffrono d'ansia o di cuore, che appare sia prima che dopo l'acquisto, non avrebbe motivo di esistere altrimenti.

Dopo una prima parte dove si familiarizza con le meccaniche e con i personaggi, tutto inizierà a prendere una piega strana, per poi scendere sull'inquietante e raccapricciante, fino a quando non si

entra nel vero e proprio horror psicologico dove verranno scosse le basi del gioco stesso, e forse è proprio questo crescendo di paura e distorsione che ha portato così tante persone ad acquistarlo. La mescolanza di generi apparentemente così distanti e la quasi totale distruzione dei canoni delle visual novel ha portato **DDLC** a superare persino i numeri di **Mystic Messenger** durante il suo primo anno di vita.

Una delle principali differenze tra **Doki Doki Literature Club!** e le visual novel più amate è la durata: **Clannad** per esempio conta **più di 50 ore** per giocare tutte le *route*, mentre per **Doki Doki** ne bastano solo 7 per completarlo al 100%. Altro fattore, sempre relativo al tempo, è l'approfondimento dei personaggi, poiché avendo una durata ridotta si avranno molte meno occasioni per conoscere i membri del club e scegliere il proprio preferito. Poi, ovviamente, c'è la componente horror, che nonostante si inserisca in modo graduale arriva comunque al giocatore come un fulmine a ciel sereno; e per quanto esistano delle visual novel horror come la serie di **Danganronpa**, il fattore "paura/ansia" viene mostrato in modo diverso, meno diretto all'inizio e in maniera quasi esagerata alla fine.

Lo stesso **Dan Salvato** non si aspettava un feedback così positivo, per quanto il suo obiettivo fosse quello di unire più categorie proprio per far conoscere le visual novel ad un pubblico più ampio.

Per avere una visuale quanto più completa del titolo (spoiler e teorie comprese) consiglio il video di **Parliamo di videogiochi** che segue.

---

## [Quel che sappiamo di Phoenix Point](#)

**Phoenix Point**, è il nuovo gioco sviluppato dal creatore di **X-COM**, **Julian Gollop**. È stato mostrato in un nuovo filmato proveniente dall'evento **PC Gamer Weekender**, con nuove scene di **gameplay** dell'erede "spirituale" di **X-COM**.

### La Genesi

**Phoenix Point** racconta della scoperta di un virus con soltanto l'1% dei geni conosciuti, denominato **Pandoravirus**. Nel **2022** qualcosa va storto: gli oceani, infatti, iniziano a trasformarsi in una **massa aliena pulsante** e i **mutanti** invadono la terra sotto forma di una **nebbia mortale**. Il genere umano viene letteralmente decimato e trova riparo in vari rifugi considerati sicuri sparsi per tutto il mondo. Il gioco è ambientato nel **2057**, con i sopravvissuti ormai divisi in fazioni dalle ideologie spesso contrastanti, che lottano per il controllo delle poche risorse disponibili. Qui entra in azione il **Phoenix Project**, organizzazione mondiale creata per la difesa del pianeta. Il compito di noi giocatori sarà quello di controllarne una cellula con l'obiettivo di riunire tutti gli scienziati, ingegneri e i soldati migliori al mondo. **Ma cosa ha causato tutto questo?** Il nostro compito sarà quello di scoprirlo e tentare di salvare quel che resta del genere umano dalle creature mutate dal **Pandoravirus**, dalle proprietà tanto incredibili quanto pericolose. Il **Pandoravirus** può fondere il **DNA** di più specie e **clonarle** con una velocità disarmante. A livello di **gameplay**, tutto si concentra sulle creature, in grado di evolversi attraverso un sistema procedurale e, in base alle nostre scelte, verranno a crearsi nuove specie, assumendo dunque caratteristiche sempre diverse e sorprendenti a seconda dei **DNA** fusi. Dunque avremo un'altissima varietà di nemici, con sfide sempre diverse e dunque con la necessità di sapersi adattare al proprio nemico. Per rendere tutto chiaro, per esempio, due creature potranno essere simili ma allo stesso tempo avranno caratteristiche molto

diverse a seconda delle varie fusioni.

## Le Fazioni

Come abbiamo precedentemente specificato, faremo parte del “**Phoenix Project**” che dovrà studiare il virus “**Pandora**” che ha contaminato l’umanità.

All’interno del gioco ci sono diverse fazioni:

- La setta **religiosa** “**I discepoli di Anu**” che appoggiano le mutazioni che stanno coinvolgendo le persone.
- La fazione **militare** “**New Jericho**” che è contro ogni tipo di contaminazione del genere umano e punta tutto sul settore militare.
- La fazione di **ecologisti radicali** “**Synedrion**” che hanno trovato un modo di coesistere con la nuova minaccia aliena.

