

Detroit: Become Human

Mi ci sono volute due run prima di decidermi a parlare dell'ultima opera di **David Cage**. Nel momento in cui scrivo questa recensione, a quattro mesi di distanza dall'uscita del titolo, mi sembrano ancora poche. **Detroit: Become Human** non condensa soltanto un messaggio profondo, a più livelli, in un videogame ben congegnato, ma esprime soprattutto un potenziale narrativo ben sviluppato in un articolato dell'albero delle scelte, dando vita a una narrazione che è forse la più equilibrata e densa fra quelle sfornate da **Quantic Dream** in tutti questi anni di development.



Gli androidi sognano (non soltanto pecore elettriche)

Come nel precedente **Heavy Rain**, *Detroit: Become Human* segue la storia di più personaggi, **tre** nel caso in questione: **Kara** (Valorie Curry), in fuga per salvare la piccola **Alice** (Audrey Boustani) da un padre violento, **Markus** (Jesse Williams) che si ritrova suo malgrado dalle ceneri della distruzione alla testa di una rivolta, e **Connor** (Bryan Dechart), androide progettato per supportare il tenente **Hank Anderson** (Clancy Brown) nelle indagini che vedono coinvolti i "devianti". Tre storie separate che si incroceranno nella **Detroit** del **2038**, in un futuro che non possiamo definire né distopico, né esattamente ucronico, e che David Cage e il lead writer **Adam Williams** tentano di raccontare nella forma della fantascienza autoriale, sulla falsariga dei grandi narratori del genere. Non staremo qui a perderci in parallelismi con **Gibson, Asimov, Lem, Dick, Le Guin** e in tutta la letteratura di riferimento che permea quest'opera, né analizzeremo i punti in cui *Detroit: Become Human* falla o regge dinanzi ai suoi omologhi letterari (a cui vanno aggiunti quelli cinematografici), sarebbe un'operazione lunga e inappropriata, a un approfondimento simile va riservata altra sede.

A favore della relativa brevità di cui una recensione si avvantaggia rispetto a un testo critico, ritorniamo al contesto di riferimento: i tre personaggi giocabili di questa storia si troveranno ad

affrontare il divenire delle loro storie in un momento cruciale per la storia umana. Creati dal genio di **Elijah Kamski** (Neil Newborn), gli androidi sono ormai una realtà consolidata da anni: prodotti e immessi sul mercato dal colosso **Cyberlife**, sono diventati un elemento fondamentale nella vita di ogni cittadino americano, il quale è libero di utilizzarli a piacimento, dalle pulizie di casa al piacere sessuale. Gli androidi sono macchine senzienti ed evolute, hanno sviluppato una forma di coscienza, la loro intelligenza artificiale gli permette di prendere decisioni autonome, pur restando nei limiti comportamentali imposti dal software. Ma adesso in città si registrano sempre maggiori casi di “devianti”, androidi che sfuggono alle regole imposte dal loro codice e che adesso si rivoltano contro gli umani. Per ragioni profondamente diverse, Markus e Kara si ritrovano a “reagire”, a divergere dall’algoritmo, e per questo diventano devianti. Connor corre nella direzione opposta: stabile, ligio ai doveri del software, l’agente modello **RK800** avrà il compito di indagare per riportare l’ordine sconquassato dal dilagare della devianza androide.



Ecce Robot

In *Detroit: Become Human* gli androidi ci appaiono umani in tutto e per tutto: come ne **Il Cacciatore di Androidi** di Dick in qualche opera (non tutte) di Isaac Asimov, sarebbero indistinguibili dai cittadini di Detroit se non fosse per un chip luminoso applicato circolarmente alla loro tempia destra. Fin dall’inizio, gli androidi ci vengono presentati come incapaci di emozioni, ma ci si rende conto ben presto (controllando i protagonisti) che non è affatto così, e cominciamo a presagirlo nelle prime scelte multiple possibili, dove si vedono barlumi di sentimento già sin dalle fasi iniziali. Quasi non stupisce che Kara e Markus rompano la barriera delle regole imposte dall’algoritmo per proteggere persone a loro care, seguendo un sentimento di giustizia che si annida probabilmente negli abissi della loro coscienza. Una **coscienza** che mostrano di avere in una serie di frangenti, ed è qui che si trova uno dei punti fermi dell’opera: i finali possibili sono tantissimi, e dipendono tutti da una combinazione di scelte precedenti. Il destino di un personaggio può cambiare radicalmente, si può vivere o morire, mettersi in salvo o essere catturati, ribellarsi o fuggire, ma c’è

un aspetto che sembra non essere in discussione: **anche gli androidi sono capaci di sentimenti**. Da qui una delle domande fondamentali del gioco: è giusto ridurre in schiavitù degli esseri senzienti, capaci di soffrire e gioire? È giusto soggiogare il loro libero arbitrio ai bisogni umani? Il creatore ha diritto di proprietà, nonché di vita e di morte, sulle proprie creature? Non sembra porsi qui nemmeno il discorso della pericolosità a priori degli androidi: i robot non hanno qui manie di grandezza o di conquista del potere, né sono macchine assetate di sangue, vogliono solo la libertà, anche la loro violenza è di reazione più che d'ambizione. Markus può diventare in qualche modo uno **Spartacus** dei tempi futuri, è un mondo in cui fra gli androidi circola il nome di una figura messianica, **Ra9**, sussurrata in segreto o scritta in muri nascosti, la cui parola è passata di soppiatto come fosse un **samizdat**.

Il discorso va ancora più in profondità, facendosi metafora del nostro tempo quando si parla di discriminazione: gli androidi sono una minoranza, vittime del volere della razza dominante, quella umana. Fino a che punto è diverso, oggi, il discorso etnico?

Markus è un **androide di colore**, una minoranza nella minoranza in una società composta di umani prettamente di etnia caucasica, e non è un caso che il suo finisca per essere un ruolo chiave in prospettiva di una rivolta androide. Qualunque sia la strada verso la quale lo guideremo (che non necessariamente lo porterà sulla via della rivoluzione), certamente arriveremo a **Jericho**, la misteriosa destinazione verso la quale si dirige ogni androide in cerca di un luogo sicuro. Per farlo, passeremo attraverso gli indizi nascosti in vari murales, lasciati lì per indirizzare sulla giusta strada come i sassolini di Hansel e Gretel.

Non è un caso che uno dei graffiti abbia al centro **Cassius Marcellus Clay**, che nel 1965 cambiò il proprio nome in **Muhammad Ali** a seguito della propria conversione all'Islam e che anni dopo, nel 1968, si oppose alla guerra del Vietnam affermando di non aver nulla contro i Vietcong, i quali, a differenza di vari suoi concittadini americani, non lo avevano "mai chiamato nigger". Nello stesso murale, sulla parte destra, si trova inoltre un leone, probabile riferimento a **Zion**, utopica terra promessa mutuata dall'ebraica Sion e opposta all'oppressiva "Babylon" del mondo moderno. Il concetto è alla base del **Kebrá Nagast**, testo sacro del rastafarianesimo, che racconta, fra le altre cose, del passaggio dell'Arca dell'Alleanza da Gerusalemme all'Etiopia, la culla dell'umanità, che non a caso aveva come simbolo il Leone di Giuda nella propria bandiera.

Markus è dunque un probabile simbolo della lotta contro la discriminazione etnica, così come la storia di Kara potrebbe esserlo contro la **violenza sulle donne e sui minori**: l'androide donna AX400 viene riportata a casa dal padre di Alice, Todd, che l'aveva già precedentemente distrutta e portata a riparare. Il viaggio della ragazza e della ragazzina ha un valore filiale, che vedrà la più adulta rischiare il tutto per tutto per portare in salvo la piccola, dritte fino in **Canada**, dove gli androidi non sono oggetti immessi sul mercato e godono degli stessi diritti degli umani, e che come in **The Handmaid's Tale** diventa una meta a cui aspirare, una terra promessa di uguaglianza e libertà.



Visioni di robot

La storia di *Detroit: Become Human* è dunque ricca sul piano simbolico, oltre a risultare ben scritta. I dialoghi sono solidi, la narrazione dinamica e dal buon ritmo, e soprattutto mancano i **plot hole** che gravavano su alcuni precedenti titoli, rei di aver drasticamente allontanato storie come quella di *Heavy Rain* dall'eccellenza.

Il lavoro scrittoriale di Cage e Williams non gode di elementi particolarmente stupefacenti, ma la storia ha un indiscusso equilibrio e risulta di certo il punto più alto della produzione Quantic Dream, come lo è tutto il **comparto tecnico**. Se su PS4 l'immagine di *Detroit: Become Human* gode di una risoluzione di **1080p**, su PS4 Pro raggiunge i **2160p** tramite il **checkerboard rendering**, con un **anti-aliasing temporale** atto a eliminare effetti **edge shimmer** e **aliasing** sulle superfici. Il gioco si mantiene a **30 fps costanti**, con alcuni cali negli spazi aperti dove è possibile apprezzare la maggior potenza di PS4 Pro nell'evitarli, e dove, in generale, il **clustered forward rendering** torna molto utile in termini di illuminazione, con uno straordinario risultato ottenuto tramite un mix di **luci dinamiche** che accentua il realismo. Come rilevato anche da Digital Foundry, il lavoro di Quantic Dream sui materiali e sul loro rendering basato sulla fisica è mirabile, gli oggetti sono impreziositi dalle loro stesse imperfezioni, la **BRDF (Bidirectional Reflectance Distribution Function)** restituisce un risultato che accentua il senso del reale nel rapporto tra luci e materia. Sempre a proposito di renderizzazione, uno dei punti più alti di questo lavoro è stato fatto sui **personaggi**, con modelli che risultano vividi e realistici anche nei primissimi piani, dove risaltano sguardi di grande intensità e una resa della pelle straordinaria, valorizzata da uno **scattering** subepidermico che valorizza il rapporto tra luce e pelle, restituendo un realismo fra i più belli mai visti.

Realismo globalmente accentuato da tutto il lavoro fatto nel **comparto audio**, con una gamma di suoni amplissima negli scenari più disparati, apprezzabile nel livello di dettaglio raggiunto negli spazi aperti, dove la gamma di suoni ambientali riprodotta riesce a comporre un quadro già ben ricostruito sul piano visivo, e dove anche il suono della monorotaia in centro città ha una sua personalissima voce. La **soundtrack** diventa così un elemento atto a impreziosire un lavoro di altissima fattura, con ben **tre composer** impegnati a dar la musica alle circa **10 ore di gioco del titolo**: ogni musicista è stato infatti impegnato a musicare la diversa storia di un personaggio,

da **Philip Sheppard**, che ha dato vita a un emozionante lavoro di violoncello per la storyline di Kara, all'iraniano **Nima Fakhrra**, che ha regalato musiche d'ispirazione altamente cinematografica per Connor, fino a **John Paesano**, che ha puntato sull'epicità crescente per raccontare la storia di Markus, in un climax armonico di altissimo livello in cui la musica è colonna portante della grammatica emozionale del titolo. Tutte e tre i compositori tengono conto di con influenze brass, funk e blues, quasi come dovuto omaggio a Detroit, città che ha dato i natali alla storica casa discografica **Motown**.



