

Bloodstained: Curse of the Moon

Koji Igarashi è stato l'innovatore di *Castlevania*, saga che dopo *Castlevania: Dracula X/Rondo of Blood* per **Super Nintendo** e **Nec PC Engine**, si mostrava datata al cospetto delle nuove generazioni di console a 32-bit. Grazie a lui la serie si è potuta catapultare verso il nuovo millennio senza perdere la propria identità utilizzando un innovativo sistema di overworld ispirato a *Super Metroid* (è proprio in ragione del mash-up degli elementi delle due saghe espresso per la prima volta proprio in un *Castlevania* che abbiamo il termine "metroidvania"); a lui dobbiamo tutti i migliori titoli della serie come *Castlevania: Aria of Sorrow*, *Portrait of Ruin*, il multiplayer *Harmony of Despair* ma soprattutto il rivoluzionario *Symphony of the Night*, a oggi l'unico di questi titoli a essere stato sviluppato per una console casalinga (purtroppo). Con l'inizio della nuova decade **Koji Igarashi**, conosciuto soprattutto come **Iga**, fu distolto da **Konami** dalla sua amata serie e messo dietro allo sviluppo di progetti a cui non voleva prendere parte come alcuni giochi mobile o addirittura quelli per il fallimentare **Kinect** di **Xbox 360**; nel frattempo *Castlevania* si avviava verso una nuova era di giochi, quelli del reboot *Lords of Shadow* sviluppato da **MercurySteam**, accolti positivamente da molti ma stroncati pesantemente dagli appassionati di vecchia data.

Iga abbandonò **Konami** nel 2014 e, ispirato da **Keiji Inafune** e dal suo **kickstarter** di successo per *Mighty No. 9*, aprì il suo progetto indipendente per gli appassionati di tutto il mondo: *Bloodstained: Ritual of the Night* venne finanziato in pochissimo tempo, superando il record posto precedentemente dal suo ispiratore, e da allora i fan della saga di *Castlevania* pregano affinché il tempo scorra più velocemente per arrivare a quel "tardo 2018", periodo previsto per l'uscita di questo titolo. Il progetto poneva un obiettivo a 4.500.000\$ per un titolo prequel in stile retrò per **PC** e console ed è stato rilasciato da pochissimo a un prezzo eccezionale: stiamo parlando di *Bloodstained: Curse of the Moon*, gioco della **Inti Creates** con le fattezze di un titolo per **NES**, sia nella forma che nella sostanza. Finalmente, a partire da questo gioco, i fan della saga avranno finalmente ciò che chiedevano a **Konami** da almeno otto anni, con lo stile inimitabile di **Iga** e sfide impervie da affrontare; la scelta di partire con un gioco simil-8-bit non sembrerebbe la più saggia delle idee (giusto per non sfruttare i binari della nostalgia) ma in fondo stiamo parlando di un sideproject e, in ogni caso, anche se non si tratta del prodotto principale, il risultato è più che positivo. È possibile reperire questo titolo sia su **PC** che per tutte le console; noi oggi prenderemo in esame la versione per **Nintendo Switch**.



Praise the moon!

La **maledizione della luna** scese su **Zangetsu** per mano dei demoni; passò la sua vita a vagando in lungo e in largo per sterminarli tutti e liberarsi di tale fardello. Una sera, però, sentì la presenza di un demonio superiore e così **Zangetsu** partì alla volta di quest'ultimo per eradicare questa terribile dannazione una volta e per tutte. Nella sua via incontrò altri che, come lui, furono corrotti dalla **maledizione della luna**: **Miriam** (che sarà la protagonista del gioco principale), **Alfred** e **Gebel** e insieme collaborarono per mettere fine alla **maledizione** utilizzando i poteri della stessa. Diversamente dal titolo principale che si pone come un **metroidvania**, questo è strutturato come un **Castlevania tradizionale**, ovvero **stage by stage**, e dunque con livelli chiusi con inizio e fine senza alcuna componente di **backtracking**; il gameplay generale ricorda principalmente **Castlevania III: Dracula's Curse**, per l'intercambiabilità dei personaggi durante l'azione, e **Rondo of Blood** per via dei tragitti ramificati che possono nascondere, talvolta, delle belle sorprese. I personaggi, come ci si aspetterebbe da un gioco che pone delle simili premesse, hanno caratteristiche comuni ma anche pregi e difetti, e chi è fan della saga **Konami** può ricollegare immediatamente ognuno dei personaggi ad altri di **Castlevania**: in **Zangetsu** è possibile riconoscere le qualità dell'**Alucard** di **Symphony of the Night** dal momento che, come lui, usa una spada ed è supportato da un buon assetto di armi secondarie (ed altre abilità, sempre molto simili alla controparte **Konami**, se faremo "determinate scelte"); **Miriam** è la classica **Belmont** e perciò usa una frusta, la cui lunghezza permette di mantenere una buona distanza coi nemici, e un bel assetto di armi secondarie, ha il salto più alto del team ed è l'unica che può fare delle scivolate verso il basso (premendo giù e salto); **Alfred** è un mago e, esattamente come **Sypha Belnades**, può contare sul suo utilissimo assortimento di magie (utilizzabili con i punti magia, comuni anche agli altri per ciò che riguarda l'utilizzo delle loro armi secondarie) anche se il suo attacco principale è molto lento e perciò può rimanere indifeso di fronte agli attacchi nemici per non poco tempo; infine, **Gebel** ha le stesse caratteristiche dell'**Alucard** di **Castlevania III**, dunque ha un colpo che spara 3 proiettili, che non possono sfondare i muri, e la sua unica abilità secondaria è la trasformazione in pipistrello che gli permette di esplorare certe sezioni in lungo e in largo.



What a horrible night to have a curse.

In questo scenario pressoché familiare torna anche la “fisica” classica della serie **Konami** (come il salto non orientabile in aria o il balzo all’indietro quando si viene colpiti). Questi elementi potrebbero essere senz’altro positivi per dei veterani ma i nuovi giocatori, specialmente quelli che di recente si avvicinano al retrogaming, potrebbero identificare queste caratteristiche come difetti, soprattutto se congiunti alla difficoltà generale del titolo; pertanto, prima di cominciare l’avventura, il gioco permette uno “style” per **veterani**, con le caratteristiche sopraelencate, e uno per **casual** in cui le vite sono illimitate e l’essere colpito non fa sobbalzare all’indietro (non c’è alcuna penalità nella scelta di questa modalità). La concezione di vita è ben diversa da quella proposta in **Castlevania III** in cui, come in questo titolo, si avanzava in team: ogni personaggio ha una sua barra della vita e dunque la vita può ritenersi persa quando a tutti i personaggi vengono abbattuti; ciò significa che più saranno i personaggi nel nostro team, più lunga sarà la singola vita. La sfida che ci viene posta nei livelli, molto bilanciata grazie all’assortimento dei character disponibili, è idillicamente quella di una volta e tutto ciò rappresenta un paradiso per gli appassionati della saga **Konami**: nessun passo o nessun salto può essere fatto se non dopo un’analisi più o meno accurata dell’ambiente e ogni nostro avanzamento potrà rivelarsi un successo o un fallimento; saranno tante le volte in cui, a volte persino a carambola, perderemo tutti i personaggi ma, da buon titolo retrò, la difficoltà riesce a farci arrabbiare quel tanto che basta per farci riprovare quel livello ancora una volta con più dedizione e caparbia per poi, alla fine, superarlo, senza mai gettarci nell’abisso della frustrazione.

In **Bloodstained: Curse of the Moon**, come abbiamo accennato, il percorso è ramificato ma non sempre la strada più astrusa si rivela quella con più sorprese; nel 95% dei casi, gli **oggetti speciali** per aumentare la vita massima, i punti magia massimi, l’attacco e la difesa si trovano sempre in punti comunicanti della mappa e perciò lo scegliere un percorso anziché un altro dipende, per lo più, dalle abilità dei personaggi del team. Il consiglio stesso del gioco è quello di seguire il **percorso più rapido**, segnalatoci sempre da uno scheletrino che lo indica al giocatore negli incroci, ma seguirlo non è sempre possibile; potrebbe servirci una scivolata di **Miriam** o un passaggio in volo con **Gebel**

e quando loro non ci sono, in realtà, siamo costretti a prendere il percorso più lungo. Ad ogni modo non è sempre detto che questo sia il più cattivo poiché magari ci sono meno nemici o abbiamo la possibilità di racimolare qualche punto in più per racimolare vite extra o qualche cuoricino per riempire la barra della vita. Inoltre, soprattutto nei primi tre livelli, il nostro team si andrà formando livello dopo livello e perciò non sempre ci ritroviamo con le abilità adatte per passare attraverso certi punti.

Il gioco base non è lunghissimo, **nove livelli in tutto** (come ogni tostissimo gioco per NES è possibile completarlo in una sola seduta), ma grazie a i **finali alternativi**, la **modalità boss rush** e alle **campagne principali** differenti verrà incentivata di non poco la rigiocabilità: c'è la modalità **normale**, che è il gioco base, la **nightmare**, che continua letteralmente la storia della prima campagna (passando, comunque, dagli stessi nove livelli), e la **ultimate** che è uguale alla prima ma con **Zangetsu** a pieni poteri (chi giocherà, ovviamente, capirà). Completare gli stessi nove livelli più volte potrebbe sembrare ripetitivo ma il gioco sorprende così tanto che saremo, inevitabilmente spinti a completare il gioco nei modi più diversi possibili; al di là della semplice scelta di prendere un percorso alternativo, ci sono altre decisioni da compiere come se portare con noi o meno un determinato personaggio a bordo del team oppure, in fase di reclutamento, uccidere quest'ultimi a sangue freddo!



Un capolavoro vintage moderno

Visivamente abbiamo un bellissimo capolavoro che ricorda un gioco per NES ma, come avviene per **Shovel Knight** o **Axiom Verge**, nulla di ciò che vediamo potrebbe girare originariamente per una macchina 8-bit in quanto le loro palette di colori, livelli di scorrimento e la memoria generale (che permettono livelli vasti e dettagli grafici, per l'epoca, impossibili) non consentivano simili stravaganze.

Azzecatissime le **ambientazioni**, che richiamano sempre i più classici film horror e l'immaginario dei romanzi gotici inglesi, bellissimi gli sprite dei nemici ma soprattutto spettacolari quelli dei

personaggi principali che richiamano in tutto e per tutto lo stile di quelli *Castlevania*; i contorni rossi di **Zangetsu**, blu di **Miriam**, gialli di **Alfred** e grigi di **Gebel** servono a dare un'aura di personalità ai (non-parlanti) personaggi di questo gioco e, per noi, ritocchi del genere sono veramente dei tocchi di classe, in puro stile **Konami**. Gli artwork usciti col gioco sono curati da **Ayami Kojima**, che ha curato le illustrazioni di moltissimi altri titoli della saga di *Castlevania*, e da **Yoshitaka Amano**, illustratore che ha collaborato più volte con **Square-Enix** per diversi progetti, e ovviamente richiamano quello stile tipico della saga madre che prende sia dall'anime che dagli stili di pittura più classici.

La **colonna sonora**, composta da **Michiru Yamane**, compositrice storica della saga, **Ippo Yamada** (*Mega Man X2*, *Azure Striker Gunvolt*, *Mighty No. 9*) e **Jake Kaufman** (*Shantae and the Pirate's curse*, *The Legend of Kay*, *Shovel Knight*) è un pieno ritorno alle sonorità rock/metal/neoclassiche tipiche della saga storica e, come ci si può aspettare da una tale line-up, il risultato è semplicemente strabiliante. Un deciso passo avanti rispetto alle colonne sonore scialbe e inutilmente atmosferiche messe nei giochi del reboot *Lords of Shadow*. Insieme a degli **effetti sonori di qualità**, fra cui alcuni campionamenti vocali usati quando verremo colpiti, possiamo sentire con chiarezza un massiccio uso dei **chip sonori** più comuni nelle macchine 8-bit come quello del **NES**, del **Game Boy** e forse anche del **VRC6**, chip sonoro montato all'interno della cartuccia di *Castlevania III* per **Famicom**.