## L’ambiente

«Nella scelta della trama siamo stati influenzati molto dall’ideologia “**Lovcraftiana**” e volevamo ricrearla anche nel resto del gioco per trasmettere il costante terrore di quella forza aliena sconosciuta che non riusciamo a comprendere, trasmette orrore, perché il nemico si sta impadronendo della tua mente e del tuo corpo. Vi consiglio di usare tonnellate di granate e di non fare affidamento sul riparo che può offrire un edificio, perché potrebbe crollarvi sopra la testa. Dopo aver giocato io stesso la primissima *build*, posso affermare di aver visto tantissimo potenziale all’interno del gioco, che vi farà impazzire.»

Questa le parole di **Julian Gollop**.

Il gioco uscirà in un primo momento ad Aprile su **Steam**, disponibile solo ai sostenitori del progetto. L’uscita ufficiale di **Phoenix Point**, strategico a turni **sci-fi**, è invece prevista entro l’ultimo trimestre del 2018. Nell’attesa vi mostriamo un **gameplay** di 17 minuti:

---

## Cosa sappiamo di A Way Out?

Attualmente in via di sviluppo per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, **A Way Out** è un’avventura narrativa cinematografica che può essere vissuta solo in coppia, in locale o online, dove ognuno può svolgere il ruolo di un singolo personaggio. Dapprima rivelato all’**E3** dello scorso anno, l’atteso titolo di **Hazelight Studio** si propone come un’esperienza unica e nuova. La sua data di uscita è confermata, a detta dello studio, per il **23 marzo 2018**. Giocato in terza persona, **A Way Out** è un titolo basato, sul **multiplayer locale** in prima linea. I personaggi interpretabili sono **Leo** o **Vincent**, selezionabili da entrambi i giocatori, due detenuti, che devono riuscire a fuggire dal carcere e mantenere il loro anonimato nel loro rientro nella società. Ma, come è ovvio che sia, le cose non andranno secondo i

piani.

Sarà necessario collaborare con il proprio compagno, sia che si tratti di trovare strumenti specifici per determinati enigmi o di salvarsi l'un l'altro quando vi saranno scontri con determinati nemici. Tutto è progettato e basato per un'esperienza a due giocatori, inclusi tutti i dialoghi e gli incontri. Anche **Leo** e **Vincent** non avranno dei limiti legati ai propri ruoli, essendo in grado di cambiare posizione in ogni scenario per far sì che il gioco sia il più soggettivo possibile.

Oltre al combattimento e alla risoluzione dei puzzle si potrà interagire con i **PG** di gioco presenti in ogni livello. Vi saranno dei dialoghi a scelta multipla che porteranno a vari scenari finali.

Vi lasciamo con il **Trailer**, direttamente dall'**E3 2017**.

---

## [Il punto sulle Loot Box](#)

Recentemente, **Patricia Vance**, presidentessa dell'**ESRB**, equivalente americano del **PEGI**, ha annunciato un nuovo avviso da piazzare sulle copie fisiche dei giochi che utilizzano il meccanismo delle **loot box**.

La **Vance** ha dichiarato:

**«In molti ci hanno chiesto di entrare più nello specifico ma, dopo molte ricerche fatte negli ultimi mesi, soprattutto indirizzate ai genitori, abbiamo scoperto che molti di loro non sanno cosa siano le loot box e, anche quelli che ne hanno sentito parlare, non ne capiscono bene il meccanismo. Quindi per noi è importante concentrarci non solo sulle loot box, ma sulle microtransazioni in generale.»**

La storia, quindi, tende a ripetersi: negli anni '90, quando sui telegiornali scorrevano le immagini di **Doom** o **Mortal Kombat**, i genitori pensavano che tali giochi non fossero adatti ai bambini. Per non parlare dei polveroni scaturiti a ogni uscita di **Grand Theft Auto**, oppure, le ridicole polemiche nostrane, su **Mafia** e **Resident Evil 2**. Veniva considerato tutto non adatto per i propri pargoli.

Ma questa volta le proteste vengono direttamente dai giocatori: che si parli delle microtransazioni di **Star Wars Battlefront II**, scandalo finito addirittura sui giornali, oppure del disegno di legge contro le **loot box** presentato da **Chris Lee**, rappresentante statale delle Hawaii e gamer di lunga data, gran parte delle persone facenti parte del settore concordano sulla loro limitazione o, addirittura, abolizione.