Diagrammi di flusso

Il lavoro globale di *Detroit: Become Human* consta di un felice mix di ricostruzione e invenzione: l'intera città di Detroit è stata ricostruita partendo dalla reale città, con un'accurata ricostruzione di luoghi come **Capital Plaza**, e anche la folla ha un alto livello di realismo, non essendo generata proceduralmente ma riprodotta tramite attori. Sono stati necessari circa **2 anni e mezzo** per registrare le scene racchiuse in circa **3000 pagine di sceneggiatura**: basta pensare che *Beyond: Two Souls* ha richiesto solo 9 mesi per comprendere la differenza di portata del lavoro di Cage, che con il suo team di designer ha messo su un impianto in cui il rapporto tra game e narrative design è strettissimo ed efficace, e dove la scelta dei percorsi risulta ogni volta abbastanza chiara all'interattore, che capirà ben presto come al **tasto triangolo** corrisponda una risposta fredda, mentre al **cerchio** corrisponde di solito un maggior coinvolgimento emotivo. Dalle risposte e dalle scelte dipenderà l'evolversi della storia, e quindi della storyline di ogni personaggio. L'engine proprietario sul quale è costruito il gioco, il **Buildozer**, ha permesso a Quantic Dream di gestire una ramificazione estremamente complessa di una narrazione basata su **visual scripting** e **real time editing** (rendendo il gioco completamente WYSIWYG). La flowchart delle scelte sia visibile al giocatore/interattore alla fine di ogni scena (permettendo anche di visionare nelle successive run le scelte prese in precedenza), ma lo scorso mese lo stesso David Cage ha offerto uno sguardo su

Twitter di quella che è la struttura delle scene del gioco Quantic Dream:

Ever wondered what the structure of a scene by Quantic looks like? Here are two charts showing what a nightmare our games are to write, script, shoot and test... but this is also what makes them special!

Props to our scripters □ [#DetroitBecomeHuman#ConnorArmypic.twitter.com/LgR4yLH4db](https://twitter.com/LgR4yLH4db)

— David Cage (@David_Cage) [28 agosto 2018](#)



We are the Robots

Rilasciato nel **maggio 2018**, il gioco ha raggiunto a 3 mesi dall'uscita **1.5 milioni di giocatori**, il miglior risultato di sempre per la casa transalpina. *Detroit: Become Human* ha dato sostanza al timore umano che le macchine possano sostituirsi a ognuno di noi, e nel gioco c'è tutto questo: non soltanto dunque un quesito sull'intelligenza artificiale, il suo sviluppo e le sue implicazioni, ma anche il tema del global warming, del rapporto fra uomo e ambiente, e altre tematiche che emergono dai dialoghi ma soprattutto dai vari magazine (*Detroit Today*, *Century*, *Gossip Weekly*, *Tech Addict*, *All Sports*, *Green Earth*) che troveremo sparsi per i vari scenari, contenenti veri e propri articoli atti a darci un quadro completo dello zeitgeist imperante. Fra i temi caldi emerge anche quello del rapporto tra minoranza e discriminazione che abbiamo già citato, e che risulta centrale già dal titolo dell'opera, che richiama chiaramente con lo "**Stay Human**" coniato da Vittorio Arrigoni e messo ogni volta al termine dei suoi. C'è spessore politico e sociale, ma anche scientifico, con un'indagine non rivoluzionaria ma neanche blanda su problemi etici e gnoseologici come anche sull'evoluzione tecnologica futura, svolta con una certa assennatezza, come ha sottolineato [Envisioning in una ricerca corredata di un'interessante infografica interattiva, dove vengono analizzati gli aspetti del gioco legati all'evoluzione scientifica](#) .

Siamo insomma davanti al miglior prodotto di sempre di Quantic Dream, che unisce una narrativa pregevole a un **game design** ben studiato che non abbandona l'approccio cinematografico dei precedenti lavori di David Cage, impreziosito da un comparto audiovisivo di altissimo livello. I difetti si ravvisano soprattutto nella parte finale, e solo in termini di coesione narrativa, ma non ci sono più le voragini o gli inciampi dei precedenti titoli. Abbiamo davanti un ottimo lavoro di **interactive storytelling**. E speriamo che la parabola, da adesso, sia solo ascendente.

Kingdom Hearts III: tutti i mondi possibili

Mancano oramai pochissimi mesi dall'uscita del nuovo capitolo di **Kingdom Hearts**, che andrà a terminare la saga di **Xehanort**, ma proprio durante il Tokyo Game Show è stato confermato che comunque **la storia di Sora continuerà**. *Kingdom Hearts III* è atteso per il **25 gennaio**, nella terra del Sol Levante, mentre quattro giorni dopo, il **29 gennaio**, sarà disponibile nel resto del mondo. La community, sin dal suo annuncio, ha sempre creato e sviluppato ipotesi e teorie su probabili colpi di scena della trama e soprattutto, con l'acquisizione da parte di **Disney** di moltissime società di produzione, tra cui **Pixar**, **Marvel** e la più recente **21st Century Fox**, su i possibili mondi che si potranno visitare e tutti i personaggi giocabili.

In questo articolo stileremo una lista di quelli, che secondo noi, potrebbero essere dei **mondi inediti** all'interno del nuovo gioco di **Tetsuya Nomura**; ovviamente ogni mondo dovrà avere delle caratteristiche specifiche, come una boss fight finale, una data di pubblicazione non troppo recente e soprattutto la possibilità di utilizzare i diritti dell'opera da parte di Square Enix.

ATTENZIONE: l'articolo potrebbe contenere dei piccoli spoiler sulle trame dei film Disney e del mondo di Kingdom Hearts.

Fantasia



Fantasia e ***Fantasia 2000*** sono due film d'animazione pubblicati da **Walt Disney** rispettivamente nel **1940** e nel **1999**, già apparsi in ***Kingdom Hearts Dream Drop Distance***. Questi due film non presentano un'unica e vera e propria trama, ma tutte le storie sono raccontate attraverso tracce di musica classica presenti, da **Johann Sebastian Bach** fino a **Ludwig Van Beethoven** e **Igor Stravinskij**. In ***Kingdom Hearts III***, questo mondo si potrebbe presentare infestato dai **Nessuno** o dagli **Heartless**, come in **3D**, oppure sottoforma di mondo musicale, come fu per Atlantica in ***KH II***, riuscendo a coniugare un gameplay d'azione a un semplice music game.

WALL-E



Un lungometraggio pubblicato nel 2008, che si presta molto ai temi trattati in *Kingdom Hearts*: quello della ricerca degli amici. Infatti il mondo di *WALL-E* potrebbe essere ambientato sulla **Axiom**, la navicella spaziale in cui il tenero robottino si avventura per trovare la sua amica **EVE**. I luoghi sarebbero un po' monotoni, ma se si fosse in grado di gestire le aree della nave in modo da avere circa tre luoghi ampi, si potrebbe candidare come possibile mondo. Oltretutto il nemico sarebbe **AUTO**, un "timone" che esegue tutte le direttive assegnategli, magari potenziato dall'oscurità o **corrotto dai bug** di *Kingdom Hearts Coded* (confermata la loro presenza anche nel terzo capitolo).

Ralph Spaccatutto



Di **Ralph** sappiamo che sarà presente come evocazione in *Kingdom Hearts III*, ma non abbiamo la conferma di un possibile mondo dedicato all'omonimo film. Come nel mondo di **Agrabah**, in cui otterremo **Genio** come evocazione, Ralph potrebbe seguirci dopo aver liberato e chiuso la serratura del suo mondo. Il lungometraggio uscì nel 2012 nelle sale e proprio **nel quest'anno uscirà il secondo capitolo**. I luoghi potrebbero essere molteplici e soprattutto inerenti a molti giochi arcade famosi in tutto il mondo, ma purtroppo, c'è l'incognita dei diritti: nel film compaiono alcuni **personaggi Nintendo** e di altre società, che potrebbero non dare il consenso per il loro utilizzo. Le ambientazioni visitabili potrebbero andare dalla Game Central Station ai vari stage dei giochi e, anche in questo caso, trattandosi di video games, **potrebbero essere presenti i bug di KH Coded** o un cattivo affiliato a **Malefica**, che possa utilizzare il potere oscuro oppure l'antagonista del film stesso, ovvero **Re Candito**; staremo a vedere.

Le follie dell'imperatore



Ebbene sì, secondo noi il mondo de ***Le follie dell'imperatore*** potrebbe essere presente in *Kingdom Hearts III*. ***Le follie dell'imperatore*** e ***A scuola con l'imperatore*** sono opere piene di ironia, che **potrebbe smorzare la trama cupa e oscura di KH**, inserendo quel pizzico di ilarità all'universo creato da Nomura. Come alleato potrebbe esserci **Pacha**, che dovrà salvare l'imperatore dalla malefica **Yzma**, che con le sue pozioni e con l'aiuto dell'oscurità potrebbe mettere in pericolo l'intera popolazione Inca.

Il pianeta del tesoro



Uno dei migliori film d'animazione targati Disney preferiti, forse perché la storia, i personaggi e l'intero universo in cui vive **Jim Hawkins** sono rimasti memorabili, oppure perché l'accoppiata pirata-spazio è uno dei sogni di tutti i bambini.

Il pianeta del tesoro è uno dei mondi che farebbe piacere ritrovare in *Kingdom Hearts III*, con la possibilità di visitare **Montessor**, **Crescentia** e lo stesso **Pianeta del tesoro**. Il problema sorge con il cattivo di turno da dover battere in cui **John Silver** non è assolutamente un personaggio papabile (lo scoprirete guardando il film). Si potrebbe avere un **Heartless** o con più probabilità, un membro dell'**Organizzazione** in cerca del forziere che **Luxu**, che come si vede in *Kingdom Hearts X Back Cover*, si portava dietro. Quest'ultima potrebbe essere interessante come teoria, visto che nell'ultimo trailer rilasciato da **Square Enix**, un membro dell'**Organizzazione** stava proprio cercando questo misterioso forziere nel mondo dei *Pirati dei Caraibi*. Incrociamo le dita.

[Nuovo record di utenti per Fortnite](#)

L'ormai famosissimo gioco di **Epic Games** continua a diventare ancora più famoso e a macinare record su record. l'ultimo nella lista è di Agosto, dove **78,3 milioni di giocatori** hanno avviato almeno una battle royale, tra mobile, console e PC. Ovviamente tanti giocatori garantiscono molti acquisti in-app ed è così che solo a Luglio Epic Games ha guadagnato **un miliardo di dollari**, ottenendo dall'uscita del gioco anche un aumento di valore dell'azienda, che da 825 milioni nel 2012 è salita a 8 miliardi di dollari.