Duole dire però che il gioco, momentaneamente (visto che nella title screen si legge "ver 1.1"), non è in italiano, e l'inglese inserito nel gioco è molto artistico e delicato e dunque, molte volte, le didascalie e i dialoghi non risultano direttamente fruibili a chi non abbia una buona conoscenza della lingua inglese; siamo a un livello molto classico, non arcaico ma comunque non vicino a quello moderno, adatto a chi abbia un background nella letteratura inglese classica (dal *Frankenstein* di **Mary Shelley** all'*Heart of Darkness* di **Joseph Conrad**, per intenderci). Comunque sia, gli elementi della trama, al di là della barriera linguistica, sono molto criptici e con buona probabilità, anche se c'è ben poco storytelling, questo titolo ci prepara semplicemente a ciò che sarà il futuro *Bloodstained: Ritual of the Night*; magari adesso la storia non ci è chiara ma con la release del gioco principale probabilmente tutto prenderà forma.



Castleplagio?

È inutile sottolineare ancora quanto siamo rimasti soddisfatti da ***Bloodstained: Curse of the Moon*** che con un prezzo di lancio di **9.99€** risulta quasi regalato; tuttavia c'è un problema non da poco. Col conteggio Word di questo articolo il termine "Castlevania" (prima di questo) appare ben 14 volte, mentre "Bloodstained" solamente 4: e questo pare sintomatico dell'anima poco originale del titolo. È vero che il progetto nasce principalmente per dare ai fan della famosa saga **Konami** ciò che per circa 8 anni non è stato ancora consegnato però forse **Koji Igarashi** sta semplicemente sviluppando un "**Castlevania** con un altro titolo". Questo gioco ha senz'altro un forte carattere e una personalità ben definita, però ogni tanto sembra essere ai limiti dell'autoplagio, portando un carico di innovazione prossimo allo zero; da qui si nota forse troppo l'intento di questo titolo (e, si presagisce, anche del prossimo ***Bloodstained: Ritual of the Night***) a soddisfare più un bisogno nostalgico piuttosto che quello di portare qualcosa di nuovo sul tavolo. A ogni modo, parliamo di un sideproject di un progetto più grande: ciò che è stato presentato qui si attesta comunque a livelli altissimi e la presentazione retrò generale può anche giustificare, in qualche modo, l'assenza di particolari innovazioni; dunque, amanti di **Castlevania** e non, lasciatevi consumare l'anima da questo fantastico gioco e date un sostanzioso assaggio a ciò che sarà il prossimo ***Bloodstained: Ritual of the Night. Curse of the Moon*** è un titolo solidissimo e **Konami** dovrà fare più di un **[Castlevania Grimoire of Souls](#)** per contrastare questo fenomeno imminente, che si rivela in conclusione davvero spettacolare!

[Euro Truck Simulator 2](#)

Ognuno di noi ha dei sogni nel cassetto, strani o meno che siano: il mio è quello di battere un camionista in una mangiata di carne, per poi prendere la sua consegna e onorarne la sua morte dopo la sconfitta. Ah no, quella è una puntata dei **Simpson**.

In ogni caso, la ceca (nel senso di "Repubblica", sono di Praga, come Tomáš Rosický) **SCS Software**, ormai sei anni fa, venne alla ribalta con ***Euro Truck Simulator 2***, uno dei tanti sim-game che vanno forte in nazioni come la Germania e che non fanno della qualità il loro punto d'eccellenza, come per esempio, il primo ***Euro Truck Simulator***, un titolo che, nel migliore dei casi, potevate trovare nei cestoni "tutto a cinque euro". Allora com'è possibile che questo seguito sia diventato un titolo di culto, giocato e apprezzato in tutto il mondo? Andiamo a vedere!



Truck Drivin' Song

Lo scopo del titolo è incredibilmente semplice: da umili novizi del settore dovremo compiere varie consegne in giro per l'Europa, così da utilizzare i soldi guadagnati per creare la nostra ditta con tanto di sedi e dipendenti assunti. Praticamente il sogno di ogni piccolo capitalista delle quattro ruote.

Ma **Euro Truck Simulator 2** è molto più di un semplice gioco dove dovremo consegnare un trattore dal punto A al punto B. È un simulatore sotto ogni punto di vista.

Bisognerà stare attenti alla strada e ai suoi abitanti, come se guidassimo un vero camion: fare attenzione ai segnali stradali, ai limiti della velocità e soprattutto agli altri camion e macchine. Anche perché l'IA di queste ultime diciamo che non è proprio eccellente, avendo la tendenza a interpretare il codice della strada a modo suo.

Graficamente, **ETS 2** offre ancora un buon colpo d'occhio, nonostante l'uscita ormai datata: usando settaggi alti è possibile vedere gli scorci delle autostrade europee e dei monumenti più importanti delle rispettive città, come il **Colosseo di Roma**, con dettagli che fanno ancora la loro figura dopo sei anni. Soprattutto se si sfrutta il **photo mode** incluso nel gioco, capace di offrire fotografie di ottima caratura.

Il **sonoro** è forse la vera pecca del gioco: il motore del proprio autotreno non romba del tutto, e risulta parecchio artificioso. Niente che non possa essere sistemato da qualche mod disponibile online o sul workshop di Steam, anche se sarebbe preferibile un miglioramento sotto questo punto di vista. L'unica traccia musicale originale è quella del menù, un pezzo simil-lounge che introduce bene all'atmosfera rilassata del titolo. Per il resto è possibile importare i propri mp3 preferiti o, addirittura, sfruttare gli **indirizzi RMTMP delle radio online** in diretta!

Riguardo al gameplay, i **sistemi di controllo sono molteplici**: si può scegliere di circolare sulle strade europee con l'accoppiata tastiera e mouse, oppure usando un joystick o, se si coltiva davvero il sogno di fare l'autotrasportatore, adoperando volante e pedaliera, per un'esperienza di guida il più

possibile vicino alla realtà.

Il punto forte del gioco di **SCS Software** è indubbiamente la longevità: **ETS 2** è un titolo letteralmente infinito, oltre a essere perfetto per staccare la spina con un rilassante viaggio tra le nazioni europee. E al carico si aggiungono anche le centinaia di mod disponibili online e i tanti DLC usciti in questi anni, tra semplici pack estetici ed espansioni che aggiungono paesi e città non presenti nel titolo base come **Going East!**, **Scandinavia**, **Vive la France** e il recentissimo **Italia**. Il tutto coadiuvato da un supporto costante da parte degli sviluppatori e alla frequentatissima community di **World of Trucks**, sito che riunisce tutti gli appassionati del gioco e che offre anche delle consegne esclusive sia per **Euro Truck Simulator 2** che per il suo corrispettivo yankee, ovvero **American Truck Simulator!**



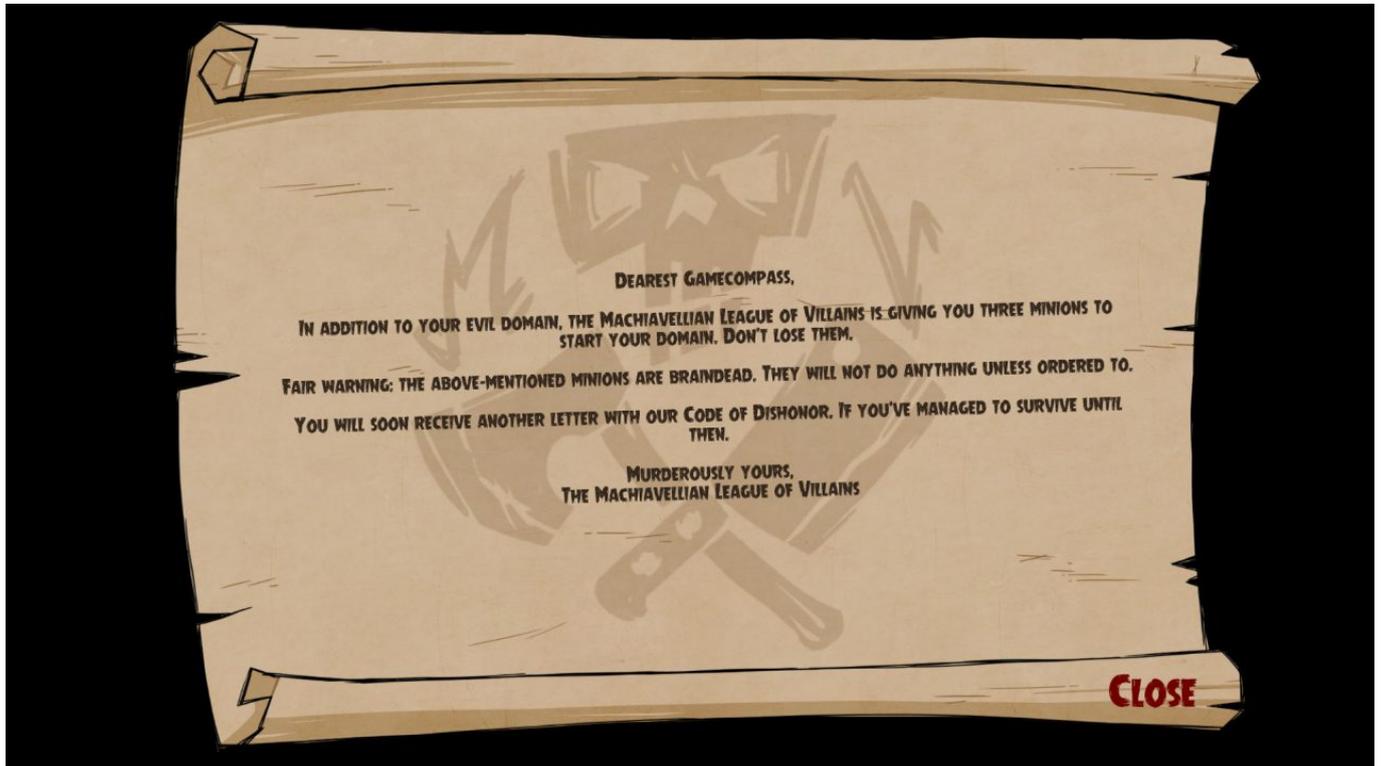
On the road again

Tirando le somme, giocando a **Euro Truck Simulator 2** si capisce perché sia diventato un gioco di culto nella comunità PC, aprendo la strada ai simulatori di ogni tipo: i camion delle varie compagnie sono ricreati con una grande cura per i dettagli, così come le strade e le città. Non benissimo il lato sonoro e l'intelligenza artificiale degli altri veicoli, ma si può chiudere un occhio visto quanto il gioco sia supportato dallo sviluppatore e dalla community.

Quindi vi consiglio di armarvi di joypad o pedaliera e volante, mettere su un po' di sano blues e lanciarsi alla volta delle autostrade europee, in uno dei titoli certamente più caratteristici del panorama videoludico moderno.

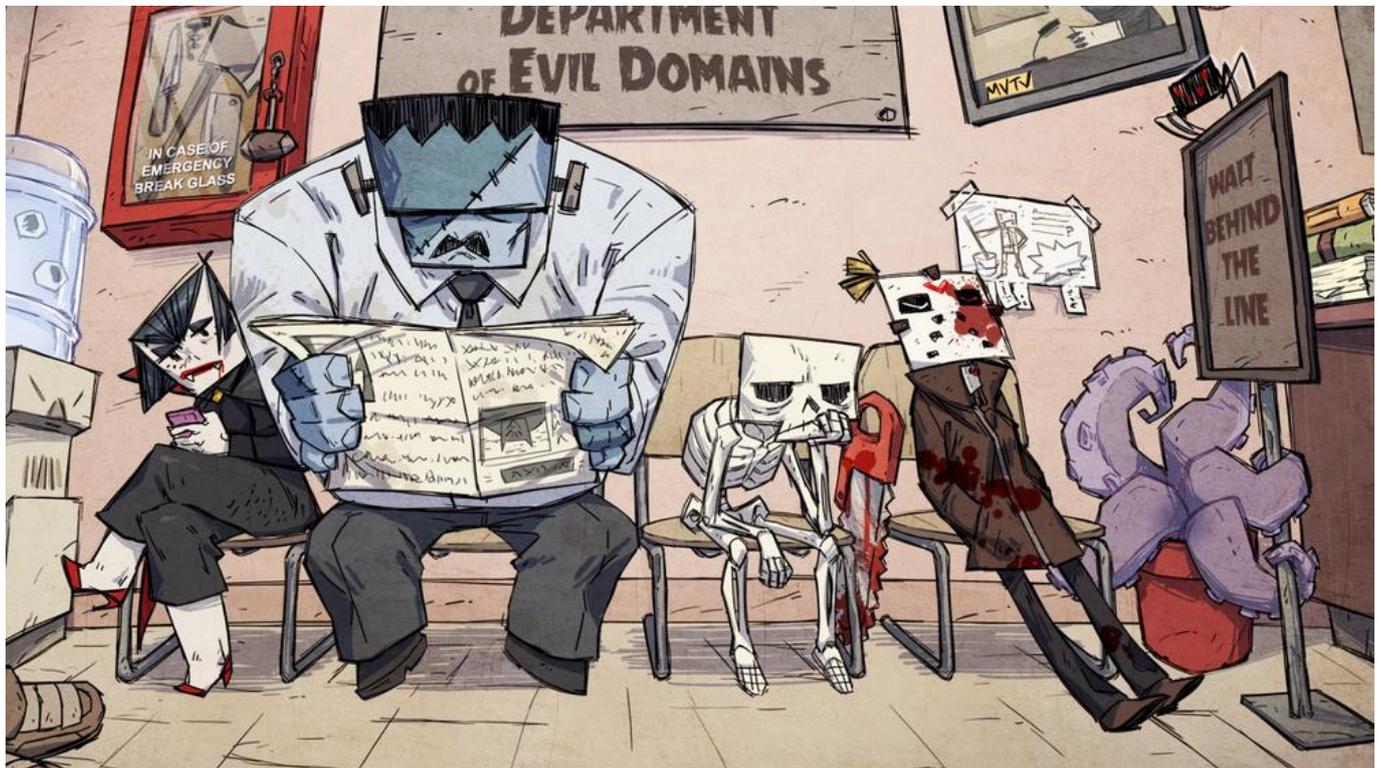
Machiavillain

Sviluppato da **Wild Factor**, *Machiavillain* è un gestionale orrorifico che ricalca il percorso di titoli storici quali *Dungeon Keeper* e *Prison Architect*.