Le **loot box** sono il risultato della continua corsa a una certa assuefazione da gaming: in passato bastava comprare il singolo oggetto, e anche il più agguerrito dei giocatori poteva ritenersi soddisfatto. Mentre con il metodo attuale delle **box** diventa tutto un'attività casuale votata alla costante ricerca dell'oggetto desiderato. Tale meccanismo viene sfruttato fino all'osso dai produttori di videogiochi, così come testimoniato dal direttore finanziario di **Electronic Arts**, **Blake Jorgensen**, che, a proposito di **Fifa** e della modalità **Ultimate Team** ha dichiarato:

«Un film al cinema, negli Stati Uniti, può costarti venti dollari, ancora prima di prendere il popcorn, il che va bene. Ma allo stesso tempo un videogioco costato sessanta dollari che viene giocato dalle tremila alle cinquemila ore l'anno ha un valore maggiore. Se continui a spenderci soldi vuol dire che lo fai per divertirti ancora di più. Stiamo puntando sul dare ai giocatori quello che vogliono, e in grandi quantità, piuttosto che concentrarci sullo sviluppo di un nuovo gioco o di qualcosa di diverso.»

Il problema delle *loot box* viene proprio da dichiarazioni del genere: questa volta non è un fattore dovuto all'ignoranza dei genitori o dei media, ma alla convinzione da parte degli sviluppatori di fare giochi col puro scopo di spremere gli utenti, quando in realtà dovrebbe essere l'opposto.

**EA**, già sotto l'occhio del ciclone per il caso *Star Wars Battlefront II*, ha recentemente presentato un brevetto per il *matchmaking* basato sulla sequenza sconfitta/vittoria. Anche **Activision-Blizzard** è arrivata a concepire un'idea simile: difatti il loro sistema arriverà a premiare di più chi usa le microtransazioni. Così facendo, le *loot box* rischiano di scendere nello spinoso territorio del [gioco d'azzardo e della ludopatia](#). È un problema che, se non dovesse venire affrontato seriamente dai produttori di videogiochi stessi, potrebbe passare nelle mani dei governi, com'è successo recentemente dall'indagine condotta dalla commissione che vigila sul gioco d'azzardo in Belgio. E visti gli aggiramenti legali da parte di **Activision-Blizzard** in Cina o la mancanza di concrete iniziative da parte dell'**ESRB**, questo scenario potrebbe diventare presto una realtà.

---

## [Oh...Sir! The Hollywood Roast](#)

Il mondo dei videogiochi è un posto bellissimo: un universo dove convivono titoli strapubblicizzati con budget hollywoodiani e... un simulatore di insulti nato durante una *game jam* e divenuto virale tramite gameplay su **Youtube** o **Twitch**.

Questa è la storia di *Oh...Sir! The Insult Simulator*, titolo creato dai polacchi di **Vile Monarch**, che prende largamente spunto dall'umorismo british dei **Monty Python**. Il successo del gioco è incredibile, se consideriamo l'argomento di nicchia: da sempre il british humor è considerato complesso da capire e apprezzare. Eppure il primo *Oh...Sir!* è arrivato anche sulle piattaforme mobile ed è prossimo all'uscita su **Playstation 4** e **Xbox One**.

Sorte simile viene condivisa anche da questo *Oh...Sir! The Hollywood Roast*, uscito sia su **PC** che su **iOS** e **Google Play**, e prossimamente in arrivo anche su **Nintendo Switch**. Ma sarà all'altezza del predecessore oppure sarà lo *spin-off* che il pubblico non voleva vedere nelle sale?



Appena avvieremo **Oh...Sir!** Verremo subito catapultati nello spirito del gioco, intriso di citazioni cinematografiche: infatti, le schermate degli sviluppatori ricordano rispettivamente i celebri crediti introduttivi della **20th Century Fox** e della **MGM**.

Il gioco consta di modalità **single player** e **multiplayer**: la prima, è a sua volta composta da un tutorial, esaustivo e ben fatto, dalla **modalità carriera** e dalla **partita singola**. Mentre quest'ultima non è altro che un normalissimo uno contro uno, la carriera è invece strutturata sul modello dei **giochi mobile**. Per ogni sfida dovremmo completare dei *task* e ottenere i "**pappagalli d'oro**", che sbloccheranno nuove frasi da usare nelle battaglie. Peccato che tale modalità sia molto corta: solamente **cinque incontri per ogni personaggio**. Considerando il *setting* hollywoodiano, l'aggiunta di una modalità **storia**, magari creata ad hoc sul modello di ogni avatar, avrebbe giovato non poco alla longevità del titolo.

Probabilmente, come per il titolo precedente, il gioco è stato pensato più in un ottica multiplayer: che sia in locale con un paio di amici oppure online, **Oh...Sir!** dà il meglio di sé quando viene approcciato in compagnia.