F1 2018

Ormai è come una specie di appuntamento fisso, ogni anno un dovere morale spinge a giocare il nuovo **Formula 1**, anche se ormai, personalmente, verso la competizione non ho più la stessa attrattiva di una volta, complice il nuovo sistema eccessivamente elettronico, oppure una serie di auto che ormai sono tutte maledettamente uguali. Intere gare in cui le bagarre sono talmente scontate che sembrano essere state pianificate a tavolino. Non so se vi ricordate, ma a me sembrano quasi macchinine Polistil su binari. Nonostante il calo di appeal verso i piloti in carne e ossa, per fortuna non ho mai perso la voglia di giocare i titoli di **Codemasters**, sicuramente nella top delle software house che sviluppano titoli automobilistici, vuoi per la voglia matta di potermi trovare dentro una monoposto, vuoi perché le passioni sono dure a morire.



La “formula” giusta

Tecnicamente di gran lunga superiore al suo predecessore, **F1 2018** regala sensazioni uniche, si avvicina vertiginosamente a quello che potrebbe essere un simulatore di guida, o quasi, per le innumerevoli quantità di modifiche che è possibile effettuare alla monoposto nella fase pre-gara, oltre che per l'enorme albero del settore di ricerca il quale ci permetterà di rafforzare man mano alcuni parametri della nostra monoposto che magari possono essere carenti in quella determinata scuderia di appartenenza, quali: **motopropulsione, resistenza, aerodinamica e telaio**. Nel sistema di sviluppo delle migliorie, è presente la così chiamata “**fog of war**” che non ci permetterà momentaneamente di vedere a cosa porteranno le modifiche che stiamo facendo inizialmente, le quali man mano, andando avanti nella stagione e sbloccando le migliorie già disponibili, renderanno visibili ulteriori parametri da potenziare – per intenderci la “**fog of war**” sarebbe la nebbia scura che nasconde le parti delle mappe ancora inesplorate, per esempio nei più comuni giochi strategici.

Inoltre, andando avanti nel settore della ricerca, riusciremo a sbloccare delle migliorie tecniche da poter sviluppare per la fase finale della stagione o addirittura per quella successiva.

Testato con il volante **Thrustmaster T300RS**, senza aiuti alla guida, se non il - che sia benedetto - TCS, sono rimasto piacevolmente colpito e soddisfatto dal trasporto che esercita il gioco utilizzando una periferica diversa dal solito joypad. **Il force feedback funziona benissimo** ed è calibrato alla perfezione, sovrasterzo e sottosterzo non sono messi a caso e sono strettamente legati al nostro comportamento alla guida, dando la massima sensazione di fedeltà al volante, per esempio salendo sul cordolo o sfiorando l'erba a bordo pista.

Perché parlo di "**simulatore di guida**"? Ci sono molteplici aspetti da tenere in considerazione durante le gare - e no, non sto parlando del cambio gomme e rifornimento carburante ai box - come il cambio di strategia per il pit-stop, che è una variabile strettamente connessa all'andamento della gara, o il tipo di miscela da utilizzare, da secca a grassa per una maggiore spinta negli ultimi giri, e **l'elettronica ERS**, sempre per rimanere in tema "altissima fedeltà", tramite l'attenta gestione della quale saremo in grado o meno di poter attingere a quel surplus temporaneo per poter effettuare un sorpasso all'ultimo cordolo (per esperienza personale, vi capiterà spesso di rimanere a secco di energia e dover studiare quindi al volo una strategia di sorpasso per poter conquistare la posizione). Tra le già tantissime modifiche da poter apportare alla monoposto, c'è l'interessantissima possibilità di schematizzare il cambio gomme per tutte le gare a venire in modo da avere una pianificazione quasi totale delle nostre fermate ai box.

Le modalità di gioco presenti in **F1 2018** sono davvero tante, ma spicca per interesse ovviamente la modalità carriera, nella quale potremo cimentarci in un intero campionato sostituendo uno dei due piloti ufficiali con il nostro avatar virtuale. Cercando di vincere le gare e rispettando gli obiettivi faremo crescere la nostra fama tra le varie scuderie, oltre che per quella con cui corriamo. Un altro aspetto altamente variabile è l'atteggiamento del nostro pilota, che potrà oscillare tra "**sportività**" o "**spettacolarità**": dopo ogni gara infatti, si verrà intervistati da una giornalista per rispondere ad alcune semplici domande di rito, con risposta multipla e proprio in base alle nostre risposte daremo forma alla personalità del nostro pilota. L'intervista servirà anche a far crescere la considerazione dei vari reparti della scuderia: aerodinamica, meccanica etc.

Per i più nostalgici **F1 2018** offre diverse gare singole a obiettivi o campionati storici, eventi tramite i quali potremo salire nelle vecchie monoposto di un tempo, passando dalla **Lotus 72D** (1972) alla **McLaren MP4-13** del 1998 di **Mika Hakkinen** fino ad arrivare alla più recente **RedBull Racing RB6** (2010).

Tornando a parlare delle varie modalità di gioco, sicuramente non poteva di certo mancare il **multiplayer**, tramite il quale si potrà affrontare il campionato online, oppure una più semplice gara singola. **I server su PS4 sono molto stabili**, e non ho riscontrato alcun problema durante il test della modalità multigiocatore. Come per la maggior parte dei giochi, ovviamente il livello dei giocatori online è molto alto, vi suggerisco quindi di imparare bene a domare i vostri bolidi e prendere un po' di confidenza con il sistema di guida prima di intraprendere la vostra esperienza online, che altrimenti potrebbe risultarvi leggermente frustrante.

Grafica da Pole Position

Graficamente **F1 2018** riesce a distaccarsi un po' dalla versione 2017. Niente di particolarmente innovativo rispetto al predecessore. Stiamo comunque parlando di 2 titoli che si trovano già, a mio

parere, nell'eccellenza per quanto riguarda il comparto grafico, con **texture ad altissima risoluzione** e **modelli 3D praticamente perfetti** in ogni minimo dettaglio. La miglioria più evidente a livello fisico è il nuovo sistema di luci dinamiche. La loro integrazione, contornate da **nuovi effetti volumetrici**, regalano una visione più realistica di ciò che vediamo su schermo con una **maggiore precisione delle ombre** delle vetture e oggetti di scena ma anche nelle variazioni dovute ai **cambiamenti meteorologici**: che sia caldo afoso che pioggia battente, i nuovi upgrade si sentono e, sorprendentemente, senza appesantire in maniera evidente il sistema. I miglioramenti si allargano alla **nuova vegetazione, più dettagliata e realistica**, maggiori elementi in pista e nuove **cutscene**, per rendere il **tutto ancor più televisivo**.

L'introduzione del sistema di sicurezza "**Halo**" introdotto dalla **FIA** quest'anno - che sarebbe la barra montata sopra la testa dei piloti - è una delle novità del 2018 che, come nella realtà però, è odiata da tutti i piloti, e si è fatta odiare anche dal sottoscritto in quanto risulta molto fastidioso vederla utilizzando la visuale in prima persona: **fortunatamente** per noi piloti virtuali, tramite il menù di gioco è **possibile disattivare il sistema Halo**, liberando in questo modo la nostra visuale di gioco.

Audio fedele? Fedelissimo!

Potrebbe non interessare molto un focus sull'argomento e per questo non lo farò, ma vorrei darvi giusto un consiglio: il titolo va giocato con le cuffie per una immersione totale nel vostro abitacolo. I **suoni ambientali** di contorno come la voce del meccanico che comunica con te durante la gara, lo stridio delle gomme sull'asfalto o quello prodotto passando sui cordoli, così come l'urlo del motore ad alti regimi, sono riprodotti davvero fedelmente e tutto questo rende molto più bello e coinvolgente il gioco.

Fernandoci ai Box

F1 2018 è ufficialmente sul podio insieme ai simulatori di guida più acclamati, merita molto per tutto quello che riesce a offrire. Ci si possono passare davvero diverse ore tra una corsa in campionato o in modalità carriera e una partitella online. Giocandolo mi è venuta una gran voglia di provarlo insieme a una di quelle costosissime postazioni di guida da F1: chissà, magari un giorno...

[Destiny 2: I Rinnegati](#)

Era il **6 settembre 2017** quando **Destiny 2** arrivava sugli store e sugli scaffali dei negozi. Un gioco che prometteva almeno tre anni di vita, eguagliando il predecessore che riuscì a tenere **incollati allo schermo milioni di giocatori per un triennio intero**. Come molti titoli, *Destiny* ha vissuto alti e bassi, ma si è sempre ripreso, sfornando DLC e attività sempre più coinvolgenti e sempre più

appetibili a un pubblico vasto. Dall'uscita del **Re dei Corrotti**, infatti, il gioco di casa Bungie ha avuto un'impegnata nelle vendite, che hanno aiutato la casa di Bellevue a tenere unita e salda **una community che stava pian piano diminuendo**. Non è semplice sviluppare un prodotto che possa durare tre anni consecutivi, soprattutto se con una lore strutturata e, allo stesso tempo, un comparto online che aveva il compito di fronteggiare colossi come *Call of Duty* e *Battlefield*; per questo Bungie ha deciso di rilasciare contenuti a pagamento, diluiti nei tre anni di vita del suo prodotto.

Molte sono state le critiche, soprattutto riguardo il costo di queste espansioni, vendute tra i **20€** e i **35€**, ma altrettanto alto è stato il numero di giocatori - compreso il sottoscritto - che hanno continuato, con entusiasmo, l'avventura che avevano iniziato, dando fiducia al lavoro svolto dagli sviluppatori.

Con l'arrivo di un secondo capitolo della saga, il pubblico (soprattutto i fan della prima ora) sembrava elettrizzato all'idea di giocare a un nuovo *Destiny*, rincontrare i vecchi personaggi e seguire la storia che, nel primo capitolo, ha lasciato non pochi buchi narrativi, ma anche spaventato dal potersi trovare tra le mani un prodotto ancora poco maturo da non riuscire a portare avanti quello che il primo *Destiny* aveva fatto.

Le novità apportate in *Destiny 2* stravolgevano completamente il gameplay, di cui si è già parlato nella [recensione completa](#): un cambiamento radicale è stato ad esempio quello riguardante le armi, che ha favorito un **gunplay** un po' più equilibrato in PvP, a discapito del divertimento e della fluidità. Queste scelte hanno allontanato da *Destiny* alcuni dei vecchi giocatori, che non hanno ritrovato in questo secondo capitolo quello che invece si aspettavano.

Dopo il disastroso debutto del primo DLC, Bungie è riuscita a ricalibrare il tiro con il successivo, centrando quasi del tutto il bersaglio: accontentando i giocatori e aggiungendo nuove quest secondarie con lo scopo di aumentare le ore di gioco medie.