Appena avviato, il titolo si presenta con una mini-schermata che fornisce la **possibilità di personalizzare** le configurazioni (grafica, comandi, schermi ecc.).

Una volta dentro al gioco vestiremo i panni di “Dio”, visto che ci ritroveremo a dover costruire la nostra villa dell’orrore così da far eseguire una serie di macabri omicidi da parte dei nostri minion. Quest’ultimi, stranamente, riescono a capire quando sono sfruttati e, infatti, se schiavizzati si rivolteranno contro le nostre creazioni fino ad abbandonare il proprio lavoro. I nostri **obiettivi principali** sono due: soddisfare i nostri “impiegati” e scalare la piramide gerarchica della leva dei malvagi. Inoltre, avremo la possibilità di scegliere i nostri sottoposti in base alle nostre preferenze e alle loro peculiarità.



Inizialmente ci ritroveremo a poter comandare **3 minion**, il numero di quest'ultimi aumenta con il progressivo avanzamento del proprio grado all'interno della lega. Nei primi minuti di gioco il nostro obiettivo sarà quello di farmare e, di conseguenza, creare la trappola mortale (la casa). All'interno del titolo è possibile pre-selezionare i seguenti campi (raccolta dei minerali, raccolta di piante e raccolta della legna). Inoltre, come detto in precedenza, ognuno dei nostri personaggi sarà propenso a essere migliore in un lavoro rispetto agli altri. Qui entra in azione la **schermata "lavori"**, infatti, sarà possibile assegnare la priorità dei compiti da eseguire automaticamente. Con l'aumentare dei nostri adepti aumenterà anche il consumo dei viveri, per questo motivo è consigliabile scegliere i mostri diversificando le "razze", visto che per ogni tipologia varia anche l'alimentazione. Infine, dopo aver costruito la nostra casa degli orrori, arriverà la parte "clou" del gioco, ovvero quella che ci vedrà attirare le vittime nella nostra villa così da ucciderle e usare i loro resti come fonte di cibo. Per commettere i nostri omicidi, ci serviremo della "pubblicità", che servirà ad attirare gli sventurati nella nostra dimora. Prima del loro arrivo dovremo però far sì che i nostri mostri stiano nascosti e che il pavimento non sia sporco di sangue, visto che potrebbero spaventare gli ospiti facendoli scappare e, di conseguenza, aumenterebbero il sospetto attorno alla nostra villa.



Con l'aumentare di livello e con il passare dei giorni la **difficoltà aumenterà**. Cominceremo a essere attaccati frequentemente dai ragni, aumenterà il consumo di cibo e i minion cominceranno a essere sempre più stressati. La parte che probabilmente funziona meglio all'interno del titolo è quella che ci vede **pianificare la composizione della nostra villa**, modificabile in maniera molto semplice e soprattutto molto personalizzabile. *Machiavillain* sfrutta uno stile grafico cartonesco, che in titoli del genere non guasta mai, si presenta, inoltre, con dei modelli abbastanza carini e apprezzabili. Dal punto di vista sonoro, gli sviluppatori hanno fatto un buon lavoro data l'ampia varietà di brani.

Infine, il titolo è molto carino, con difetti che non lo rendono perfetto ma rimane comunque un ottimo indie, capace di intrattenere i giocatori con molte ore di gameplay vario. Il titolo è disponibile su [Steam](#) a 20 euro.

Bulb Boy

Avete presente quei giochi da giocare quando siete soli a casa? Possibilmente di notte, con le luci spente e nel pieno silenzio? Bene, **Bulb Boy**, della compagnia polacca **Bulbware**, è esattamente quel tipo di gioco, un titolo in grado di spaventarti con animazioni, un crescendo sul piano dell'intensità ed elementi ambientali così bizzarri tanto da farti rimanere basito, inorridito ma al contempo affascinato! In compagnia del solo testone luminoso di **Bulb Boy** ci siamo addentrati in questa particolarissima avventura grafica per **Nintendo Switch**: cosa c'è dietro a questo oscuro titolo dalle fattezze ludico-cartoonesche ma allo stesso tempo orripilante, oscuro e incredibilmente bello? Scopriamolo insieme, e dato che ci spaventa farlo da soli... teniamoci per mano!



Presenze inquietanti

Una sera **Bulb Boy**, tolta la dentiera al **Nonno**, accudito il **cane volante** (che c'è? Non ne avete mai visto uno?) e spento il televisore va a dormire; poco dopo essersi messo a letto, la sua casetta viene inglobata da una forza malefica, riempiendo la casa di **mostri** di ogni tipo; anche se parecchio impaurito, **Bulb Boy** si arma di coraggio e decide di andare alla ricerca del suo caro **cagnolino** e del generoso **nonno** all'interno della sua abitazione invasa dagli orribili mostri. Il gioco si pone come un **punta e clicca**, nel quale è possibile procedere una volta risolto un puzzle all'interno di una stanza nella quale ci si muove tridimensionalmente; le atmosfere generali ricordano anche titoli come **Limbo**, ma anche alcuni contesti che vedono certe situazioni da risolvere "in fretta" e con un po' di abilità, oltre che il solo ingegno. La particolarità di **Bulb Boy** è che, a seconda dell'enigma da risolvere, può smontare la sua luminosa testa per farla semplicemente **rotolare o attaccarla in altri corpi** come pesci o ragni (non a caso si chiama "**Bulb**" boy: la sua testa è una sorta di lampadina da montare e smontare dappertutto); grazie a questo aspetto, il gioco offre la giusta (insolita) varietà, con enigmi da risolvere che risultano sempre molto vari e un gameplay che si rinnova, di conseguenza, molto spesso. A ogni modo, ci capiterà spesso, nelle sezioni flashback (che si avvieranno solitamente fra una stanza e l'altra), di controllare il **cane** e il lentissimo **nonno** ma queste sezioni durano molto meno rispetto alle parti ambientate nel presente: onestamente nulla di che ma riescono a dare al gioco qualche sfumatura di profondità in più. Il **puzzle solving** del titolo varia da semplici interazioni con oggetti a schermate ravvicinate in cui è possibile azionare determinati meccanismi con maggior precisione e dettaglio; in entrambe le situazioni avremo comunque modo di utilizzare degli oggetti che troveremo per casa e completare al meglio i puzzle che ci vengono posti. A tal proposito, che il compimento del puzzle risieda nell'attivare determinati elementi in un ordine preciso o in fretta, le soluzioni sono tanto orride quanto facili; per quanto bizzarro possa essere il risultato delle nostre azioni, la soluzione è spesso troppo ovvia e il fattore sfida generale del titolo è veramente basso e lascerà solamente una sensazione d'orrore e non tanto la soddisfazione di avere risolto un puzzle tosto (come in un punta e clicca della **Lucasarts** o in **Chuchel**).

Bulb Boy, tutto sommato, è programmato bene, anche se per un attimo abbiamo creduto di aver

corrotto il nostro file di gioco: c'è stato un momento in cui, nella stanza col mostro a forma di pollo arrosto (che c'è? Esistono, e sono pericolosissimi!) il protagonista non interagiva con gli elementi ambientali necessari per procedere nella stanza e perciò cadevamo sempre fra le grinfie del pennuto trapassato. Per risolvere il problema, abbiamo dovuto cancellare il salvataggio (che non cancella l'intero file ma ci riporta all'inizio di una stanza, cancellando dunque i soli progressi che attivano i checkpoint intermedi) ma il problema continuava a sussistere; a questo punto abbiamo semplicemente resettato l'applicazione e, finalmente, **Bulb Boy** è tornato ad interagire con gli elementi che componevano il puzzle di quella stanza e siamo così riusciti a procedere nella nostra avventura. Si tratta fortunatamente di un piccolo bug, risolvibile con molta facilità, nulla che guasti la nostra esperienza ma comunque abbastanza sgradevole; speriamo che arrivi prima o poi una patch per risolvere questa minuscola imperfezione.



Hai paura del buio?

Bulb Boy si presenta come una sorta di incubo cupo, verdastro e bizzarro ma con una nota cartonesca che concede alla **grafica** un tratto distintivo molto forte e al gameplay una sorta di humor bizzarro (seppur molto spaventoso). Come il nome del protagonista ci suggerisce, la testa del nostro protagonista brilla di luce propria e ci permette di illuminare le buie stanze della sua casa; gli effetti di luce – accentuatissimi visto che si gioca quasi al buio – sono veramente sublimi e, in qualunque posizione ci troviamo o in relazione a come ci muoviamo, le ombre si sposteranno in base a come sono disposti gli oggetti nella stanza restituendo in tutto e per tutto la profondità dell'ambiente. Inoltre, è possibile scegliere la luminosità della testa del protagonista e perciò, a seconda di come la regolate, sarà possibile visualizzare più parti della stanza stando fermi; anche questa è un'aggiunta veramente interessante che potrà mettere alla prova il vostro coraggio (e la vostra vista).

Il **character design**, si mantiene sempre sul bizzarro, i **mostri**, che riescono a trasmetterci una sorta di paura, hanno sempre quella nota di "non pauroso" che, grazie alle atmosfere e i toni

generali del gioco, riescono a inquietarci al punto giusto, un po' come succede per la paura per i clown... no, tranquilli, qui non ce ne sono (ci mancavano solo i clown per farlo diventare *L'uomo senza sonno*)! Le **animazioni**, nonché le interazioni con gli oggetti dell'ambiente, sono sempre molto bizzarre: **Bulb Boy** non attiverà mai un interruttore con un dito o farà quello che pensiamo possa fare e perciò il gioco ci sorprenderà di continuo quanto ci inquieterà. Per questi motivi il fattore paura funziona e anche in maniera originale: fortunatamente non ci vengono proposti i soliti *jumpscare* ma il gioco ci inquieta con un suo senso persecuzione dalla quale nasconderci. Non ci troviamo mai senza un'idea su come risolvere un puzzle o sconfiggere un mostro all'interno di una stanza ma siamo sempre sotto costante paura e ansia, un'inquietudine da "paura del buio" che, bisogna ammettere, funziona molto bene. Inoltre, quando il nostro **Bulb Boy** viene ucciso, le animazioni sono orrende e spesso e volentieri il nostro volto si deformerà con una forte nota di inquietudine; provare per credere!

La **colonna sonora** di questo titolo si mantiene su un **ambient** molto dark e tetro, ideale per un gioco del genere; non ci saranno grossi temi memorabili ma giusto delle tette melodie e accordi che accompagneranno il nostro protagonista attraverso le buie stanze della sua casa e i suoi brevi ricordi. Una particolare menzione va fatta ai terrificanti effetti sonori; i personaggi (quasi) umani non spiccicheranno una parola riconoscibile in nessuna lingua e i versi dei mostri sono veramente spaventosi, ben eseguiti e mai scontati. Un vero peccato, tuttavia, che pochi elementi del comparto sonoro sono davvero memorabili.



Sarà abbastanza luminoso?