A proposito dei protagonisti che useremo negli scontri verbali, i ragazzi di **Vile Monarch** hanno pescato a piene mani dal calderone hollywoodiano, dandoci una buona varietà di protagonisti: si va dalle parodie di attori come **Marilyn Monroe**, **Bela Lugosi** e **Jane Fonda**, ai personaggi come l'esilarante *mash-up* di supereroi **Marvel**, **Harry Potter** e **Gandalf il grigio**, tutti con i loro bonus e malus da sfruttare durante la gara di insulti. Per esempio, il simil-**Deadpool** soffrirà quando attaccheremo la sua mancanza di originalità, oppure la parodia del maghetto di Hogwarts la prenderà sul personale quando bersaglieremo la sua mancanza di virilità.

Parlando del gioco vero e proprio, ogni scontro consta di una **serie di frasi e aggettivi**, colmi di riferimenti cinematografici e del gossip hollywoodiano, da scegliere e concatenare per ottenere il nostro **insulto perfetto**. Come detto in precedenza, bisogna stare attenti ai punti deboli del nostro nemico e soprattutto a usare una corretta forma grammaticale, pena la perdita di qualche nostro punto vita. Purtroppo il gioco è interamente localizzato in inglese, e, reggendosi tutto sulla sintassi, potrebbe dare difficoltà a chi non è ferrato nella lingua di Albione.

Tutto sommato questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast** regala alcuni momenti di divertimento, a patto di cogliere le molteplici citazioni cinematografiche. La ridotta longevità della modalità single player è un difetto di non poco conto, ma il comparto multiplayer può dire la sua come **party game** in compagnia di amici. Forse è più adatto a delle sessioni di gioco brevi, classiche dei titoli usciti su smartphone e tablet. Non un gioco da premio Oscar, ma nemmeno da Razzie Award.

# Microsoft tra Xbox, PC... e ravioli cinesi

Il **CEO** di **Microsoft**, **Satya Nadella**, durante la **Morgan Stanley Technology, Media and Telecom Conference** a San Francisco, ha dato una nuova chiave di lettura riguardo l'attività dell'azienda americana per quanto concerne il settore videoludico. **Nadella** ha posto l'accento sull'operato di **Microsoft** e sul fatto che stia cercando di produrre un servizio a misura di videogiocatore, che guarderà al futuro sia delle **console**, possedute dalla stragrande maggioranza dell'utenza, sia del **PC Gaming**, che coinvolge sempre più persone. Il CEO ha anche parlato dell'importanza del ruolo ricoperto da **Xbox Live** come servizio di abbonamento, definendolo una **grande opportunità**.

**Nadella** si ritiene anche soddisfatto e molto felice riguardo la dimensione del brand Microsoft nel mondo videoludico, dandone pari merito a **Xbox** e al **PC**, asserendo:

«Quel che molti dimenticano, è che noi siamo i proprietari di entrambi.»

Il discusso servizio di abbonamento **Xbox Game Pass** sarà l'inizio di una fase di transizione, sostiene **Nadella**, in cui console e PC saranno sempre più importanti:

«È questa la direzione nella quale stiamo andando, grazie agli abbonamenti Game Pass ma anche a Mixer, che sta crescendo molto velocemente, in termini di streaming ma anche con il brand che viene portato in giro per il mondo con gli eSport dei nostri giochi. Abbiamo vari punti su cui far leva. Ma fondamentalmente, abbiamo una forte eredità derivante dal fatto di essere sul mercato del gaming da vari decenni e dal fatto di essere capaci di poter agire in più mercati differenti»

Parlando sempre di **Game Pass**, **Microsoft** ha annunciato una nuova **line-up** di titoli che verranno inclusi a breve nel servizio in abbonamento, tramite un divertente spot pubblicitario in cui si farà riferimento a un paragone un po' bizzarro ma alquanto veritiero.

Vediamo se questo video convincerà anche voi ad acquistare il servizio di abbonamento GamePass, che per **9,99 €** al mese, vi darà accesso a circa **100 titoli** tra i più e meno recenti, compreso il tanto atteso *Sea of Thieves*.

---

## La tutela degli abandonware online

Dopo il baratro nel quale sono sprofondatai svariati giochi (vedi *Grand Theft Auto Online* per PS3 e Xbox 360), lo **U.S. Copyright Office** sta valutando se aggiornare o meno le disposizioni antielusione del **DMCA (Digital Millennium Copyright Act)**, che impediscono al pubblico di utilizzare liberamente contenuti e dispositivi protetti dal **DRM (Digital Rights Management)**, il cui significato letterale è "gestione dei diritti digitali".