Con l'uscita, però, de **I Rinnegati**, *Destiny 2* sembra essere resuscitato, Bungie ha letteralmente fatto il miracolo.



Con l'avvento della stagione 4 e della terza espansione, **Destiny 2 si è aggiornato alla versione 2.0** (aggiornamento fruibile da chiunque, anche se non in possesso dei DLC). Questo aggiornamento

ha apportato delle modifiche al gunplay e al gameplay, le modifiche che fin dal primo giorno, i giocatori, desideravano: un gunplay simile a quello di *Destiny*. Ma passiamo a quello che è il vero DLC, il motivo per cui, sembra dirci Bungie, ***Destiny 2 non è affatto morto***.

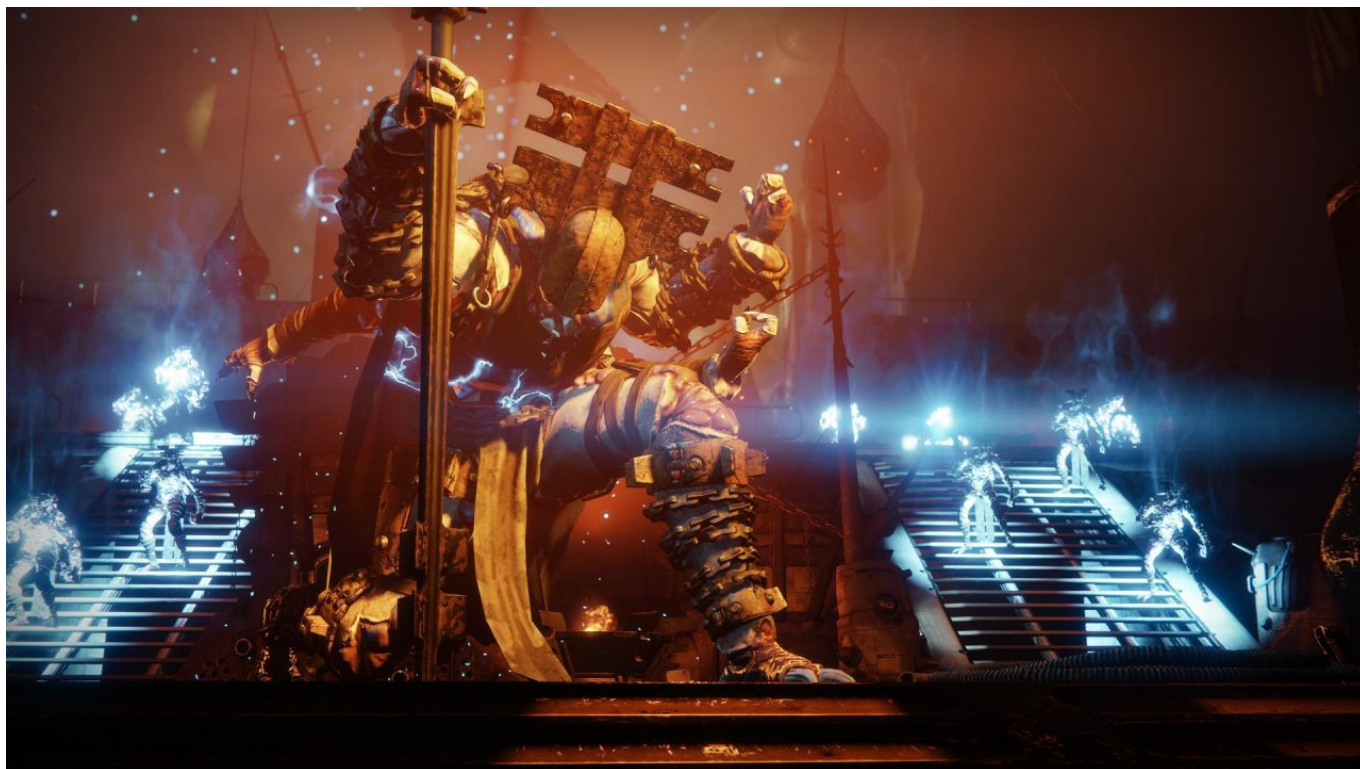
La casa madre ha sempre fatto leva sulla community, resa parte fondamentale della propria politica, ma questa volta ha deciso di provare a scontrarsi, decidendo di **eliminare uno dei personaggi più apprezzati** dell'universo creato da Bungie: **Cayde-6**. Esatto, come è stato anticipato dai vari trailer, **Cayde-6, l'Avanguardia dei cacciatori, è morto**.

Forse la scelta di Bungie è stata simile a quella di **Eiichiro Oda**, padre di *One Piece*: tutti e due hanno scelto di eliminare un personaggio molto importante per la popolarità. Cayde-6 era forse un po' troppo carismatico, un po' troppo comico per la narrazione di *Destiny*, che è sempre stata cupa, oscura, quasi sempre mantenendo toni bassi.

Cayde-6 cadrà per mano di **Uldren Sov**, fratello della defunta **Mara Sov**, regina degli Insonni morta nel primo capitolo per mano di **Oryx**, padre di **Crota**. Il nostro compito sarà quello di vendicare la scomparsa di Cayde-6, combattendo contro i tirapiedi di Uldren, che ci ostacoleranno nel nostro intento.

La storia si svolgerà in due inedite aree: la **Riva Contorta** e la **Città Sognante**. Due territori inesplorati prima d'ora, che vedono la luce con questo nuovo DLC. La Riva Contorta è una zona desolata ai margini dell'Atollo, nella Cintura degli Asteroidi, in cui incontreremo i Baroni, i leader di una casata di caduti, i nemici di questa espansione, chiamati gli **Infami**; mentre la Città Sognante è una roccaforte sacra per gli insonni, inaccessibile per tutti gli altri, ma che ancora oggi è celata da un velo di mistero.

La Riva Contorta ha una mappa abbastanza vasta, che comprende **cinque macro aree**, che ospiteranno eventi e missioni secondarie, oltre a due nuovi NPC: **il Ragno e Petra Venj**, la guardia fidata di Mara Sov.



Oltre a vantare una storia davvero buona, con colpi di scena e dalla **durata media di circa 3/4 ore**, *I Rinnegati* aggiunge una nuova modalità, un ibrido tra PvE e PvP: **Azzardo**. Una modalità, anch'essa inedita nel mondo di *Destiny*, una sorta di miscuglio tra **La Prigione degli Anziani** e una

partita in **Crogiolo**. Questa nuova attività, 4v4, ci metterà contro a nemici dell'universo di *Destiny* che, una volta uccisi, lasceranno cadere delle particelle che dovranno essere raccolte e canalizzate all'interno di una torretta, evocando un nemico più potente, in relazione al numero di particelle depositate in contemporanea, che ostacolerà i rivali, i quali faranno lo stesso. Una modalità davvero ben gestita, meccaniche di gioco innovative e divertenti che premiano più il gioco di squadra che il lavoro svolto dal singolo giocatore.

Con l'avvento della versione 2.0, come anticipato, *Destiny 2* si è rinnovato in tutti i sensi, soprattutto in ambito gunplay: gli slot delle armi sono infatti rivisti e riprogrammati, in modo da avere più varietà e combinazioni di armi possibili. Facendo così, **Crogiolo** e tutte le altre attività hanno ricevuto una grossa rivoluzione, rendendo più divertente, e sicuramente meno frustrante, l'intero gioco. Inoltre è stata introdotta una nuova arma: **l'arco**; che occuperà lo slot delle armi primarie e cambierà l'esito di molti scontri nel Crogiolo.

È stato anche aumentato il **level cap** che arriva a **50** e il **livello di potere**, che è aumentato a **600**. Ovviamente si potrà salire di livello con l'esperienza ottenuta da taglie, missioni e attività varie, mentre il potere si potrà aumentare con armi e armature ottenute in game.

Una delle novità più importanti, che hanno portato il gioco ad aggiornarsi in maniera corposa, sono state le **nove nuove abilità** delle sottoclassi, tre per ogni personaggio: **Via dei Mille Tagli**, **Via del Fantasma** e **Via della Corrente** per la classe dei cacciatori, **Armonizzazione della Fissione**, **Armonizzazione del Controllo** e **Armonizzazione della Grazia** per lo stregone, mentre **Codice dei Devastatori**, **Codice del Comandante** e **Codice del Missile** per la classe Titano.



La retta VIA

Il Cacciatore è il più agile tra le **tre classi disponibili**, una scelta quasi obbligatoria se si vuole giocare in maniera competitiva in Crogiolo. Con le nuove abilità ottenute con il terzo DLC, si riconferma un'ottima scelta per le sessioni multiplayer.

La Via dei Mille Tagli è una nuova super abilità con danno da Fuoco che permette di scagliare una

pioggia di coltelli da lancio infuocati sugli avversari, riuscendo a colpire più di 5 nemici alla volta.

La Via del Fantasma - una delle più forti, sia in Crogiolo che in PvE - è una super abilità con danno da Vuoto, molto simile alla Lama ad Arco di *Destiny*, ma migliorata e con abilità inedite, come Esecuzione Impeccabile, che ci permetterà di diventare invisibili effettuando delle uccisioni precise. Mentre l'ultima super è **la Via della Corrente**, che ha danno ad Arco, una super molto simile al Bastone ad Arco, vista agli inizi di *Destiny 2*, ma questa aggiunge la possibilità di creare uno scudo con il bastone evocato e, quindi, respingere i colpi oppure sferrare un devastante montante che colpirà più nemici in successione.

Là dove armonizzando il ciel t'adombra

Lo stregone è invece la sottoclasse più versatile, capace di essere devastante in PvE e, allo stesso tempo, tattico in PvP. Anche le nuove super abilità si comportano allo stesso modo, fornendo una più vasta scelta di combinazioni armi-super e una più ampia combinazione con altre sottoclassi.

Armonizzazione della Fissione, super da Vuoto, permette di teletrasportarsi per un breve tratto, così da schivare i colpi e disorientare l'avversario e di creare un'onda d'urto che causerà un ingente danno ai nemici che saranno intorno a noi.

Armonizzazione del Controllo, invece causa danni ad Arco e consente allo stregone di proiettare un raggio mortale a lunga distanza, eliminando i nemici che incontra sulla sua strada.

Armonizzazione della Grazia è l'ultima super abilità con danni da Fuoco che si rivela consigliata soprattutto per il PvE, perché, lo stregone, può evocare una sorgente che cura gli alleati e ne amplifica le capacità d'attacco.

Il Codice è tutto

Il Titano, rispetto a gli altri due personaggi, è pura forza bruta, l'attacco e la difesa sono le sue caratteristiche migliori, a discapito della sua agilità.