Bulb Boy è un titolo più che ok: la sua bella giocabilità, che sorprende ad ogni interazione, e il suo particolarissimo art-style sono sicuramente buone ragioni per comprare, per i soli 7,99€ del prezzo di lancio, questo bel titolo sull'**e-Shop** di **Nintendo Switch**. Tuttavia, nonostante tutti questi bei fattori, l'esperienza è semplicemente troppo facile e troppo corta e perciò risulta difficile consigliare questo titolo sia ai neofiti del genere che ai veterani. Il gioco ha certamente i suoi punti di forza ma

la sua giocabilità, seppur molto pulita, non offre né nulla di nuovo né nulla di interessante e il suo art-style, che è sicuramente bellissimo, potrebbe risultare trito e ritrito se messo a paragone con altri titoli dalle stesse tonalità come **Little Nightmares** e **Limbo**. **Bulb Boy** è sicuramente un titolo molto interessante e di certo non merita di passare in secondo piano, è solo che, in un certo senso, risulta difficile trovare un target per questo titolo. Consigliamo questo titolo agli amanti delle avventure grafiche? Agli appassionati dei videogiochi e film horror? I casual gamer? Gli hardcore gamer? Gli indie gamer? Per dirvi la verità non lo sappiamo, ma di una cosa siamo certi: il prezzo non è per nulla proibitivo, perciò mettetelo nella vostra wishlist e, qualora vi troviate qualche spicciolo in più o sarà in offerta, prendete in considerazione l'acquisto di questo titolo.



[Prey: Mooncrash \(DLC\) - Abuso di “Vivi, Muori, Ripeti”](#)

Circa un anno fa, [Prey](#) tornava sui nostri schermi grazie all'egregio lavoro di **Arkane Studios**, team che ha confezionato un titolo vario, appagante e soprattutto sorretto da un impianto narrativo di prim'ordine. Del [Prey](#) originale, targato 2006 (e piccolo flop commerciale) non è rimasto nulla, e anche questo reboot ha fatto fatica a farsi strada nel combattutissimo mercato videoludico moderno, trovando comunque il favore della critica, che lo ha elevato a uno dei migliori titoli del 2017. **Mooncrash** è il primo DLC del franchise, concepito in uno stile **rougelike** che inaspettamente ben si sposa con le atmosfere del gioco, e, che risulta soprattutto ben giustificato. Seguirà più avanti **Typhon Hunter**, espansione che per la prima volta aggiungerà **componenti multiplayer** a un titolo già strutturato come **Prey**.

Vivi, muori, ripeti

Dopo aver vestito i panni di **Morgan Yu**, in questa espansione saremo **Peter**, un hacker che dovrà fare luce sui misteri della stazione lunare segreta **Pytheas**, con la quale la **TranStar** ha perso i contatti. Per risolvere la faccenda, Peter dovrà rivivere gli ultimi momenti di **cinque membri dello staff della stazione**, attraverso una sorta di realtà virtuale. Vivremo dunque altrettante storie parallele che, se ultimate con successo, riveleranno anche l'epilogo del protagonista. Questa è la base su cui poggia la narrativa del DLC ma, come Arkane insegna, ci sarà ben molto di più da scoprire, al fine di collegare tutte le tessere del puzzle e fare luce sui misteri della Pytheas.

L'intera stazione lunare è l'hub delle nostre disavventure, abbastanza estesa e varia e con nuovi nemici come lo **Squalo Lunare** - detto così fa ridere, ma una volta incontrato avrete soltanto voglia di scappare - e nuove armi come le **Granate GLOO**. All'interno della mappa gli elementi saranno sempre variabili, da posizione e numero dei nemici alla distribuzione e reperibilità di materiali e consumabili.

Ogni run si presta a essere un'esperienza unica ed estremamente appagante con ognuno dei **cinque personaggi disponibili**; questi vantano a loro volta peculiarità uniche e verranno sbloccati una volta terminata una sessione, oppure saranno "trovati" lungo il percorso. Ognuno di essi avrà inoltre obiettivi specifici, che innalzano il livello di varietà e longevità dell'espansione.

Ogni potenziamento, disponibile grazie alla valuta di gioco e a nuovi progetti scoperti, potrà renderci vere macchine di morte, ma ovviamente questo non si traduce in invincibilità: l'IA dei nemici sembra imparare dalle nostre azioni, modificando il comportamento e rendendo tutto ancor più difficile. La morte in questa espansione fa semplicemente parte del gioco. La natura **roguelike** del contenuto si fa sentire senza mai risultare frustrante: se all'inizio la meccanica sembra rispondere a logiche di "**trial and error**", basterà entrare in confidenza con le i meccanismi di gioco per essere nuovamente rapiti dallo stile di *Prey*.

Riguardo al resto, rimane tutto quel che abbiamo imparato a conoscere del titolo principale, dove le fasi di puro **shooting non raggiungono l'eccellenza**, ma tutto il resto bilancia bene questa lacuna, aggiungendo anche un **nuovo sistema di danni semi-permanenti** al protagonista, dal sanguinamento alle fratture, curabili solamente con specifiche soluzioni. Il nuovo sistema trova spazio non solo in questa espansione ma anche nel gioco base, rendendo *Prey* - soprattutto per chi l'affronta per la prima volta - ancor più profondo e complesso.



Ti porto sulla Luna

Dal punto di vista tecnico, la base lunare Pytheas è un bel vedere, ricca di elementi particolareggiati, ambienti vari e con un ottimo level design. Il **CryEngine** fa anche qui il suo bel lavoro, inficiato da momenti di “bloodborniana” memoria nelle fasi di caricamento, così lunghe da poter includere potenzialmente un altro DLC al loro interno.

Anche questa espansione vanta un **ottimo doppiaggio italiano** e un’attenta **localizzazione**, così come lo è la **realizzazione degli effetti sonori**.



In conclusione

Prey: Mooncrash rispecchia la voglia di sperimentale del team Arkane che, dopo i *Dishonored*, continua a essere all'altezza della sua nomea, confermandosi uno degli studios più talentuosi della scena videoludica. Questa espansione è solo la prima parte in vista del **Typhon Hunter** che porterà grossi cambiamenti all'interno del franchise, magari anche in vista di un eventuale futuro secondo capitolo. Al prezzo di lancio di **19,99€**, *Mooncrash* è un'ottima occasione per riprendere in mano uno dei migliori titoli del 2017: non un semplice compitino, ma un DLC vario, con nuove sfide e capace di intrattenere. Attenderemo i prossimi mesi per verificare l'impatto dato dall'avvento del multiplayer.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

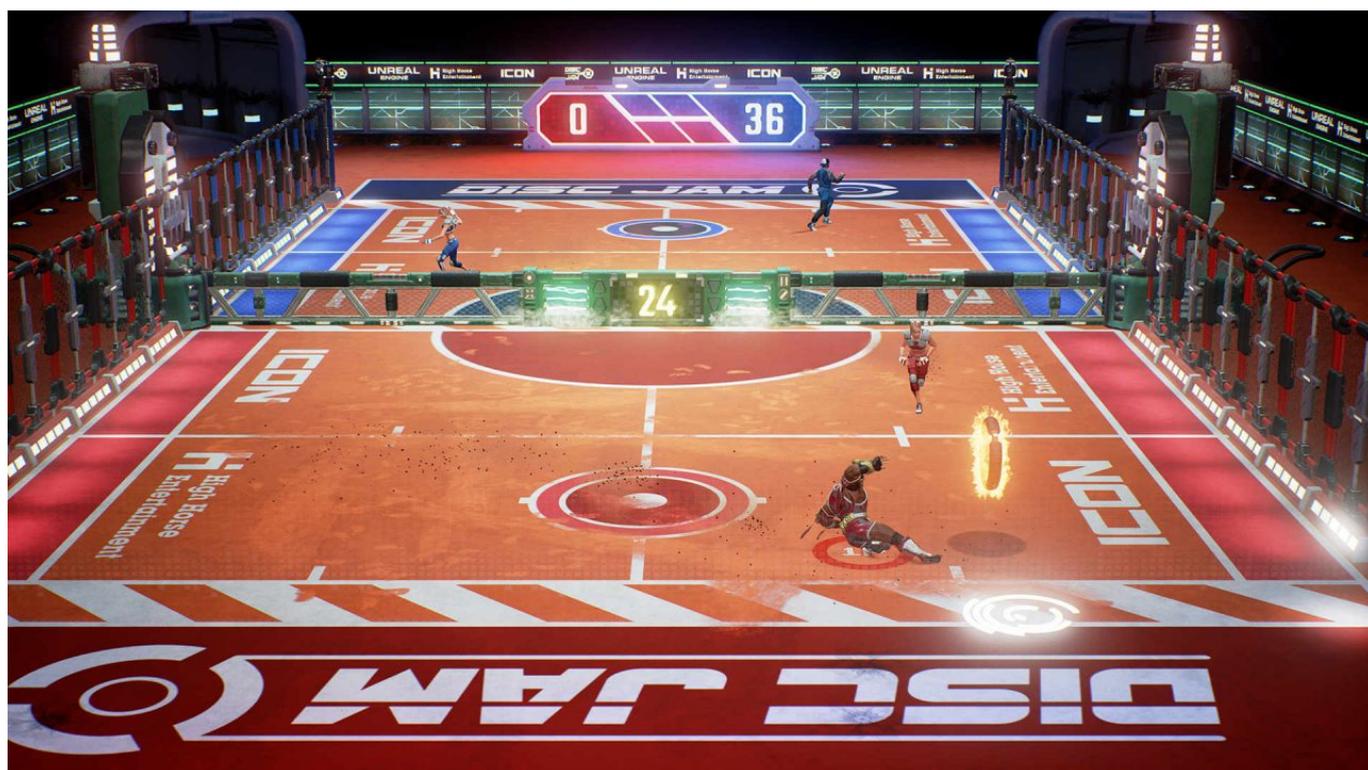
Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

Disc Jam

Vi piace giocare a frisbee con gli amici ma odiate l'afa estiva, la sabbia e i cani indisciplinati che acchiappano il disco volante intromettendosi fra voi e il vostro avversario? Se la risposta è "sì" troverete in **Disc Jam** il vostro compagno ideale per l'estate, un gioco sportivo fresco, futuristico, frenetico e veramente divertente! Questo spettacolare titolo è stato concepito da **High Horse Entertainment**, una compagnia fondata dagli ex dipendenti **Activision Jay Mattis** e **Timothy Rapp**, i cui curriculum vedono figurare titoli del calibro di **Call of Duty**, **Guitar Hero** e **Tony Hawk's Pro Skater**; dopo ben vent'anni trascorsi nella leggendaria compagnia americana, i due hanno deciso di mettersi in proprio e concentrarsi, come si può leggere nel loro sito, su giochi arcade vecchio stile per portarli nel XXI secolo. **Disc Jam**, il loro primo lavoro, incarna perfettamente questi obiettivi e restituisce al giocatore un'esperienza intensa e velocissima essendo ispirato, chiaramente, a **Windjammers**, gioco della **Data East** originariamente uscito per le piattaforme **Neo Geo** (e oggi giocabile su **Playstation 4** e **PS Vita**), e **Rocket League** per le customizzazioni, la presentazione generale, le atmosfere futuristiche ma soprattutto la sua **natura online** e **cross-platform**; è possibile giocare a questo titolo per **PS4** e **Steam** ma noi prenderemo in esame la nuovissima versione per **Nintendo Switch**.



How to play

Disc Jam mette di fronte due team avversari, in **singolo** o in **doppio**, in un'area simile a un campo da tennis e l'obiettivo della partita è **vincere due set da 50 punti**. Per racimolarli bisognerà mandare il disco nella rete avversaria o farlo cadere per terra nella metà opposta (visto che è diviso da una sorta di rete); a ogni nostro lancio il punteggio, che parte da **5** (ma che arriverà direttamente a **10** se al primo lancio andrà a punti), salirà di un punto, dunque **più saranno i passaggi** fra gli

avversari **più sale la posta in gioco**: non basterà solamente rimanere concentrati ma anche agire più velocemente possibile. Quando ci si troverà nella traiettoria di un lancio avversario, e si sarà certi di prenderlo, sarà decisivo mandare il disco indietro il prima possibile per sfruttare la sua stessa potenza e far sì che possa viaggiare sempre più veloce; mantenere il ritmo dei lanci è molto importante, perderlo significa fare un lancio più lento e dunque più possibilità per l'avversario di riprenderlo in fretta.