I file audio o video vengono codificati e criptati in modo da garantire una diffusione più controllata e renderne più difficile la duplicazione, consentendone l'uso più adeguato possibile. Questi aggiornamenti avvengono ogni tre anni attraverso una consultazione pubblica, dove vengono prese in esame svariate richieste.

Una su tutte, riguarda l'abbandono dei giochi online datati e lasciati ormai al loro corso. Infatti, fino a ora, per preservare questi titoli per le generazioni future e per i giocatori nostalgici, **l'Ufficio** ha adottato norme specifiche, che permettono a biblioteche, archivi e musei di utilizzare emulatori e altri strumenti analoghi per rendere giocabili i vecchi classici. Tuttavia, queste norme sono molto restrittive e non possono essere applicate a giochi che richiedono una connessione a un server online e, di fatto, quando i server vengono chiusi, il gioco scompare per sempre.

Proprio per queste ragioni il **MADE (Museum of Art and Digital Entertainment)** ha recentemente chiesto allo **U.S. Copyright Office** di estendere le norme correnti e includere giochi che richiedono una connessione online. Ciò consentirebbe alle biblioteche, agli archivi e ai musei di gestire tali server e mantenere così in vita questa tipologia di giochi.

Questo problema è più che mai attuale, poiché centinaia di giochi multiplayer online sono già stati abbandonati. Difatti, si tratta di circa 319 titoli, molti dei quali sono i noti *FIFA* e *The Sims*. Purtroppo, proprio nell'ultima settimana, la **Entertainment Software Association (ESA)**, che agisce per conto di membri di spicco, tra cui **Electronic Arts, Nintendo** e **Ubisoft**, si è opposta alla richiesta, affermando che le modifiche proposte consentirebbero e faciliterebbero un uso illecito dei software in questione e che se questi, ormai datati, venissero supportati ancora al pieno delle loro possibilità, il mercato diventerebbe troppo statico, rallentando la vendita dei nuovi titoli.

Qual è, quindi, la strada giusta da percorrere? È difficile rispondere ma per quanto i nuovi titoli abbiano bisogno della massima attenzione e pubblicità per poter far andare avanti il mercato, non possiamo dimenticare i loro "antenati" dai quali, probabilmente, sono nati.

---

## [Nuovo teaser per 0°N 0°W](#)

**0°N 0°W** (*ZeroNorthZeroWest*) è un gioco in uscita il prossimo 1 marzo, e nonostante sia uscito un recente **teaser**, il gioco rimane ancora un mistero.

Questo ultimo video mostra del **gameplay**, ma risulta ancora vago come i precedenti trailer, che mostravano una transizione tra il mondo reale e quello astratto. Nel recente teaser invece, viene mostrato il gameplay esclusivamente nel mondo astratto, mischiando spezzoni di gioco in una città colorata al neon su sfondo nero con un'ambientazione in scala di grigio dove il protagonista salta da un oggetto all'altro.

*0°N 0°W* è basato sul concetto di "**Null Island**" (un'isola fittizia avente coordinate **GPS 0°N 0°E**). Al momento si tratta di un'esclusiva **PC**, nonostante **Colorfiction** (il team di sviluppo) sia stato invitato a unirsi al **Nintendo Developer Program**.

---

# Mulaka - Una Finestra su un Vecchio Mondo

Il mondo degli **indie** è in forte crescita, e gode spesso di una maggior libertà creativa rispetto ai grossi team di sviluppo, incatenati la maggior parte delle volte a logiche di mercato che talvolta risultano castranti. L'ultimo arrivato nell'universo videoludico indipendente è **Mulaka**, titolo sviluppato dal team **Lienzo** e interamente basato sulla **mitologia Tarahumara**, antica popolazione messicana che, stando alle leggende, avrebbe dato i natali a guerrieri formidabili ed eccezionali corridori. Le loro credenze, usi e costumi sono tutti racchiusi in questo action-adventure che vede come protagonista un **Sukurùame**, sciamano in grado di sconfiggere il male che sta infestando la sua terra natia.