Grazie al **Codice dei Devastatori**, il Titano può evocare un martello gigante infuocato, che schiaccia gli avversari e allo stesso tempo li polverizza. Inoltre, come attacco corpo a corpo, può lanciare un martello contro i nemici e, raccogliendolo, si potrà riutilizzare.

Il **Codice del Comandante**, invece, è molto simile a Sentinella, una delle nuove abilità introdotte con *Destiny 2*, poiché il titano può evocare uno scudo da Vuoto e proteggere i propri compagni di squadra, permettendo loro di avanzare senza subire alcun danno.

Con il **Codice del Missile**, il titano si trasforma in un vero e proprio missile, scagliato grazie all'energia ad Arco sugli avversari causando ingenti danni. Anche a mani nude non se la cava male, con un attacco che ricorda molto l'Assaltatore: si scaglia balzando sugli avversari e infligge danno con un'onda d'urto scatenata dalla sua caduta.

Destiny 2: I Rinnegati sembra essere il punto di svolta per il gioco di Bungie, una scelta che potrebbe ribaltare completamente la situazione per un titolo che, **seppur promettente e con delle buone idee**, ha subito un calo considerevole di utenza, giocatori che sono rimasti delusi dal titolo e da ciò che offriva, ma che, con una semplice espansione, sta riprendendo vita. Purtroppo il prezzo è considerevole, si parla di **40€**, e difficilmente calerà nel corso del tempo, specie in tempi brevi, e ciò ha portato alcuni dei vecchi possessori di *Destiny 2* a non acquistarlo o aspettare l'uscita delle recensioni e le prime opinioni, per decidere.

La storia, ma soprattutto la nuova attività ibrida, hanno centrato il segno, riuscendo a interessare i giocatori, portandoli ad approfondire alcuni temi attraverso i **Trionfi**, una sorta di **Grimorio**, abbandonato in *Destiny 2*, che ritorna con una nuova veste, ma con lo stesso incarico: spiegare e accrescere le conoscenze dei guardiani sui personaggi del mondo di *Destiny*.

Personalmente, sono speranzoso del fatto che Bungie riesca a risollevare del tutto *Destiny 2*, con **aggiornamenti costanti e contenuti gratuiti** o quantomeno con prezzi abbordabili, e se continua di questo passo, sono sicuro che ci riuscirà.

Estate a squarciagola: Rock Band

Estate del 2015, come ogni anno il caldo umido tipico delle località balneari siciliane mi travolse senza chiedere il permesso. L'unica consolazione era quella fantastica piscinetta da 99€ che di giorno raggiungeva i 32° e di notte diventava la principale attrazione per gli amici. Un'arrostita di carne, un paio di birre weiss e si facevano le 3 di notte senza neanche accorgersene. Come ogni sera, era avanzata della carne, e ogni volta la soluzione unica e naturale al problema era una nuova grigliata da fare l'indomani. Così quelle serate estive scorrevano come un'unica infinita festa, messa in pausa soltanto dalla luce diurna, per poi riprendere al tramonto.

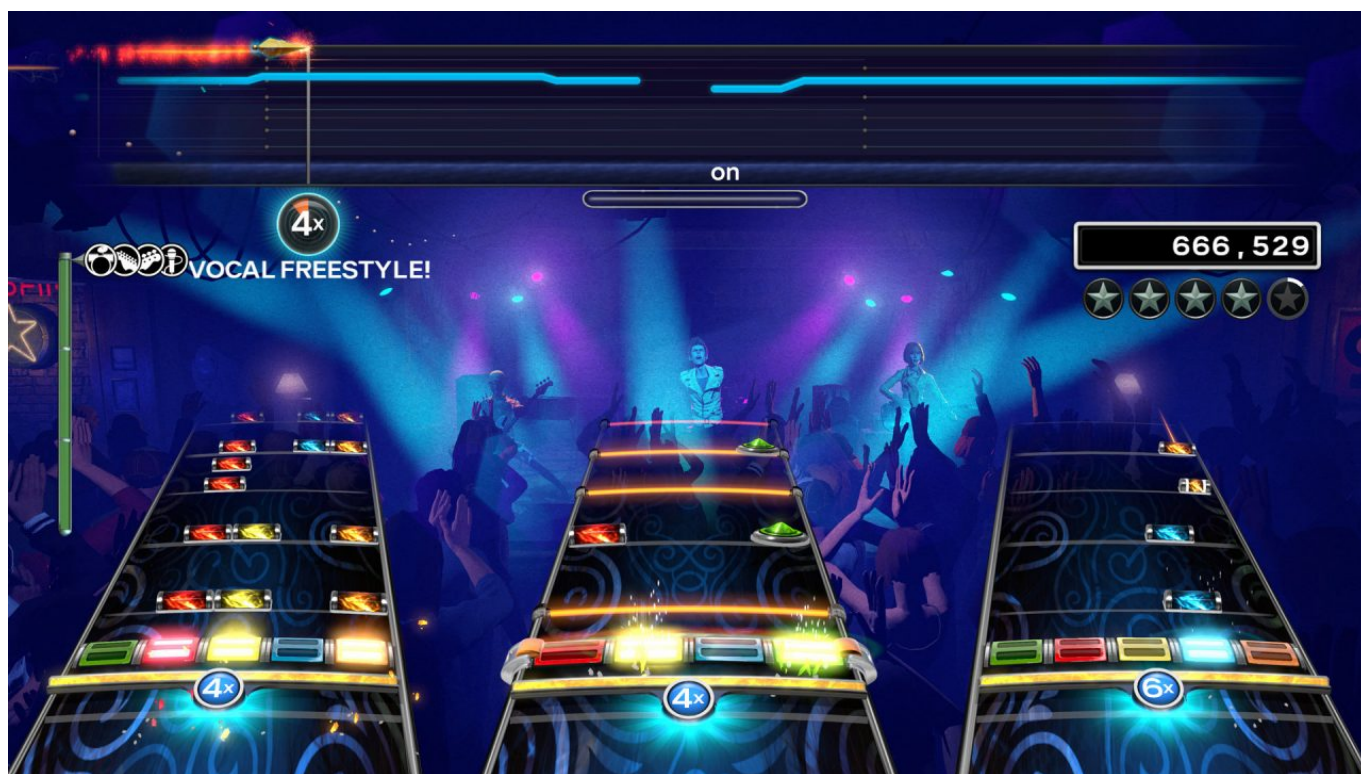
Tra una salsiccia e una costoletta di maiale, un mio amico vide la mia **PS3** antidiluviana collegata alla TV per guardare qualche film ogni tanto (sì, prima di **Netflix** si faceva così). Mi dice di avere in cantina la fighissima batteria della sua **PS3** (ormai rotta) e 2 chitarre. Per un attimo il fiato è sospeso, ci si guarda negli occhi e si parte di corsa per recuperare il tutto.



Uno corre a casa a prendere il microfono, noi a prendere il **Drum Set**, le chitarre e il fantastico **Rock Band**: 20 minuti dopo siamo lì, davanti allo schermo a collegare tutto alla Play. Smontiamo il piatto della batteria (che non funzionava) e identifichiamo il problema. Un po' di nastro adesivo e due botte ben assestate dopo, la batteria è pronta a farci esplodere i timpani. Naturalmente impostiamo il volume al massimo: le casse vibrano come l'amplificatore di **Marty McFly** nel primo *Ritorno al Futuro*. Il grande Ciccio, l'unico in grado di suonare la batteria, prende uno sgabellino, impugna le bacchette, e si mette in posizione. Io agguanto una chitarra senza avere la minima conoscenza di cosa sia una nota e tantomeno un accordo. Alessandra, cantante lirica di professione, si fionda sul microfono come una leonessa su una gazzella.



All'inizio siamo tutti un po' scarsini, è un continuo rompersi di strumenti e figuracce. Le risate e gli sfottò degli altri amici sono pienamente giustificati. Dopo un tuffetto rinfrescante nella mitica piscina e un paio di birrozze, siamo carichi e pronti a ripartire più motivati che mai. Selezioniamo i personaggi per la nostra nuova band, con l'emozione di quindicenni al debutto ci catapultiamo nuovamente sul palco e, anche se con qualche piccolo errore, riusciamo a completare il nostro primo concerto. Sentiamo pompare l'adrenalina nelle vene per il successo di squadra e quasi incendiamo le chitarre, per concludere degnamente la performance. Fortunatamente l'odore di altre salsicce sul barbecue, ci riporta alla realtà e ci dissuade dall'intento piromaniaco.



La serata si conclude con il delirio finale: gente super stonata come me che si impossessa del microfono e batteristi alle prime armi che non beccano una nota nemmeno per sbaglio. Sì, quella è una di quelle estati che non dimenticherò mai.

[Yakuza Kiwami 2](#)

Yakuza Kiwami 2 è (come il [prequel](#) uscito nel 2017) il remake di **Yakuza 2**, uscito su PS2 in Giappone nel 2006 e in Occidente nel 2008. A differenza del primo Kiwami questa volta gli sviluppatori hanno usato lo stesso motore di **Yakuza 6** ovvero il **Dragon Engine**, con un risultato è a dir poco spettacolare, specialmente considerando la differenza tra la versione originale e la attuale.

Doppio Drago

Il gioco è ambientato un anno dopo gli eventi di **Yakuza Kiwami**: mentre Kiryu si trova (insieme ad Haruka) nel cimitero per visitare la tomba del padre adottivo **Shintaro Kazama**, incontra il nuovo capofamiglia del clan Tojo, **Yukio Terada**, il quale però subisce un attentato sotto gli occhi del protagonista.

Scoperti gli artefici del crimine, gli esponenti del clan **Omi** (che opera nel quartiere fittizio di Osaka chiamato **Sotenbori**), Kiryu si recherà a Osaka per incontrare il capofamiglia: lì conoscerà **Ryuji**

Goda, imponente figlio adottivo del capo clan, il quale viene chiamato il drago del Kansai, tra i due si instaurerà da subito una forte rivalità in quanto può esistere soltanto un drago (ricordiamo che Kiryu è chiamato il drago di Dojima) a detta di Ryuji.

I due si scontreranno diverse volte durante una storia raccontata con maestria e piena di colpi di scena e momenti molto drammatici, rappresentando probabilmente l'apice dell'intera saga.

Un Dragon Engine migliorato

Gli sviluppatori hanno ricreato come nel prequel, oltre all'intero mondo di gioco, anche le cutscene, ma questa volta hanno utilizzato il nuovissimo **Dragon Engine**, il motore di *Yakuza 6*, e il colpo d'occhio risulta migliorato anche rispetto a quest'ultimo titolo, in quanto si ha un **antialiasing** migliore e anche il frame rate risulta molto più stabile, sempre ancorato ai **30 fps**; anche la nuova area di Sotenbori (vista anche in *Yakuza 0*) trae un grande giovamento grazie al nuovo motore, il quale garantisce una migliore gestione dell'open world, adesso come in *Yakuza 6* si può entrare negli edifici, e gli scontri non necessitano di caricamenti (che nei giochi precedenti rappresentavano una perdita di tempo e motivo di frustrazione) e possono essere affrontati anche all'interno dei negozi, dove è possibile sfruttare gli environment per eseguire determinate mosse speciali.