I controlli, di conseguenza, sono molto semplici e pensati per un gameplay veloce e frenetico, **facili da imparare** anche se un po' di **difficili da applicare** in un match online: in offesa si lancia il disco premendo il tasto "**B**" con direzione, puntando dunque alla rete avversaria o a una parte di essa, oppure "**X**" per tirarlo in alto e sperare che il nostro rivale non riesca a prenderlo prima che cada per terra; con "**ZL**" e "**ZR**" possiamo effettuare dei **tiri ad effetto** ma premendo "**B**" e ruotando un po' la levetta analogica, fra i 90° o i 180°, riusciremo a eseguire gli stessi lanci, talvolta persino più curvi; in difesa invece possiamo fare una **scivolata** premendo "**X**" e direzione, che ci permetterà di coprire grossi spazi di campo in poco tempo, oppure, con "**B**", possiamo caricare uno scudo di energia che bloccherà la traiettoria del disco mandandolo in aria ma dobbiamo comunque raccogliarlo in tempo per far sì che non cada per terra e regali dei punti al nostro avversario. Se carichiamo con anticipo lo scudo o ci posizioniamo nel punto di caduta del disco in tempo (se appunto il nostro avversario ce lo tirerà con "**X**") allora avremo la possibilità di fare un **super lancio** che avrà una traiettoria insolita e andrà incredibilmente veloce.

I lanci dei giocatori saranno molto precisi e risponderanno a ogni inclinazione della levetta; meno, sfortunatamente, lo saranno i movimenti del giocatore stesso. Con buona probabilità, per rendere l'esperienza più accessibile e meno macchinosa possibile, gli sviluppatori hanno fatto sì che il giocatore possa correre o faccia dei semplici passetti a seconda dell'inclinazione della levetta ma i suoi movimenti saranno relegati a sole 8 direzioni, come in un gioco vecchio stile con visuale dall'alto. Bisognerà imparare a gestire bene questi comandi se vogliamo bloccare ogni lancio avversario, specialmente perché se ci arriverà il disco mentre siamo di spalle cadremo per terra, il disco volerà e, cadendo al suolo, darà i punti all'avversario; una meccanica abbastanza realistica - chi vorrebbe mai essere colpito sul collo da un frisbee a questa velocità! - anche se, personalmente, pensiamo sia un po' eccessiva per un gioco arcade. Per quanto strano possa sembrare, vi consigliamo di seguire passo passo i **tutorial** del gioco, anche perché non sono obbligatori (non pensate di essere degli esperti solo perché avete divorato **Windjammers** ai tempi che furono).



Tutti in campo!

Fin qui abbiamo spiegato come si svolgono le partite in sé, ma ci sono ancora molte cose di cui parlare; **Disc Jam**, similmente a **Rocket League**, offre diverse customizzazioni e stili di gioco diversi. Per prima cosa i personaggi selezionabili hanno caratteristiche differenti, a differenza del popolare indie cui i modelli delle auto non hanno variazioni sostanziali fra loro, ma solo stilistiche, e ognuno di loro gode dunque di un diverso stile che può accentuare meglio le diverse abilità dei giocatori: **Gator**, per esempio, è un giocatore a tutto tondo che può permettere un gioco bilanciato anche se nessuna delle sue abilità spicca in particolare; **Haruka**, abbastanza indicata per i principianti, è una giocatrice veloce e riesce a coprire tutto il campo da gioco in poco tempo ma i suoi lanci non sono fra i migliori; **Stanton**, al contrario, ha dei lanci potenti e fa delle scivolate molto lunghe ma non è velocissimo nella corsa; i più esperti, alla fine, potranno usare **Makenna**, una giocatrice veloce, molto tecnica e che fa dei tiri ad effetto insuperabili ma, proprio per gestire questa particolare abilità, bisognerà saper coordinare bene il tasto di lancio con la levetta analogica.

Ci sono poi altri due altri giocatori ma questi sono sbloccabili per 25000 **Jamoleons**, la valuta principale del gioco, ottenibili alla fine di ogni incontro o scambiabili per dei soldi veri dal **Nintendo E-Shop**; i soldi del gioco, sfortunatamente (al di là di questi due specifici giocatori), ci permetteranno di ottenere una **ricompensa casuale** dalla **macchinetta dei premi per 1000 J** e purtroppo dobbiamo attenerci all'**outcome random** di quest'ultima. La vera disgrazia di questo sistema è che gli unici elementi comuni a tutti sono solamente la **skin del disco**, l'**emblem** e il **tag** del giocatore (e il super tiro ma, momentaneamente, ci sono solo 3 traiettorie e nessuna di queste è sbloccabile dalla macchinetta o acquistabile separatamente); tutto il resto, ovvero lo **stile della tuta**, **taunt** e **posa di vittoria**, sono unici per un solo personaggio giocabile. Pertanto, come avviene in molti (forse anche troppi) giochi di oggi, bisognerà tentare e ritentare la sorte per ottenere quello che realmente vogliamo per il nostro giocatore. È possibile comprare gli elementi casuali con dei **red ticket**, ma questi sono ottenibili solamente, stando a quanto scritto da **High Horse Entertainment** su **Steam**, qualora la **macchinetta dei premi** ci dia un "doppione" e ogni premio ha il suo valore anche in questa valuta; come potremo constatare dall'in-game store, i **taunt** e le **pose di vittoria** valgono 25 red tickets, le skin del disco 125, i tag 5, etc... almeno il gioco, al di là

dell'**outcome random** della macchinetta, ci permette di ottenere dei doppioni per poterli scambiare in un'altra valuta: una buona alternativa anche se è ugualmente tediosa.

Personalizzato il nostro personaggio possiamo finalmente scendere in campo per dei match infuocati con gente di tutto il mondo! Il sistema di **matchmaking** funziona per punti classifica (che ovviamente otterremo a fine partita e ci posizioneranno in punti più alti in graduatoria) e per continente, da selezionare prima di avviare la lobby; più è vicino il nostro avversario, migliore sarà la trasmissione della nostra partita. La comunità è attiva, ci sono molti giocatori anche se, essendo nuovo nella libreria di **Nintendo Switch**, sul piano numerico **Disc Jam** non è ancora ai livelli di grossi brand multiplayer come **Rocket League** o **Fortnite**, non c'è grossa affluenza in tutte le ore della giornata; se siete degli "scalatori di classifiche online" vi converrà armarvi di una buona dose di pazienza oppure usufruire del "**ghost arcade**", che consiste in match singoli o doppi contro AI modellate dallo stile di giocatori reali, o delle **partite private**, se conoscete persone che come voi hanno comprato questo gioco; riguardo a quest'ultima modalità, servirà solamente creare una stanza, darle un nome, una password e cedere questi dati a i vostri amici. Purtroppo non abbiamo potuto testare realmente questa funzione perciò non vi sappiamo dire se questa funzione sfrutta il *cross-platforming*; stando ad alcuni post su **Reddit**, visto che il sito ufficiale di **High Horse Entertainment** non dà alcuna informazione a riguardo, al momento questa specifica feature non è disponibile, ma sembra che gli sviluppatori stiano lavorando per far sì che i **match privati** possano avvenire anche tra una piattaforma e l'altra. È possibile, inoltre, se un vostro amico è in visita a casa vostra, staccare un **Joycon** e competere insieme in **match singoli** in locale o **doppi** in online; nonostante si tratti probabilmente i match più divertenti, questi sono meno frequenti, perciò, anche se escluderete i match singoli dalla ricerca avversari, non sempre avrete la possibilità di beccare quattro giocatori che hanno le vostre stesse intenzioni.

Le partite, che siano **match 1v1** o **2v2**, sono sempre infuocatissime ma, come dicevamo all'inizio, è importantissimo imparare i comandi; anche se il *matchmaking* funziona a dovere e segue semplici logiche matematiche troverete moltissimi giocatori, anche molto vicini alla vostra posizione in classifica, che sono dei veri e propri assi e anticipano ogni vostra singola mossa. I controlli sembrano attecchire meglio con alcuni giocatori e meno con altri e forse chi scrive (e ciò che segue è una personalissima opinione generata dall'esperienza personale) non si trova fra i primi; non fraintendete, ci si diverte tantissimo con questo titolo, e la buona fan base attuale dimostra quanto il suo gameplay si ben congegnato; tuttavia, forse per la sua natura frenetica e veloce, questo titolo non fa per tutti. Oggi ci sono un sacco di giochi multiplayer che appartengono alla medesima categoria, e **Disc Jam** non è che un nuovo titolo che si aggiunge al catalogo; se gradite di più i giochi in cui la componente online è quella portante o se vi piacciono quelli in cui bisogna pensare e agire in fretta, specialmente se sportivi, allora questo gioco farà sicuramente per voi.



Blernsball? Mi dispace, è domani!

Disc Jam si presenta come uno **sport futuristico**, veloce, emozionante e in cui ogni secondo conta. A supporto di ciò abbiamo una bella grafica 3D molto pulita, sviluppata con **Unreal Engine 4**, che riesce a mantenersi a 60 FPS stabili sia in modalità portatile che in dock da dove i diversi colori e dettagli "high-tech" dell'arena, come gli ologrammi, la rete che mostra il livello del punteggio o i guardrail laterali, spiccano molto di più; i modelli dei personaggi sono molto curati, un filo over-the-top ma ognuno, specialmente con le skin e i taunt collezionabili, con una giusta dose di personalità. La sola cosa che un po' delude della **grafica** è la sua **staticità**, soprattutto per l'inclusione di una sola arena e per il fatto che si vedano sempre gli stessi 4 personaggi (al massimo 6, se incrociate qualcuno che abbia sbloccato i due personaggi acquistabili); nonostante la sua bellezza e le diverse personalizzazioni dei personaggi, *Disc Jam* non offre molta varietà visiva (almeno non per ora).

Il **comparto musicale**, così come la sua presentazione generale (persino nei menù), ricorda molto quello di *Rocket League*; da buon **e-sport** che si rispetti i suoi temi includono sonorità molto moderne ed energiche, che si affacciano per lo più alla **musica elettronica**, al **rock** ma soprattutto alla **dubstep**. Sia nel menù che durante le partite, avremo modo di ascoltare dei temi molto curati e belli, specialmente quello del secondo (o terzo) set che ricorda per certi versi *Stinkfist* dei **Tool**, anche se, un po' come accade per il comparto grafico, questi sono sempre gli stessi e, in questo caso, è veramente possibile contarli in una mano sola: allo stato attuale c'è solamente il brano del menù, primo set, secondo set e menù di fine partita... Ecco qua l'intera soundtrack! I giocatori non hanno linee di dialogo ma a ognuno di essi è stata data una voce e la si può sentire a ogni lancio o scivolata; nulla di che, ma serve a dare la giusta profondità a un match duro e faticoso (anche se la voce di **Haruka**, personalmente, risulta davvero insopportabile!).



Manca ancora qualcosa

Si potrebbero stare ore a elogiare questo titolo, il primo di questa neonata compagnia il cui futuro pare già da qui prospettarsi luminoso e interessante; **Disc Jam** non ha molti difetti e per il suo prezzo di lancio di **14,99€** sul **Nintendo E-Shop** è davvero regalato (sempre se non ne vogliate spenderne altri per i Jamoleon). Tuttavia, quello che delude è ciò che non c'è, specialmente a un anno dal lancio nelle altre piattaforme; per quanto divertente possa essere il titolo della **High Horse Entertainment**, questo, allo stato attuale, offre veramente poco: **6 giocatori (di cui 2 acquistabili separatamente), una sola arena e due sole modalità di gioco**. A un anno dalla sua uscita, **Rocket League** offriva già altre modalità, come l'arena per l'**hockey** e quelle **sperimentali**, elementi per le customizzazioni sempre nuovi e DLC sempre ben graditi; dunque se paragoniamo la vita di **Disc Jam** al titolo di **Psyonix** sembra che, forse, gli sviluppatori non ci stiano credendo tanto, ma è più probabile che non abbiano abbastanza fondi.

Questo titolo non ha nulla da invidiare a molti altri, merita tante nuove modalità di gioco (anche una semplice **arena ghiacciata**, risulterebbe divertente e piena di imprevisti), maggior varietà di personaggi e magari un sistema di acquisizione delle ricompense meno tedioso di quello attuale; anche se il titolo non è (ancora) ai livelli di **Rocket League** o di **Fortnite** non sembra che il supporto da parte dei fan stia mancando, e, dunque, speriamo di vedere nuovi aggiornamenti in **Disc Jam** per rendere quello che è già un bel gioco ancora più profondo ed entusiasmante.