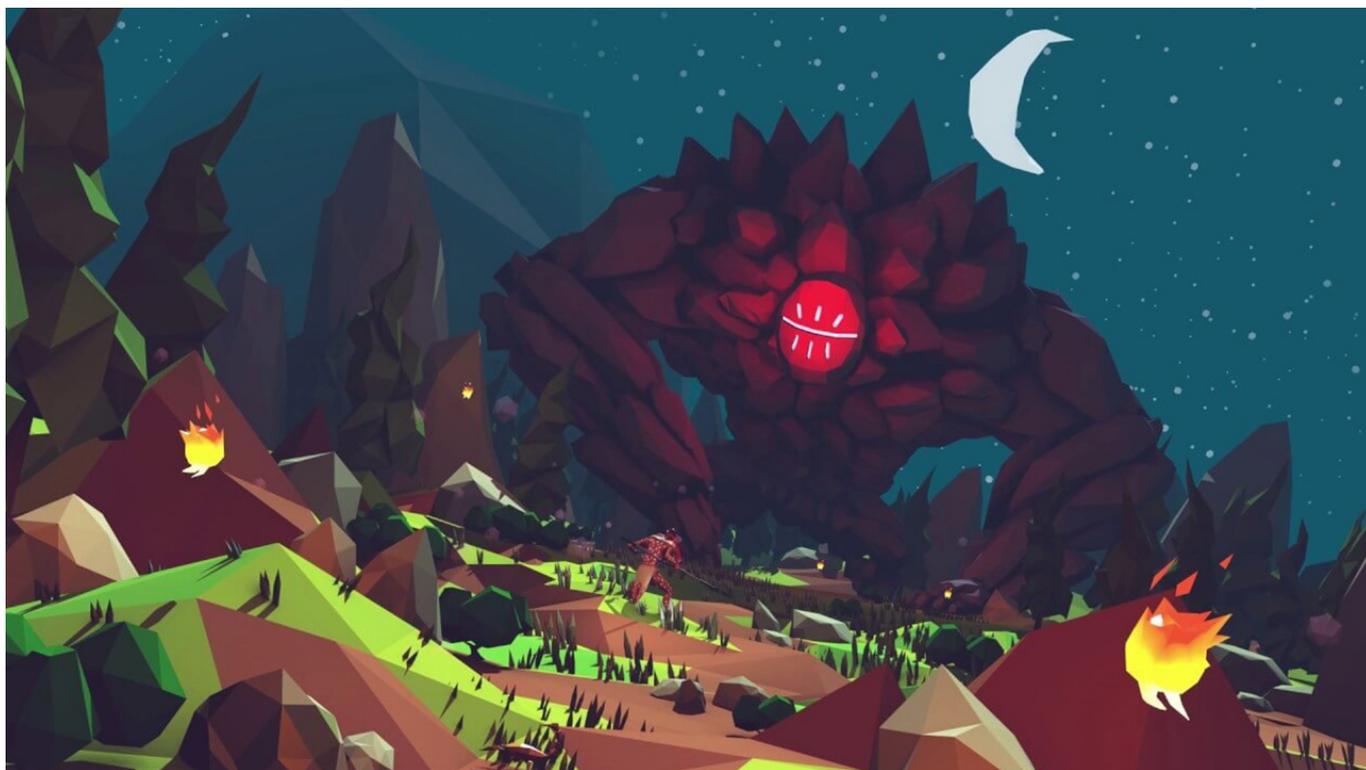
Nonostante il popolo Tarahumara si sia ormai abituato alle usanze del ventunesimo secolo, si tratta di una tribù che ha subito, e continua a subire nella realtà odierna, discriminazioni e atti di violenza: proprio per questo, parte del ricavato di *Mulaka* sarà destinato a una ONG che si occupa della sua tutela.

## Il Sole e l'altre stelle

Come detto, l'intero *Mulaka* si basa sulla mitologia Tarahumara, sia dal punto di vista visivo che nella narrazione: il mondo è in pericolo e l'influenza di **Teregori**, il Signore del Male, sta avendo la meglio. Solo colui che sarà in grado di far confluire in lui la forza degli esseri celestiali potrà riportare la serenità.

Sebbene questo classico scontro tra bene e male possa risultare una premessa banale, è il modo in cui viene raccontato a fare la differenza. Il team di sviluppo ha studiato a fondo la cultura della tribù, attraverso **testi antichi e l'ausilio di antropologi e leader Tarahumara**. La mole di informazioni ricavata ha permesso a Lienzo di imbastire una *lore* prima di tutto, attraverso molti dialoghi di richiamo "zeldiano" e testi atti alla descrizione dei nemici. Ognuno di quest'ultimi infatti è parte integrante della cultura Tarahumara, come per esempio i **Seelò**, mantidi antropomorfe che un tempo dominarono il mondo, per passare a semi-divinità come **Ganoko** fino a **Teregori**, il male assoluto. La loro rappresentazione è ricca di simbolismo e invoglia ad approfondire le basi della mitologia in questione. Alcune *cutscene*, realizzate in stile acquarello, faranno da *trait d'union* tra le vicende, con suggestivi dialoghi con le entità celestiali che ci aiuteranno lungo il viaggio. Le lingue disponibili sono soltanto inglese e spagnolo, ma risultano intendibili e di non complessa fruizione.