Come ci ha abituato la saga, le **cutscene** sono molto ben realizzate, e le animazioni facciali sono tra le migliori delle recenti produzioni provenienti dal Sol Levante (siamo ancora siamo lontani da un *Uncharted*, ma la differenza si fa meno marcata).

Una nota negativa è rappresentata dal **riciclo di tanto materiale** proveniente da *Yakuza 6*, compreso il modello di Kiryu che è identico, e questo fa un po' storcere il naso se si pensa che il gioco è ambientato circa 10 anni prima.

Anche la **colonna sonora** è migliore delle precedenti, con nuovi brani realizzati appositamente e che ben si sposano con ogni situazione di gioco, mentre la qualità recitativa dei **doppiatori giapponesi** (anche questo titolo ha solamente il doppiaggio in giapponese con sottotitoli in inglese) è sempre ai massimi livelli, in linea con gli altri episodi.

In termini di **combat system** si ha un'evoluzione di quanto già visto in *Yakuza 6*, con un **solo stile di combattimento**, ma molte più mosse che è possibile imparare e scontri adesso risultano molto più impegnativi, che ci spingeranno a utilizzare una più ampia gamma di combo per uscire vittoriosi; è stato anche aggiunto il Colosseo (grossa assenza in *Yakuza 6*), dove potremo affrontare fortissimi avversari e affinare la nostra tecnica oltre a ottenere diversi premi.

Rispetto al gioco originale manca una piccola zona, ma è stata aggiunta una nuova modalità, in cui controlleremo il co-protagonista di *Yakuza 0*, il cane pazzo di Shimano, **Goro Majima**, in una storia in tre atti, in cui scopriremo dei retroscena inediti della storia principale: lo stile di combattimento di Goro, anche se semplificato rispetto a *Yakuza 0*, risulta molto divertente (anche se un po' troppo potente).

Inoltre sono state aggiunte moltissime **missioni secondarie**, alcune delle quali servono al nostro protagonista ad acquisire nuove mosse o vari tipi di equipaggiamento: sono presenti come di consueto una miriade di **attività e mini giochi**, come i giochi arcade in cui sono presenti *Virtua Fighter 2* e *Virtual On*, oppure potremo gestire un **night club** in cui potremo guadagnare grandissime quantità di denaro, o potremo aiutare l'impresa di costruzione di Goro Majima in un

mini game strategico, o ancora potremo affrontare delle missioni secondarie lavorando come buttafuori in un locale.

Queste sono soltanto alcune delle attività che possiamo svolgere in **Yakuza Kiwami 2**, elencarle tutte in questa recensione sarebbe praticamente impossibile, il che garantisce una longevità degna di nota per un gioco del genere, **un centinaio di ore** potrebbero anche non bastare.



Conclusioni

Ci troviamo a mio parere davanti a quello che è l'apice dell'intera **saga**, sia per quanto riguarda il **comparto narrativo**, sia per quello tecnico, e l'elevata longevità, unita a un gameplay molto vario e divertente, rende **Yakuza Kiwami 2** un acquisto consigliato per tutti coloro che conoscono la lingua inglese e non disdegnano la cultura giapponese, di cui il titolo rappresenta una vetrina molto invitante e ricca di contenuti.

[FIFA 19: le impressioni dalla demo](#)

Come ogni anno, l'arrivo del nuovo **FIFA** sugli scaffali segna l'inizio definitivo della nuova stagione calcistica, correlando gioie e delusioni del calcio reale a quello digitale. **FIFA 19** è l'ennesima evoluzione del calcistico canadese cominciata con **FIFA 17** e con l'avvento del **Frostbite Engine**, presentando diverse novità sul piano contenutistico e alcune di gameplay, che hanno un impatto visibile già dalle prime partite di questa demo. In attesa della recensione, dunque, diamo un primo

sguardo a queste novità.

Verso il Triplete



L'arrivo in pompa magna della **Champion's League** e competizioni tangenti non è certo passata inosservata, tanto che ha avvicinato alcuni utenti dell'altra sponda (**PES**) al nuovo titolo Electronic Arts. L'integrazione di questa aggiunta sembra totale, a cominciare dalla modalità **Kick-Off** completamente rivista: abbiamo infatti a disposizione non solo la classica amichevole, ma anche una serie di match da affrontare all'interno di tornei ufficiali e una serie di parametri in grado di modificare pesantemente gli incontri. Pur non presenti nella demo, sappiamo già che sarà possibile affrontare delle amichevoli molto particolari in cui spicca la modalità "**Sopravvivenza**", nella quale un giocatore lascerà il campo una volta segnata una rete, fino alla vittoria di chi si ritroverà con meno calciatori sul rettangolo di gioco. Ma sarà possibile giocare amichevoli dove varranno ad esempio soltanto i tiri da fuori area, o quelli al volo e via dicendo, sino a una **gara senza regole** dunque, senza fuorigioco, falli e tutto l'impianto regolamentare del calcio moderno. Inoltre, potremmo affrontare le varie fasi della **Champion's** in totale libertà e, cosa importante, richiesta dagli amatori del single player, tutte le nostre statistiche verranno raccolte in un'infografica visibile costantemente nel menu.

Le novità fortunatamente non si fermano ai contenuti: una volta scesi in campo si nota subito l'impatto degli **Scontri 50/50**, una feature che permette una migliore gestione della fisica, prendendo in considerazione la reale stazza degli atleti. Già dalle prime battute, infatti, assisteremo a contrasti più realistici e battaglie più marcate per il possesso palla. Risaltano anche le differenze tra i vari calciatori in cui - in parole povere - un Verratti farà molta fatica a contrastare un Dembélé del Tottenham. Anche l'**Active Touch System** presenta delle novità sostanziali: i calciatori che ricevono palla modificano la postura in base al contesto in cui si trovano, se tra attacco o difesa, se

pressati o liberi di muoversi. La posizione che assumeranno, dunque, modificherà il tipo di impatto che avrà il corpo sul pallone e viceversa, aggiungendo un tocco in più verso il realismo. Infine, il **Timed Finishing**, disattivabile dal menu di personalizzazione delle assistenze al gioco, funziona in maniera del tutto simile alla ricarica delle armi in *Gears of War*. Questa volta per colpire bene il pallone **serviranno due tocchi** del tasto adibito al tiro, uno per la potenza e uno per l'impatto dove, il tempismo, sarà fondamentale. Effettivamente serve un minimo di pratica per assimilare la nuova meccanica, soprattutto se abituati al vecchio sistema: non è detto infatti che colpendo il pallone con le stesse modalità con cui avveniva nei precedenti episodi l'esito sarà il medesimo.

Ma le novità non si fermano qui. Una piccola grande implementazione è data dalle **Tattiche Dinamiche**, che vanno ad aggiungersi al menu contestuale dell'atteggiamento della squadra in campo, da difesa a oltranza ad attacco totale. Prima di una partita abbiamo la possibilità di **associare a ogni tipo di comportamento uno schema** ben preciso, con modulo, posizione in campo dei giocatori e tattiche completamente personalizzate e variabili in tempo reale durante il corso della partita. Facendo un esempio potremmo associare alla difesa a oltranza per difendere un risultato importante un 5-4-1 oppure ad attacco totale un 4-2-4. Una volta cambiato atteggiamento col d-pad vedremo spostarsi dunque i calciatori in tempo reali, assumendo la nuova posizione. C'è un "però": l'uso indiscriminato di tale pratica può aprire enormi spazi su campo e letali se sfruttati dagli avversari. È bene dunque cambiare tattica una volta tranquilli e con il possesso palla.

La chiamavano Trinità



All'interno della demo è presente anche un piccolo estratto del **Viaggio: Campioni**, ultimo episodio della serie dedicata ad **Alex Hunter**. Anche qui le novità sono molteplici, a cominciare dalla possibilità di scegliere già da subito la sorellastra **Kim Hunter** o l'amico/rivale **Dennis Williams**, ora nel Manchester United. Hunter invece, è un nuovo giocatore del **Real Madrid** e questo avrà

delle forti ripercussioni sulla sua carriera come del resto sul suo carattere. Il successo, la fama e la gloria potrebbero destabilizzare il giovane calciatore inglese ma questo, lo vedremo in dettaglio sul titolo completo. In questa preview abbiamo avuto solo modo di giocare come Alex, in un match di Champion's League contro lo United. Le meccaniche sembrano le medesime ma sappiamo già che il protagonista potrà scegliere come "**mentori**" tre campioni del Real come **Modric**, **Marcelo** e **Kroos**, che avranno un impatto importante non solo sull'aspetto ludico, ma anche nella vita privata.

A livello tecnico invece non sono presenti grosse novità. Si può notare una **migliore cura delle divise, nuova regia** per alcune cutscene e **nuova inquadratura alle spalle del portiere** al rinvio da fermo, permettendo una migliore visione del campo, soprattutto se si vuol giocare palla corta. Le vere novità probabilmente le vedremo con l'implementazione del **ray tracing**, magari già dal prossimo anno.

In conclusione

Manca poco ormai all'arrivo di **FIFA 19** che si presenta davvero ricco dal punto di vista contenutistico e con alcune implementazioni al gameplay che ne migliorano il feeling. Nonostante alcune piccole criticità sembrano permanere come **fisica del pallone** non proprio precisa e forse una **eccessiva velocità di gioco**, il titolo Electronic Arts si appresta a conquistare il mercato, nonostante il suo rivale sia uscito da circa un mese.

[Immortal: Unchained - La Sindrome di Stoccolma](#)

Quando sei un piccolo team di sviluppo, appena nato, con poca esperienza ma con grande voglia di fare, non è facile varcare il confine che porta al successo. Questo vale per tutti gli ambiti, incluso ovviamente quello videoludico, nel quale **Toadman Interactive** si è lanciata nello sviluppo di un titolo ambizioso e che sembra fare tanto il verso ai capisaldi di molti generi. Non è la prima volta che abbiamo a che fare con un *souls* in salsa fantascientifica (non ultimo [The Surge](#) di Deck13), ma **Immortal: Unchained** è diverso, e pare già essersi fatto conoscere come il "**Dark Souls con i mitra**". Effettivamente, unire meccaniche da TPS a un *souls like* sembra un'operazione folle e un po' fuori dal mondo, eppure, seppur con qualche scivolone, sembra funzionare.