Se siete stanchi dei classici giochi di sport e siete alla ricerca di un titolo in grado di mettervi alla prova e che possa entusiasmarvi con poco (perché comunque, allo stato attuale, rimane comunque un gioco molto bello), allora troverete in **Disc Jam** una sfida alla vostra altezza. Ma ricordate: se ci incontrate, o siete con noi o siete contro di noi... e noi non scherziamo proprio!



(Lui è il volto di GameCompass in Disc Jam. Quando lo vedrete... tremate!)

[Le fantastiche avventure di Captain Spirit](#)

Sono passati oltre 3 anni dal debutto del primo episodio di *Life is Strange*, una delle migliori avventure grafiche degli ultimi tempi, un titolo che ha regalato a milioni di giocatori moltissime emozioni. Dopo la pubblicazione del prequel *Before The Storm*, sviluppato da **Deck Nine Games**, i ragazzi di **Dontnod Entertainment** si preparano adesso a un terzo titolo, quel *Life is Strange 2* che sarà rilasciato il prossimo **27 settembre**. Per ingannare l'attesa, il team francese ha voluto rilasciare una demo gratuita (che è però in realtà un'esperienza autoconclusiva) ambientata all'interno dell'universo di *Life is Strange 2: The Awesome Adventure of Captain Spirit*.

Annunciata durante l'annuale conferenza E3 di Microsoft, quest'avventura vede protagonista un giovanissimo "supereroe", **Chris Eriksen**, che munito di coraggio e tanta fantasia, cerca di sconfiggere il male e liberare il mondo.



Questa volta **i ragazzi di Dontnod hanno voluto distaccarsi da uno scenario surreale**, pieno di pericoli, poteri soprannaturali, amicizie e amori, **concentrandosi su quella che è pura vita quotidiana**, cambiando completamente tipologia di personaggio: se in *Life is Strange* le protagoniste erano **Chloe e Maxine**, due adolescenti a volte consapevoli, a volte meno, di tutte le avversità e dei pericoli che la vita riserva a una certa epoca dell'esistenza, in questa nuova avventura il protagonista sarà un ragazzino intento a divertirsi e ancora lontano dai problemi dell'adolescenza

Chris ha nove anni, e ha il dono (più comune in quell'età aurea che da adulti) di una sconfinata fantasia, probabilmente ereditata dalla madre Emily, nota fumettista scomparsa all'età di 28 anni a causa di un incidente stradale. Fantasia che gli permette di trasfigurarsi in supereroe, il cui compito è quello di salvare il mondo dall'attacco di **Mantroid** (il suo acerrimo nemico) e dei suoi scagnozzi.

Il luogo in cui è ambientata la vicenda è la casa a **Beaver Creek**, una cittadina dell'**Oregon**, in cui Chris abita con **il padre, Charles**, il quale, dopo la scomparsa della moglie, cade in depressione, **trovando conforto nell'alcol, nel quale sfoga le proprie terribili frustrazioni**; situazione che lo ha portato a perdere il lavoro di insegnante e, di conseguenza a doversi trasferire con il figlio in quella che è la loro attuale casa, lontano da parenti e amici. **Gli eccessi nel bere, come si può intuire dall'inizio della nostra avventura, portano a Charles attacchi d'ira di cui è vittima il figlio**, non solo verbalmente, ma anche fisicamente. Non stupisce che la fantasia, come nei migliori cliché letterari, sia in questo caso un rifugio necessario.

La malinconica avventura ha inizio in un sabato mattina di dicembre; Chris, pronto per le vacanze natalizie, si sveglia e subito comincia a giocare con i suoi giocattoli, immaginando di essere giunto in un nuovo e sperduto pianeta: è qui che comincia a farla da padrone l'immaginario. L'eroica giornata prosegue con la creazione e la personalizzazione del suo costume da supereroe, si potrà scegliere se indossare un elmetto o una maschera, se avere un'armatura pesante o una tuta leggera e se colorarla o meno.

La vita del giovane supereroe, però, non è tutta rose e fiori, infatti **la tragica e prematura scomparsa della madre del piccolo ha segnato profondamente** sia il padre, che ha cominciato a bere, sia **Chris che cerca di rifugiarsi in un mondo fittizio, in cui la fantasia si fonde con la realtà.**



Durante la breve, ma intensa esperienza di gioco impersoneremo Chris e con lui ci immergeremo in un mondo fantastico, messo in pericolo dall'invasione di **Mantroid** e dei suoi tirapiedi che solo **Captain Spirit**, grazie ai suoi alleati, potrà fermare.

Il gameplay non è cambiato granché rispetto ai due precedenti capitoli, ma sono state aggiunte alcune feature che si potrebbero facilmente ritrovare anche nel prossimo *Life is Strange 2*, come dei **dialoghi off-screen**, che ci permetteranno di rispondere a personaggi che si trovano altrove e alcune opzioni speciali che **utilizzeranno il potere di Captain Spirit**, come quello di accendere lo scaldabagno, che nella trasfigurazione immaginifica di Chris diventa il malvagio **Scaldamagno**, un grande mostro composto da fumo che si trova in un buio sgabuzzino, o di allenarsi tirando palle di neve contro le lattine di birra; quasi ogni azione del ragazzino può trasformarsi in un arduo compito da supereroe, anche mettere nella stufa la legna e farla bruciare, rendendo questo breve titolo un grande inno al potere della fantasia.

Per completare tutte le missioni si dovranno esplorare l'intero appartamento, il giardino e la casa sull'albero; **qualsiasi oggetto** con cui interagiremo racconta una storia, che sia un documento, una fotografia, una vignetta o un semplice articolo di giornale, tutto **può servirci per scavare nel passato dei genitori di Chris**, trovando documenti inerenti alla morte di Emily, al suo caso, ancora poco chiaro, e alla vita privata di Charles.

Questo ci porterà ad approfondire diversi aspetti della vicenda, facendo sì che l'intera avventura duri **quasi più di due ore**.

Come in ogni *Life is Strange* non potevano non mancare i **dialoghi a scelta multipla**; ogni opzione avrà delle conseguenze che si ripercuoteranno all'interno della vita dei due.

Il motore grafico utilizzato è cambiato, dall'**Unreal Engine 3** si è passati definitivamente al **4**, scelta appropriata in ragione del fatto che il nuovo *Life is Strange* uscirà solo per le nuove generazioni di console; il nuovo engine non ha comportato grandi cambiamenti nello stile dei personaggi e nei

colori utilizzati, ma ha migliorato le texture e altri piccoli particolari. **L'ambiente esterno utilizza colori abbastanza freddi e parecchio accesi**, scelta azzeccata anche per via della stagione invernale e della neve, **l'interno sembra molto più accogliente grazie all'uso di colori e tonalità più scure**. Mentre il character design è uguale a quello che *Life is Strange* ci ha fatto conoscere e a cui ci siamo affezionati: **lineamenti molto delicati, visi poco dettagliati e espressioni facciali naturali**.

Lo stesso può dirsi per il **comparto sonoro**: *The Awesome Adventure of Captain Spirit* ha una soundtrack sospesa tra indie rock e cantautorato, regalando un'atmosfera carica di **tristezza, malinconia e solitudine**. In aiuto arriva anche il **doppiaggio**, davvero ben curato, con pochi dialoghi, ma dal significato profondo, ricchi di sentimenti, molte volte carichi di frustrazione e rassegnazione. **A marcare i sentimenti del padre non sono solo i dialoghi, ma anche i testi di documenti che si trovano in casa**, lettere e didascalie di fotografie che sono mezzi che riescono a delineare la fatica del padre di crescere un figlio da solo, la paura di poterlo perdere a causa dei servizi sociali e la malinconia di non avere più vicino la donna della propria vita. Tutti questi sentimenti sono racchiusi in brevi documenti, che però hanno un grande significato emotivo.

The Awesome Adventures of Captain Spirit è una breve avventura grafica, intrisa di ricordi e ferite che non si rimargineranno facilmente, piena di misteri da scoprire e sentimenti che i ragazzi di Dontnod hanno imparato a utilizzare sapientemente nelle loro avventure.

Un titolo, una demo, che ha l'intento, non solo di regalare un assaggio di quello che sarà *Life is Strange 2* e di mostrare quasi due ore di gameplay agli appassionati della serie, ma soprattutto avvicinare e catturare l'attenzione di chi non conosce ancora il magnifico mondo che i Dontnod e Square Enix hanno creato.

[I Hate Running Backwards](#)

Dalla nascita impariamo a mescolare, gattonare, camminare e alla fine correre. Tutti avanti. Infatti, a meno che tu non voglia imbattersi in un pazzo pazzo che non fa altro che attirare l'attenzione, raramente corri all'indietro. Ma questo è esattamente ciò che l'ultimo corridore che arriverà su console ti farà fare, e anche se il suo nome potrebbe smentire il fatto, sta andando all'indietro, cosa che farai in abbondanza. Molto per il disgusto di Serious Sam.

Ma dovresti prendere questo corridore all'indietro senza fine, proceduralmente generato, totalmente casuale, per quello che rappresenta il suo nome, o è l'arte magica di correre al contrario?

Bene, finché sei determinato a superare una ristretta apertura in pochi tentativi, e poi desideri ancora combattere con un corridore inesorabile e duro, ne ricaverai un bel po' di divertimento. Ma certamente non è per i deboli di cuore.

Questo non vuol dire che *I Hate Running Backwards* non sia un gioco divertente, perché c'è sicuramente una quantità decente di divertimento in cui si fa esplodere tutto ciò che si muove - e tutto ciò che non funziona - in ordine raccogliere Mojo per sbloccare Perks, assumere grandi capi e ritrovarti a diventare leader mondiali.

Prima che ti preoccupi di tutto questo, però, ci deve essere un motivo per giocare attraverso questo corridore, e Binx Interactive ha deciso che è tutto bene e bene lanciare *Serious Sam* e i suoi amici in un continuum misto spazio-tempo, prima facendo una battaglia con il mech gigante - Ugh-Zan - e la sua allegra banda di minion. Questo ti porterà attraverso una moltitudine di periodi di tempo e ambienti, lasciando Sam e i suoi compagni in giungle azteche meravigliosamente bloccate, i deserti dell'Egitto e altro ancora, il tutto con un boss mortale che attende alla fine.

Con una moltitudine di personaggi che si uniscono a personaggi come Serious Sam, Lo Wang e amici, I Hate Running Backwards non sarà mai trovato spingendo al massimo i limiti tecnologici, visivi o audio, tuttavia vedrai che testerai la tua decisione come spari e ti fai strada verso la vittoria. Le immagini di Minecraft fanno il lavoro loro previsto e, anche con una tonnellata di azione che scende sullo schermo, sembrano tenere bene tutto ciò che riesci a lanciare. Questo non è più vero che in alcune delle ultime fasi del "loop" quando i nemici e gli Werebulls volavano su di te con gusto - I Hate Running Backwards non salta mai un colpo, mantenendo l'adrenalina alta in ogni momento.



Una colonna sonora sbalorditiva accompagna il tuo compito e questo ti sprona sicuramente attraverso i tempi di corsa più duri. E una volta che inizi a prendere confidenza con le cose, comprendendo che durante le riprese è praticamente la stessa cosa per il corso, l'opzione di utilizzare un attacco ravvicinato abbastanza fluido salverà il tuo bacon più e più volte, inizierai ad avere gioia con I Odio correndo all'indietro.

I personaggi con cui trascorri del tempo sono un gruppo abbastanza vario, con Serious Sam che si presenta come il Joe medio in questo gioco, con un set di salute medio e una ragionevole velocità di movimento. Ma poi trovi Chux in grado di dare più salute ma meno ritmo, Lo Wang di Shadow Warrior che lascia un po' di salute per un più rapido accumulo di abilità e ancora più personaggi pronti per essere sbloccati, ed è qui che entra in gioco la rigiocabilità. una discreta varietà di statistiche e speciali in tutto il team I Hate Running Backwards offre buoni motivi per utilizzare l'intero campo.

La maggior parte dovrà essere sbloccata, ma quando lo farai, scoprirai che ognuno di loro è dotato di una pistola a fuoco veloce e di un attacco ravvicinato per dare giustizia a quei nemici che si avvicinano troppo. La possibilità di utilizzare un'arma secondaria - fucili a pompa, laser, lanciarazzi, cannoni di singolarità, pistole per congelamento, lanciafiamme, palle da bowling e altro sono tutti presenti - tutto dipende da ciò che riesci a scoprire nel pieno della battaglia. Un'abilità finale è disponibile anche per ciascuno di essi, e anche se non dovrai mai fare affidamento su questi, sono una buona opzione da avere. Giocare sul campo è la chiave del godimento trovato in I Hate Running

Backwards e questo non è più vero di quando ci si imbatte in "The Bullet", anche se la sua arma principale è un po' 'spazzatura', l'arsenale secondario è un set costantemente girevole di super speciale armi che infliggono danni ingenti.