La conoscenza di una cultura dimenticata è l'elemento di forza di *Mulaka*: abbiamo visto svariate opere su mitologie a noi vicine come quella greca, egizia e norrena eppure il mondo è così ricco di storie e spunti che sarebbe un peccato non poterne godere. Il team di Lienzo è stato in grado di portarci in un mondo così diverso dal nostro, eppure animato dalle stesse paure e dalle stesse speranze che hanno accompagnato noi occidentali.



## Uno è Tutto e Tutto è Uno

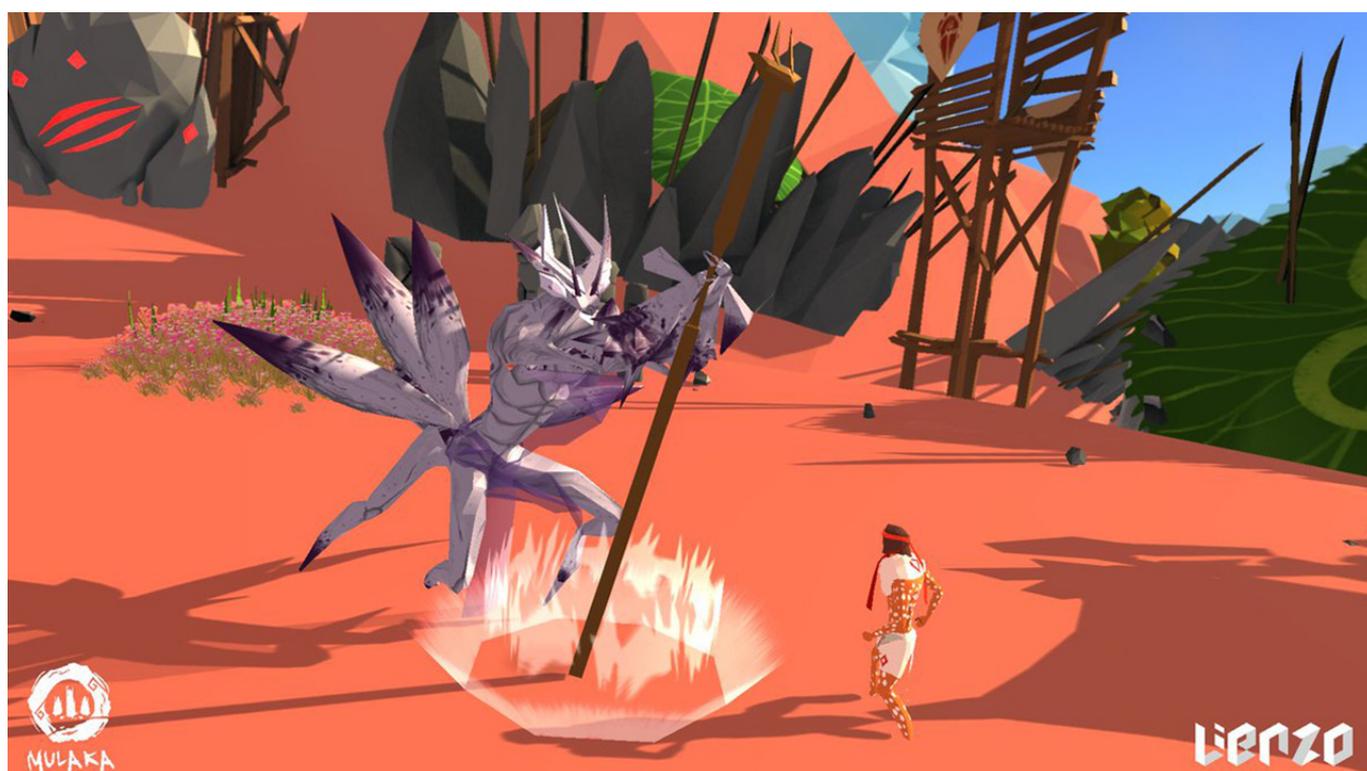
**Mulaka** si presenta come un **action/adventure** dai marcati caratteri **platform**. Durante l'esplorazione delle mini mappe, non interconnesse tra loro, ci muoveremo principalmente a piedi, sfruttando le grandi doti atletiche del Sukurùame e, soprattutto, la sua grande maestria nel combattimento. Armato soltanto di una lancia, si verrà alle mani con decine di nemici diversi, ognuno con punti di forze e debolezza specifici. Lo **studio del moveset** delle creature sarà fondamentale e cambiare approccio al nostro stile di lotta sarà fondamentale per sopravvivere. Gli **attacchi** si suddividono in **pesanti** e **leggeri** senza possibilità di parare i colpi avversari; al suo posto, una schivata "bloodborniana" diventa fondamentale in certi frangenti, soprattutto quando saremo circondati da tanti nemici diversi. Non si tratta di un titolo particolarmente impegnativo, ma bastano una manciata di distrazioni per finire al Creatore.