Da cosa nasce cosa



Approcciarsi alle vicende scritte da **Anna Tole** (*The Witcher*) e **Adrian Vershinin** (*Crysis 3*, *Battlefield 1*), come in ogni buon **souls like** che si rispetti, non è operazione delle più semplici. Salvo qualche eccezione (vedi **Nioh**), in più titoli del genere l'insieme si presenta in maniera frammentata, raccogliendo manufatti, sbloccando armi o attivando dei "dispensatori di lore". Eppure, nonostante qualche palese citazione, tutto funziona, fregiandosi della tanto in voga "profezia da compiersi" ma in salsa del tutto nuova.

Tutto, ma proprio tutto, ha inizio da un **Monolite** misterioso, che con la sua energia dà vita all'Universo e ai **nove mondi** protagonisti delle vicende. Come da prassi, si scatenano guerre per il controllo di un simile potere, e da questi conflitti sono i **Prime** a trarne vantaggio, avviando così un'era prospera. Una volta creato il nostro personaggio attraverso un menù avaro di elementi di personalizzazione, saremo chiamati a risvegliare il potere del Monolite per scongiurare l'apocalisse in arrivo, anche se si avranno un po' di sorprese lungo il cammino, sino a un finale interessante e per certi versi coraggioso.

All'interno del titolo avremo a che fare con **NPC**, pochi a dir la verità, ma ben scritti e preziosi per scoprire lati della storia più intimi ed emotivi, ma anche per instillare qualche piccolo dubbio al giocatore sul proprio percorso e sulle proprie azioni.

Molto dunque viene raccontato attraverso dialoghi e descrizioni, ma non mancano alcune cutscene, narrate attraverso artwork interessanti stilisticamente ma che rischiano di distanziare un po' il giocatore dal racconto; solo l'ultima cutscene è generata con il motore di gioco, fortunatamente. **Non è presente un "new game+", né multiplayer** o altri elementi online, ma Toadman ha precisato che **molte feature verranno introdotte in futuro**, già a partire dai prossimi mesi.

Per la cronaca, il titolo è stato completando in circa **25 ore di gioco**, con qualche portale residuo ancora da aprire e qualche boss opzionale da affrontare.

Tra Chuck Norris e Carla Fracci



Tutto ha inizio nel **Nucleo**, il nostro hub centrale che somiglia vagamente al **Nexus di Demon's Souls**. Da qui potremo interagire con gli NPC, personalizzare il nostro equipaggiamento e livellare. Ma, cosa ancor più importante, potremo teletrasportarci verso i tre mondi che è possibile visitare: **Arden**, **Veridian** e **Apexion**. La parte succosa del titolo è il gameplay, un po' schizofrenico, capace di passare da buone idee e ottimi spunti a scivoloni grossolani. La caratteristica principale di *Immortal* è di essere un **TPS (Third Person Shooter)** abbinato alle classiche meccaniche da *souls*, comportando un approccio completamente nuovo in entrambi i sensi: in primis, la possibilità di colpire i nemici, ed esser colpiti dalla distanza è alquanto straniante al primo approccio, dovendo schivare i colpi in arrivo a più riprese e al contempo - se possibile - aggirare l'avversario per colpirlo alle spalle o destabilizzarlo, situazione simile a *Nioh* o probabilmente al futuro **Sekiro**.

Altra meccanica interessante, ma mitigata rispetto alla versione di prova, è il **danno localizzato**: possiamo colpire arbitrariamente gli arti, smembrando così i corpi dei nostri poveri nemici. Una volta colpito l'arto dove è impugnata l'arma, si attiveranno anche animazioni uniche dove l'avversario cercherà di colpirci come può. Inoltre, bisognerà fare molta attenzione a risparmiare proiettili in quanto, una volta terminati, saremo in balia dei nemici, che come noi dovranno fermarsi a ricaricare. Fortunatamente, attraverso consumabili - se in nostro possesso - e una volta sbloccati i restanti slot per le armi, questo problema viene molto mitigato. Il nostro arsenale si compone di **diverse tipologie di armi**, tutte con caratteristiche proprie: passiamo da carabine a fucili a pompa, per andare da pistole a SMG, fucili di precisione e lanciagranate. Queste armi si suddividono anche per il tipo danno inflitto, cosa che si sposa benissimo con le diverse resistenze dei vari nemici. Sono presenti anche **armi corpo a corpo**, consistenti in una coppia di lame, asce o martelli utili soprattutto per infliggere il colpo di grazia agli avversari e risparmiare così qualche proiettile. Queste armi purtroppo risaltano il primo dei grossi limiti del titolo: difatti, **non possiedono moveset apposito**, non vi è possibilità di effettuare combo o di incatenare colpi in maniera bizzarra tra uno sparo e un colpo *melee*. In fin dei conti è come se non ci fossero, limitando anche la

costruzione di specifiche *build* o anche diversi approcci al combattimento. Le armi bianche, come quelle da fuoco comunque, sono potenziabili attraverso materiali recuperati e i Bit (la valuta del gioco), ma anche smantellabili, recuperando così oggetti per il crafting. Questo sistema, benché semplice, aumenta a dismisura la voglia di sperimentare l'utilizzo di armi diverse, grazie anche a un costo in Bit molto accessibile. A questo, si accostano anche dei **perk** (simil anelli di *Dark Souls*), suddivisi tra **attacco, difesa e supporto**: il loro utilizzo permette di variare leggermente *build* durante il gioco e, quando la situazione lo richiede, aumentare magari la salute, la stamina oppure la velocità di ricarica delle armi o il recupero di elementi per il crafting. La loro varietà è sicuramente un punto di forza, così come lo è del resto tutta la struttura su cui si poggia il gioco. Però... c'è un però: è possibile configurare tutto questo soltanto una volta attivato e utilizzato un **Obelisco** (Falò). Questo significa che, una volta trovata un'arma di nostro interesse, potremmo cambiarla soltanto riposandoci, limitando pesantemente il gameplay. Un altro limite è l'**assenza di diverse corazze a disposizione**, avendone soltanto una che, trovando gli appositi terminali di potenziamento, andrà via via assemblandosi sino al suo completamento; almeno abbiamo la possibilità di personalizzarla, scegliendo il colore e la livrea da applicare, una volta trovati i componenti necessari. Ma qui finora non abbiamo nemmeno scalfito la schizofrenia dei ragazzi di Toadman.



Pad alla mano le sensazioni sono abbastanza positive, con un impostazione **simil-Bloodborne** abbastanza intuitiva: nessun tipo di parata o di *parry*, tutto è riservato alle schivate che possono essere migliorate nei frame delle animazioni attraverso il level-up. Inutile dire quanto siano fondamentali. Il tutto, in generale, funziona: sfruttare l'intelligenza artificiale per dividere i nemici e poi colpirli singolarmente può essere una buona soluzione, anche se non sempre praticabile, vista la presenza di avversari capaci di teletrasportarsi che diventano un vero incubo. I nemici che affronteremo sono discretamente vari e suddivisi per tipologia. Il loro limite di **aggro** è variabile, per cui potrebbe capitare di essere seguiti fino alla fine dei tempi.

Ma il **problema principale è l'equilibrio di gioco**, il più grande peccato di *Immortal*, che consta di situazioni al di fuori delle comprensione umana ma anche di sezioni ben strutturate (Apexion su tutte) capaci di far venire il dubbio se un simile sviluppo sia stato portato avanti dalle stesse

persone. Capiterà infatti di assistere a veri errori da principianti, come il posizionamento di Obelischi nel ben mezzo di un'orda di avversari che comporta lo spreco di risorse preziose mettendo semplicemente piede fuori da una zona che, da prassi, dovrebbe essere invece sicura. Questi errori si verificano anche nel **level design**, costruito ad hoc per far provare il brivido della scomunica a qualunque giocatore, creando una difficoltà accessoria dove magari vi sono già dei problemi da gestire. Eppure, anche qui, il level design riesce a volte a sorprendere, con ambienti molto grandi e ben collegati tra loro, ricordando - con la giusta cautela - i fasti di From Software. Anche il ritmo soffre dei medesimi problemi, con sezioni al cardiopalmo una dietro l'altra e momenti di vuoto assoluto, soprattutto verso il finale.

Ma veniamo alle **boss fight**, tutte abbastanza differenti fra loro, ma che in qualche modo non riescono a risultare memorabili. Se a volte il loro approccio deve essere "studiato", facendo attenzione ai movimenti e ai tipi d'attacco, altre volte risultano un po' troppo semplici, in quanto basta appostarsi alle spalle del nemico per finirlo senza alcuna difficoltà. Alcune di esse sono configurate come opzionali, oppure "segrete" sbloccando alcuni **portali** (tipo Stargate), in grado di trasferirci da un pianeta all'altro. Tutti questi problemi sono figli probabilmente della poca esperienza del team, ma forse anche frutto di una cattiva interpretazione dell'opera di Miyazaki in certi frangenti. C'è da dire però - per correttezza - che alcuni di questi problemi, anche se in misura molto più limitata, esistono anche nei capolavori di genere. Si sbaglia solo con le dosi, quindi.

Disincanto



Nel nostro vagabondare tra i pianeti, purtroppo, raramente troveremo scorci mozzafiato. Forse questo è uno dei limiti più grandi di **Immortal: Unchained**: sa fin troppo di già visto, tra il design delle costruzioni e persino dei nemici che, in qualche modo, richiamano personaggi di altri brand. Nonostante questa mancanza di idee e un certo piattume generale, ogni tanto il titolo sembra

destarsi, regalando momenti di grande impatto visivo e in qualche modo memorabili, ma avviene così di rado che quasi a un occhio meno attento potrebbe sfuggire. Se il comparto artistico dunque non fa gridare al miracolo, figuriamoci quello **tecnico** in senso stretto, povero di dettagli e con **qualche problema di troppo** tra glitch, bug, qualche piccolo errore nelle collisioni, nei geo data, pop-up delle texture e nell'intelligenza artificiale. Quest'ultima, a dire il vero, riesce a sorprendere in molti frangenti, accerchiandoci o stanandoci con granate. Insomma, è un titolo che ha sicuramente bisogno di un'ulteriore rifinitura, con molti problemi risolvibili tramite semplici patch riparatorie.

Sul **fronte audio**, il titolo può vantare un buon doppiaggio inglese, espressivo al punto giusto e capace di caratterizzare adeguatamente gli NPC. Anche le musiche che accompagnano quasi sempre l'azione sono abbastanza azzeccate, dal tono epico ma soprattutto risultano funzionali. Effetti sonori nella media anche se alcuni in certi frangenti, sembrano quasi una tortura.

In conclusione

Una volta concluso **Immortal: Unchained** sarete chiamati a un'importante decisione: ricominciare, riscoprendo piccoli risvolti di trama a vostro rischio e pericolo o attendere l'uscita di alcune patch, permettendo un NG+ più equilibrato e tecnicamente più curato? Qualunque sia l'esito, la prima fatica di Toadman Interactive, seppur con tanti difetti, risulta un titolo interessante che, con piccoli accorgimenti, può diventare un ottimo spunto per un eventuale sequel. Sa essere molto cattivo, ma volete mettere la soddisfazione di superare tutte le avversità del fato digitale?