A parte visitare le giungle e i deserti egiziani, la natura casuale di ogni fase e ciò che verrà messo davanti a voi è completamente sconosciuto; questo è ciò che rende I Hate Running Backwards una cosa così allettante. Per quanto sia difficile - e non ci si può allontanare dal fatto che sia difficile - la tentazione di raggiungere il livello successivo o Perk assicura che l'atteggiamento 'one more go' che porta sia una grande attrazione. Questo è ancora più vero quando ti ritrovi equipaggiato con molteplici Perk per aiutarti a saltare le cose con un po' 'più di facilità'.

Un partner cooperativo locale può anche essere trascinato per la corsa, e questo funziona bene, anche se, a essere onesto, due personaggi sullo schermo sono un po' 'confusi', specialmente quando il nemico conta e gli ambienti distruttibili inizia davvero a dare il via. Funziona abbastanza bene per coloro che hanno un amico basato sul divano accanto a loro però.

Ma, per tutto il bene che esce da I Hate Running Backwards, ci sono una serie di problemi che non permettono mai che questo diventi un acquisto d'acquisto obbligato. Arresti anomali del gioco che richiedono un reset completo del cruscotto non sono fuori dall'ordinario, aree di livello completo a volte vengono prive di nemici, e i minigiochi lasciati cadere che ti vedono guidare un'auto il più velocemente possibile o guidare una barca su un fiume sono completamente casuali e spezzano l'intero flusso della natura frenetica del gioco.



E questo è senza menzionare quanto sia difficile I Hate Running Backwards. Ovviamente questo non è di per sé un problema, visto che ci sono molti giocatori che prosperano sotto la pressione inviata, ma anche con la “Modalità Baby” abilitata, è ancora difficile chiedersi di superare un ciclo di livelli e abbattere più capi nel processo. Perché mai vorresti poi dare un calcio a più “maledizioni” di boss precedentemente sconfitti per renderlo ancora più difficile, non lo saprò mai. Forse è meglio lasciarlo a chi è più interessato ai punteggi della classifica rispetto alla sanità mentale.

Se desideri lanciarti in un altro gioco che presenta Serious Sam, o hai bisogno di un duro colpo attraverso alcuni livelli generati proceduralmente, allora I Hate Running Backwards ti farà felicemente. È pieno di distruzione e sicuramente crea adrenalina, e sono i due veri grandi progetti, ma sarei enormemente impressionato se continuassi a giocarci su una base costante di una settimana o due lungo la linea.

[Pure Farming 2018](#)

Da qualche anno a questa parte, la sezione “**life simulator**”, nel panorama videoludico, si è ingrandita al punto che ormai diverse software house si sono lanciate nella produzione dei simulatori più disparati, riparazione di automobili, simulatori di capre, simulatori di vigili del fuoco, di PC building e chi più ne ha più ne metta. Ma c'è una categoria che ha, e sta avendo tuttora, grande successo e sono i simulatori di “**vita rurale**”. Questa tipologia di videogioco non è di certo una di quelle a maggior mordente, e giocando a **Pure Farming 2018**, simulatore prodotto dal team polacco **Ice Flames**, sono sempre più convinto che un genere simile richieda un lavoro davvero ben fatto e calibrato nei tempi e nelle meccaniche, per risultare godibile. Cercherò quindi di fare un sunto della mia esperienza, cercando di farvi comprendere meglio il mio punto di vista e la frustrazione - davvero tanta... tantissima frustrazione - che ho provato durante le sessioni di gioco.

L'introduzione, un tantino banale, pare essere semplicemente un surrogato di tutti i vari **Harvest Moon**, **Story of Season** et similia.

Vedremo il nostro protagonista catapultato in questa nuova vita successivamente alla morte del nonno, ex proprietario della fattoria che, ovviamente manco a dirlo, ci ha lasciato oltre alla fattoria una vagonata di debiti che noi dovremo impegnarci a saldare il prima possibile.

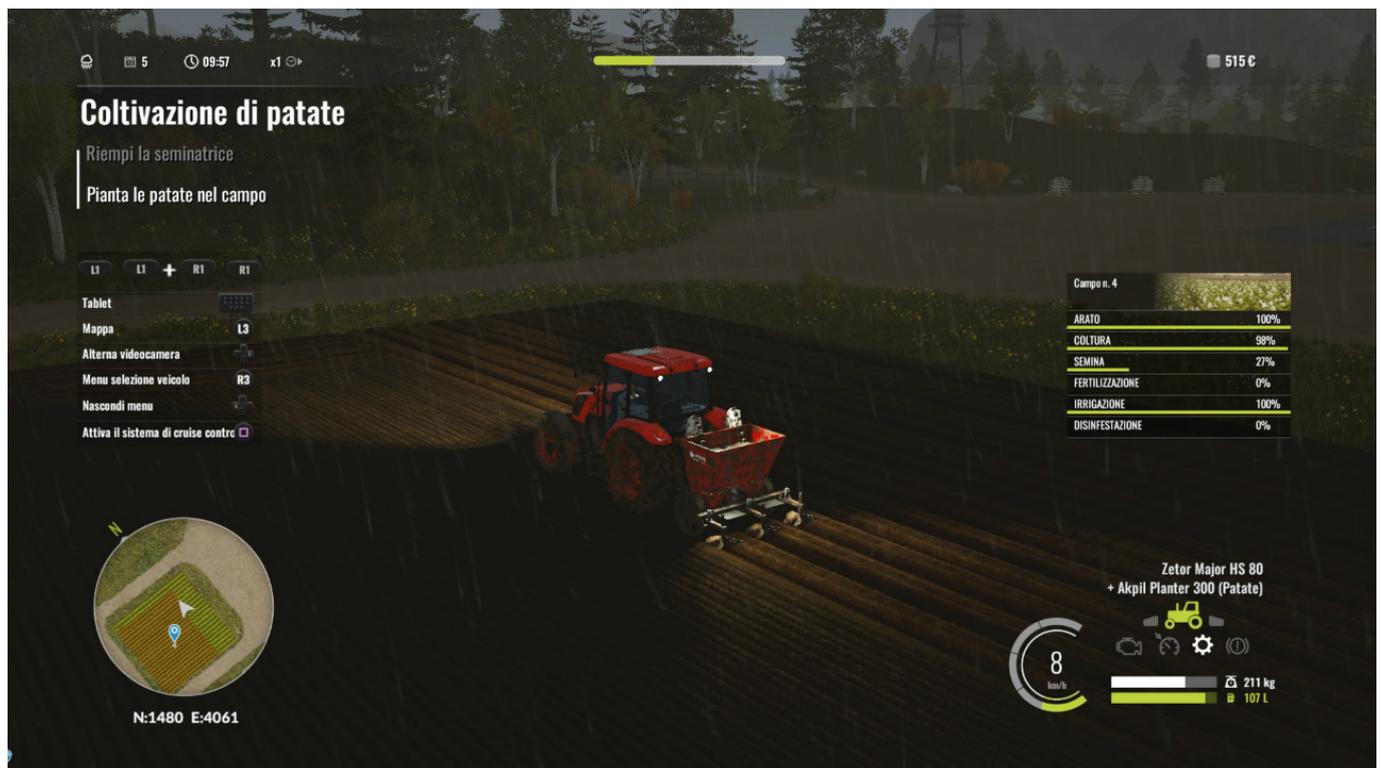


La Pazienza è la virtù dei forti

In **PF2018** dobbiamo averne proprio tanta di pazienza: ci vuole tempo, tanto, per ogni cosa. Certo possiamo decidere di farlo scorrere più velocemente per facilitare alcune attività, ma rischiamo di farlo andare troppo in fretta facendo marcire altro raccolto, insomma, non è questo il punto. Una delle prime cose in cui il gioco ci chiederà di cimentarci, è la **raccolta di un campo di grano**. Ahimè, non esiste modo per automatizzare il lavoro inizialmente, quindi non ci resta che rimboccarci le maniche, prendere il macchinario giusto e metterci al lavoro! A volte il clima potrebbe venire in nostro soccorso, per esempio, una volta seminato un campo, qualora dovesse piovere, potremmo evitare di irrigarlo, insomma nulla che una danza della pioggia non possa risolvere.

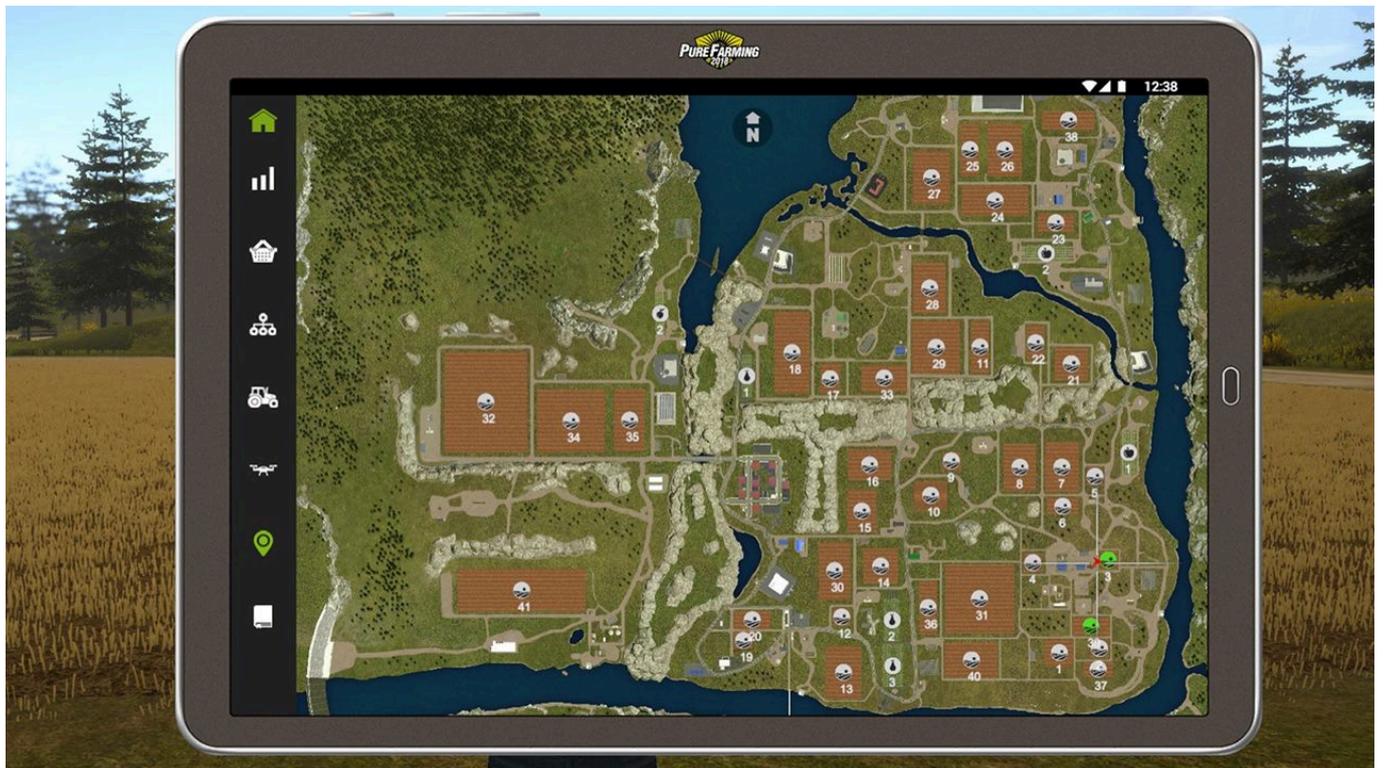
Ci vorrà parecchio tempo prima di finire la raccolta di una qualsivoglia risorsa da uno dei nostri campi, ma ce ne vorrà ancor di più quando dovremo prepararlo nuovamente per una nuova semina. Ma state tranquilli, se faticate come si deve, con l'avanzare del gioco, avrete la possibilità di pagare dei braccianti che svolgeranno alcune faccende di cui altrimenti dovrete occuparvi voi.