Uno degli elementi tratti dallo studio della tribù è l'**utilizzo di alcune erbe** a uso esclusivo del Sukurùame, l'unico in grado di trarre beneficio dai vegetali messi a disposizione dalle divinità. Proprio in **Mulaka**, la raccolta di quattro diversi tipi di piante forniranno altrettanti **boost** al nostro personaggio: si va dal classico recupero della salute, alla creazione di uno scudo temporaneo, fino all'aumento della potenza d'attacco e alla creazione di piccoli esplosivi. Il loro utilizzo favorisce l'attraversamento delle zone più impervie e contribuisce ad aggiungere interessanti elementi strategici, soprattutto negli scontri contro i boss.

Altro aspetto fondamentale per uno sciamano è il **diretto contatto con le entità celestiali** che, nel videogioco, si traduce nella possibilità di giovare di brevi ma efficaci **trasformazioni**: alcune di esse, come la metamorfosi in uccello o giaguaro, saranno fondamentali per alcune sezioni platform mentre altre, oltre a risultare utili in combattimento con un po' di creatività, daranno accesso a luoghi altrimenti inaccessibili. I **dungeon** a disposizione sono completamente diversi gli uni dagli altri, sia per contenuto che per conformazione: la loro esplorazione, a volte risolvendo piccoli enigmi, permette di accumulare **Kòrima**, la moneta di gioco, con la quale è possibile potenziare il

personaggio, aumentandone alcune abilità.

Ma il vero fiore all'occhiello del titolo sono le **boss fight**: dopo aver varcato il classico cancello di fine dungeon, avremo l'opportunità di affrontare i capisaldi della mitologia Tarahumara, in cui sarà fondamentale un buono spirito d'osservazione. Chi ha giocato i **Souls** sa bene che una buona varietà di nemici è necessaria per poter essere messi costantemente alla prova e *Mulaka* assolve a questo compito, dando a **ogni boss fight caratteristiche unica**, in cui non solo bisognerà fare attenzione al *moveset* del nemico ma anche all'ambiente circostante. Frequenti sono i richiami ad altre opere, come i lavori **From Software** o, in alcuni frangenti, a **Shadow of the Colossus**; eppure tutto risulta originale, grazie all'attento studio degli sviluppatori nel citare senza risultare pedissequi. Proprio le boss fight ci invogliano a spingerci avanti solo per il gusto di affrontare il successivo, temibile nemico.



## Un quadro poligonale

Il motore **Unity** è alla base di molti indie, è un **engine** scalabile, di facile utilizzo e che permette di sostenere tutte le idee degli sviluppatori. Il mondo ricreato da Lienzo si presenta visivamente suggestivo, sfruttando le peculiarità del **low-poly**, una tecnica poco usuale nei videogiochi moderni. Se di fronte a uno screenshot del titolo non gridereste al miracolo, vederlo in movimento restituisce invece un'ottima esperienza visiva, in grado di riprodurre ambienti idilliaci ispirati alla cultura nord-messicana. Ogni ambiente infatti è frutto di un attento studio, così come la realizzazione dei costumi e di elementi di decoro degli abitanti, e ovviamente dei nemici. Il tutto gira senza intoppi a 1080p e 60fps, salvo qualche rallentamento nei menù di gioco e sporadici bug e glitch, sui quali il team di sviluppo pare essere già al lavoro.

Anche l'accompagnamento sonoro vanta un'attenzione particolare: tutti gli **effetti audio** sono stati registrati direttamente nella terra dei Tarahumara, dallo scorrere dei fiumi al fruscio del vento.

Anche le splendide **musiche** - poche, a dir la verità - sono state interamente realizzate grazie all'ausilio degli strumenti locali. Il risultato è un'opera totale in grado di restituire a 360 gradi una cultura che quasi certamente i più non avranno mai sentito nominare.



## In conclusione

**Mulaka** è letteralmente una finestra su un mondo inedito, ed è più di un semplice videogioco. Il team di **Lienzo** è stato in grado di restituire l'anima di una terra dimenticata con ottime scelte artistiche, contornate da boss fight di buona fattura, capaci di restare impresse nella memoria. Tralasciando qualche piccolo difetto tecnico, **Mulaka** può diventare ispirazione per altri titoli, unendo il divertimento e la sfida alla ricerca di culture e storie che noi tutti ignoriamo.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.