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

Detective Gallo

Non di rado, di questi tempi, si sente esprimere a un amico, a un collega o a un avventore qualunque la voglia di andare via da questo paese, vuoi per il poco lavoro, le troppe tasse, i populistici, i terrapiattisti, i no-vax, la disillusione galoppante, va a sapere. C'è sfiducia nell'Italia, e soprattutto poca stima verso gli italiani. Non che sia un discorso a me incomprensibile, a volte mi sento così anch'io. Quando ho giocato a **Detective Gallo**, dell'italianissima Footprints, ho provato infatti un senso di piccolo conforto.

Il mio primo incontro con il pingue pennuto avviene nel **2016**, in un angolo della Milan Games Week riservato ai soli sviluppatori indie italiani (grazie, AESVI). I giochi erano tanti, e pure interessanti, ma dove volete che cada l'attenzione di uno cresciuto a **pane e avventure grafiche**? Non solo ho provato il gioco, ma ho scambiato anche due chiacchiere con le due menti creative che hanno presieduto alla sua creazione, i **fratelli Francesco** (programmatore, nonché script e UI developer) e **Maurizio De Angelis** (Art director, animator e story editor). Ne era venuta fuori un'intervista interessante andata in onda durante uno speciale su [Teleacras](#), e che poi fu persa assieme ad altri file a causa di un "Millennium bug" che affettò i server dell'emittente in quei giorni, prima che ne venisse effettuato il backup. Un vero e proprio delitto. Un caso forse buono per il Detective Gallo. Che però, almeno in questa interessantissima avventura grafica, ha ben altro di cui occuparsi.

Prima l'uovo o il Gallo?

Ma facciamo un passo indietro: sappiamo che creare un videogame non è facile, tantomeno in un paese come il nostro. Vale quindi la pena raccontare un po' la gestazione di questo progetto. Prima del gallo, del resto, deve nascere l'uovo. E l'uovo è stato deposto nel **2015**, anno di rilascio della prima **build** del gioco, covato poi assieme all'attuale publisher, **Adventure Productions**, che ha dato al progetto motivi e sostanza per continuare. Si è arrivati così al **crowdfunding** nella seconda metà del **2016**, con una campagna su **Eppela** che ha fruttato circa **15.500 €**, permettendo di lavorare su cutscene, animazioni, localizzazione in altre lingue e un doppiaggio italiano e inglese tuttora presente nel titolo. Il gioco è stato quest'anno rilasciato dapprima per **PC** e successivamente anche su **PS4** e **Nintendo Switch**, dove è stato distribuito da **MixedBag**, che ne ha curato anche il porting su console lavorando su **Unity** partendo dall'engine originario del gioco, **Adventure Game Studio**. Oggi il titolo sta registrando un buon apprezzamento di critica e pubblico, ed è quasi una storia da fiaba per i developer di *Detective Gallo*, che hanno messo su non solo un'avventura grafica di grande equilibrio, ma anche trainata da una storia molto ben curata, che vede al centro un protagonista di un certo appeal e ben caratterizzato che andiamo a conoscere subito.

Le 3 P

Professionista, polemico e puntiglioso: chi avrebbe il coraggio di mettersi contro il Detective Gallo? Forse nessuno, tranne un serial killer di piante che semina il terrore fra i proprietari di vegetali della città. Il più sconvolto dalla vicenda è il ricco e stralunato **Phil Cloro**, botanofilo incallito che dà inizio all'avventura portando il Nostro nella propria villa per constatare lo sterminio di massa delle sue piante rare (un vero e proprio botanicidio) e incaricandolo di scoprire l'efferato autore di simili delitti a fronte di un cospicuo compenso. Detective Gallo ha un vero esperto in materia ad affiancarlo, l'assistente **Spina**, un fiero e acuminato cactus nano, personaggi non giocabile che diverrà silenzioso contraltare delle arzigogolate deduzioni e convinzioni espresse in un susseguirsi di regole etiche che compongono la singolare *weltanschauung* dell'investigatore.

Si intuisce bene già da queste scelte la portata di ironia trasfigurante di quest'avventura grafica, che si arricchisce di personaggi caratteristici quali la venditrice di caramelle **Candy Bop**, eternamente innamorata di Detective Gallo, il baby teppista, il commerciante, il taxista (con la sua singolare evoluzione spirituale), fino all'informatore che non vedremo mai ma di cui emerge nitida la caratterizzazione attraverso i soli dialoghi telefonici intercorsi con l'investigatore.

Insomma, un approccio del tutto **“comedy”** che si intesse in una struttura narrativa da **noir investigativo**. Quando si avvicinano i generi (non solo videoludici), il rischio di scivolare nel banale del canone è grosso, e i ragazzi **Footprint Games** mostrano di esserne consapevoli. *Detective Gallo* gioca bene con i cliché, occhieggia al meta, indulge al citazionismo e non nasconde le influenze alla base dell’opera, e riuscire a fare tutto ciò senza banalizzare è il primo grande merito dei fratelli De Angelis. L’altro è quello di aver **curato egregiamente la scrittura**: la storia assume un tono umoristico ma non superficiale, apprezzabile da un pubblico eterogeneo per età e cultura, con linee di testo che non sfiorano i limiti del politicamente corretto senza però risultare rattenute. Equilibrio e qualità, insomma, si ha la sensazione di star leggendo quella che è una storia **Disney** per toni, scrittura (una scrittura ibridata con l’umorismo delle vecchie avventure della fine dello scorso secolo) e anche nel finale, dove si è messi davanti a un **coup de théâtre** che fa sorridere. Una simile storia non sfigurerebbe nella collana **Disney noir**, sia in ragione dei contenuti, sia, come è chiaro già a un primo sguardo, grazie al proprio art-style.

Storie di Paperi

Difficile non pensare agli albi di **Topolino**, a **Mega 2000**, a **Topomistery**: *Detective Gallo* ha quello **stile visivo** interamente incentrato sull’universo tanto caro a **Don Rosa** e **Carl Barks**. Non sono presenti altre figure zoomorfe, soltanto degli amabili pennuti coi loro becchi di forma varia, dal sardonico sorriso del commerciante alla tonda e bonaria Candy Bop sino al nerboruto e duro proprietario della discarica, senza dimenticare il nostro scontroso protagonista.

Gli scenari sono armonicamente deformati, ricordandoci gli ambienti di alcuni classici della LucasArts come **Day of The Tentacle** e **Sam ‘n Max**; proprio da quest’ultima iconica avventura grafica sembrano provenire non poche ispirazioni, a partire da quella che è l’atmosfera di fondo del gioco (in merito alla quale si vede chiara anche l’influenza di avventure come **Tony Tough** e **Discworld**) sino ad alcuni scenari, su tutti quello onirico e surreale in cui Detective Gallo si troverà a dover estorcere preziose informazioni a un personaggio, che ricorda concettualmente il **Mistery Vortex** dell’avventura di **Steve Purcell**. Oltre a risultare visivamente bello ed efficace in fase di gioco, lo scenario della dimensione del sogno contribuisce anche a rompere una monotonia che la **scarsa varietà di ambientazioni** rischia alla lunga di creare, che è uno dei pochi difetti del gioco (pur risultando una buona idea in termini di design, i cartelli direzionali in ogni scenario non sarebbero necessari) alla pari di **alcuni enigmi che potevano essere meglio congegnati**: difficilmente un utente avvezzo alle avventure grafiche si troverà bloccato, i puzzle sono abordabili ma non per questo semplificati, il punto debole di alcuni (davvero pochi, in verità) sta nella **mancanza di una ferrea consecutio di indizi atti a condurre alla soluzione**, ma si tratta di eccezioni ampiamente compensate dal resto delle quest che invece tengono ben presenti questi pattern, e che assicurano un buon livello d’impegno e un ritmo di gioco che non si spegne praticamente mai.

In questo aiuta anche non poco la **scelta intelligente di alcune meccaniche**: i game designer hanno optato per una grande semplicità di interazione portando al minimo il concetto di **“interfaccia ad azioni contestuali”**, e che ci vedrà utilizzare i tasti sinistro e destro del mouse rispettivamente per **compiere azioni** e **analizzare ambiente e oggetti**, in linea di massima. Questa scelta, assieme alla facoltà di saltare i dialoghi e alla possibilità di intuire quelli già affrontati, alla facoltà di vedere tutti gli hotspot disponibili su schermo premendo la **barra spaziatrice** e alla **“courtesy option”** che permette di **andare direttamente allo scenario** con un semplice doppio click nella direzione prescelta, massimizza la godibilità del titolo e riduce al minimo i tempi morti.

A far da adeguato contorno a tutto ciò c'è la **colonna sonora** di **Gennaro Nocerino** che restituisce molto bene le atmosfere da noir investigativo, mantenendosi su stilemi classici ma non stantii, ed elaborando melodie sospese tra il serio e il dilettevole, che contribuiscono a dar ritmo e leggerezza alle sequenze di gioco senza mai astrarre il giocatore dal contesto, e contribuendo a un comparto sonoro di ottimo livello, che unisce **SFX** appropriati a un **doppiaggio** di tutto rispetto, dove la voce del Detective Gallo (interpretato in italiano da **Federico Maggiore**, che dà voce anche a Skinny di **The Wardrobe**, gioco distribuito dallo stesso publisher e di cui si trova un easter egg) conferisce carattere al protagonista, non sfigurando affatto con l'omologo inglese assieme a tutto il resto del cast.

Potenziale seriale

L'opera prima di Footprints porta a casa un risultato il cui equilibrio non è affatto scontato, né facilmente raggiungibile: una storia godibile e dal buon ritmo, che **riesce sorprendentemente a capovolgarsi** anche quando sembra aver imboccato una soluzione narrativa banale, personaggi ben caratterizzati, un art-style straordinariamente curato, che sbava solo in **alcune animazioni di certo migliorabili**, una soundtrack appropriata, enigmi di medio impegno che seguono **un'adeguata curva di difficoltà crescente**, il tutto incastonato in un sistema di gioco intelligente, semplice ed efficace. Se, oltre a enigmi più elaborati, avessimo avuto una maggior varietà di ambientazioni, *Detective Gallo* sarebbe un gioco davvero senza sbavature.

Si può poi discutere, sul piano narrativo, della bontà o meno della soluzione finale che, se da un lato può sembrare un po' facilona, dall'altro ha i connotati rocamboleschi e leggeri delle storie disneyane, e risulta certamente in linea con l'intero mood del gioco, contribuendo all'armonia globale dell'opera.

Se la limitatezza delle ambientazioni deriva certamente dalle risorse disponibili, sul resto si può benissimo lavorare, le basi ci sono tutte, anche per fare di Detective Gallo un personaggio seriale. Il potenziale del personaggio c'è, il talento dei creatori pure: perché non provarci?