Lo scopo del gioco è quello di coltivare, vendere il prodotto finale e reinvestire sulla fattoria, almeno all'inizio, in modo da poter guadagnare sempre di più per poter finalmente saldare i debiti del defunto nonno. Un semplice tutorial ci guiderà per tutta la durata del gioco, spiegandoci le basi dell'arte contadina, indicandoci anche quali, tra i macchinari acquistabili, ci saranno più utili. A gioco avanzato sarà anche possibile acquistare - e menomale, lasciatemelo dire! - macchinari che ci daranno la possibilità di coltivare i terreni più velocemente.



Benedetta sia la tecnologia!

Ma certo! Che sia benedetto quindi il **tablet** su cui saranno presenti tutte le scorciatoie di cui necessitiamo! Accedendo a questo meraviglioso strumento, avremo una **visuale complessiva della situazione della nostra fattoria**, potremo visualizzare i prezzi di mercato dei nostri prodotti e decidere di venderli direttamente dalla piattaforma virtuale, pagando una piccola sovrattassa del 20% - che in ogni caso, fidatevi di me, varrà tutto il tempo che altrimenti spenderemmo per arrivare con il trattore da una parte all'altra della mappa. Inoltre si avrà accesso al mercato dei macchinari, senza dover necessariamente recarci fisicamente al concessionario, per acquistare i nuovi mezzi che ci serviranno e infine, ma non per ordine di importanza, potremo visualizzare anche l'utilissima mappa, che sbloccherà anche i viaggi veloci tra le nostre proprietà.



È stato sviluppato sulla old generation?

Questo è quello che mi sono chiesto valutando il comparto grafico di **Pure Farming 2018**, davvero pessimo, bisognerebbe comprendere che siamo nel 2018 e ormai, noi videogiocatori, ci aspettiamo che titoli di un certo tipo, siano anche visivamente gratificanti.

I poligoni sono ridotti all'osso, gli shader quasi inesistenti. Tutte le superfici sembrano costituite della stessa materia, luci ambientali inefficaci, non si distinguono plastiche e metalli, i colori sono piatti e non trasmettono nessuna sensazione. Per non parlare poi delle "texturizzazioni", soprattutto sui terreni. Un lavoro dozzinale e poco curato che fa perdere parecchi punti al gioco.



A suon di Country... anche se per poco

Una volta avviato il gioco, all'apertura del menù, verremo travolti da un **motivetto country fantastico**. Devo dire che sin da subito sono stato pervaso da un senso di allegria che però, purtroppo, fu galeotto. Infatti, in-game, non è presente alcuna colonna sonora ad allietare il nostro duro e faticoso lavoro nei campi, nessun groove che ci dia la carica giusta, solo rumori ambientali, ben riprodotti, e roboanti fastidiosissimi motori di trattori... peccato!

Per concludere

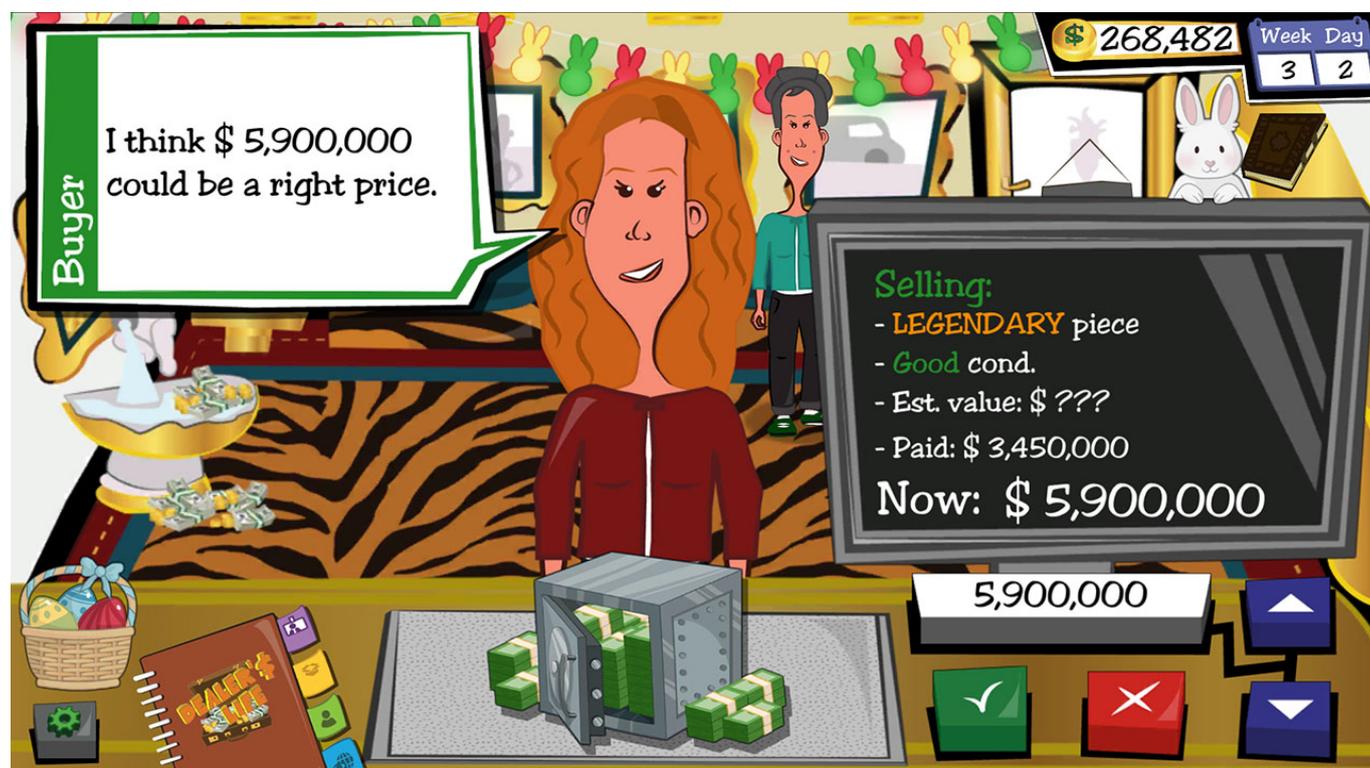
Pure Farming 2018 rimane un po' nell'ombra per il suo non essere abbastanza incisivo: non crea attrattiva e non restituisce alcuna sensazione al videogiocatore, qualcosa che lo caratterizzi e lo faccia emergere rispetto agli altri simulatori. L'ennesimo tentativo, forse un po' troppo maldestro e frettoloso, di proporre qualcosa di già esistente che, a mio parere, non era ancora pronto per rivaleggiare con i concorrenti già presenti saldamente sul mercato odierno. Se ci si vuole fare un bagno nella vasca con gli squali, bisogna avere i mezzi per farlo.

Dealer's Life

«Ogni articolo qui ha una storia, e un prezzo. E se c'è una cosa che ho imparato in ventun anni è che non sai mai cosa entrerà da quella porta.»

Questa è l'introduzione di **Affari di Famiglia**, noto programma televisivo sul banco dei pegni gestito da **Rick Harrison**. E quale incipit migliore per descrivervi **Dealer's Life**, opera prima dei ragazzi italiani di **Abyte Entertainment** uscita a fine marzo sui sistemi **Android**.

Il gioco è un **tycoon game** dove ci troveremo a gestire un negozio dell'usato, alla ricerca di oggetti di valore da comprare, per poi rivenderli a un prezzo maggiorato così da generare un profitto. Ma gli inizi sono difficili per tutti: quindi, partiremo dalla zona meno raccomandabile della città e con una fama praticamente inesistente. Saranno le nostre abilità a fare la differenza, in primo luogo, **la contrattazione**, vero fulcro di ogni bravo venditore che si rispetti: come ci insegna **Les Gold**, bisogna giocare al ribasso, comprando a un prezzo inferiore rispetto a quello proposto, per poi rivendere, a un prezzo maggiorato, l'oggetto al cliente. Magari facendo anche la faccia tosta di dire «...e ci sto rimettendo!»

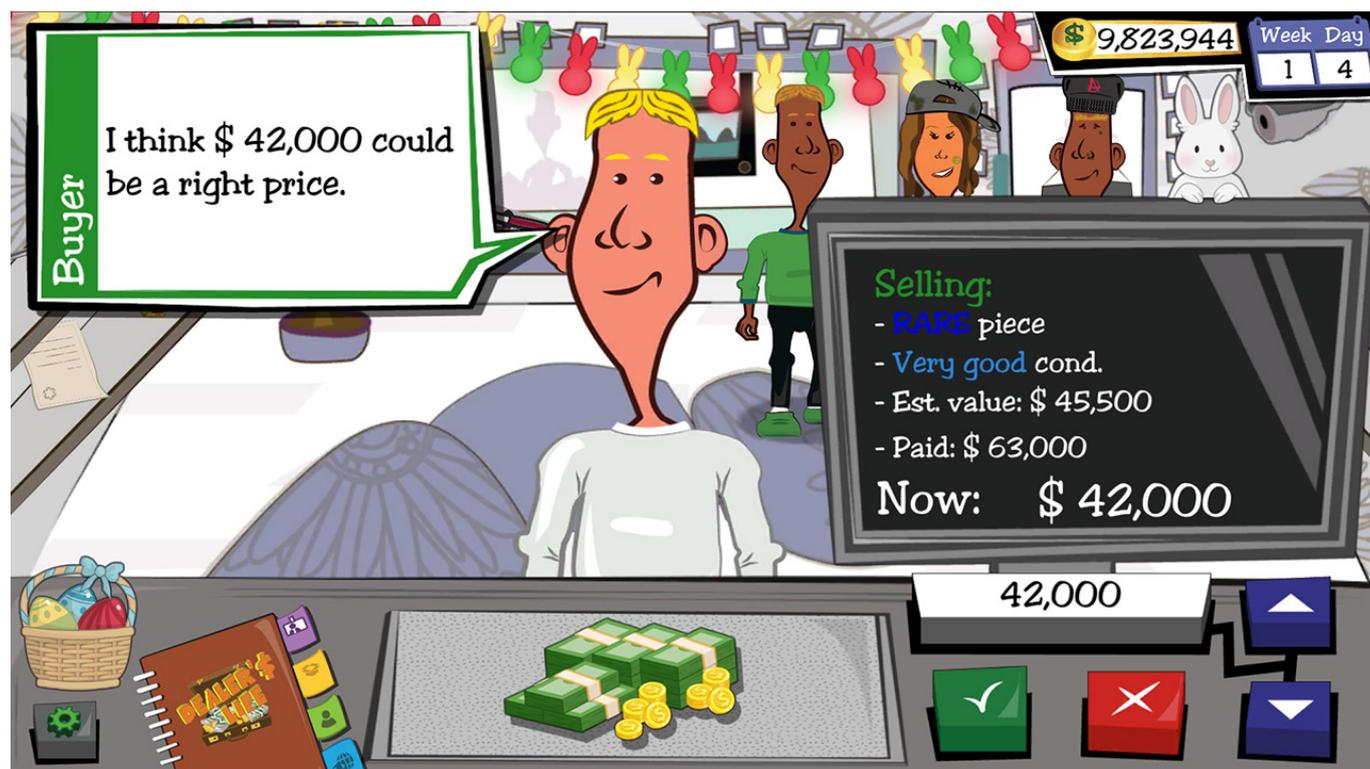


Dealer's Life offre degli elementi **RPG**, come le **quattro skill** del nostro personaggio: **competenza**, che ci aiuta a dare una stima più precisa per i vari oggetti da vendere o acquistare, **carisma**, fondamentale per la riuscita di una contrattazione, **intuito**, che ci aiuterà con la personalità dei clienti e nel riconoscimento degli oggetti contraffatti, e **fortuna**. A proposito degli oggetti contraffatti, bisogna fare attenzione nel venderli o produrli tramite il **falsario**, pena un durissimo colpo alla nostra reputazione e ai nostri affari!

In base alla grandezza del nostro negozio, avremo anche la possibilità di allargare il nostro team formato da vari impiegati, come l'**esperto** (dalle fattezze simili a quelle di **Les Gold**), fondamentale per dare una stima corretta degli oggetti e per aiutarci a scovare eventuali falsi, il **lavacervelli** (ovvero l'**Agente J** di **Men in Black**), che può darci una seconda chance con i clienti, magari dopo una conversazione spinosa o una trattativa finita male, il **restauratore** (qui viene citato **Rick Dale**, protagonista dello show televisivo **Missione Restauro**), che può migliorare le condizioni dei nostri oggetti in vendita, oppure i vari **fortunelli**, **analisti**, **profler** e **commessi**, che aggiungono punti in più alle nostre abilità.

Il titolo presenta anche degli **elementi procedurali**, come eventi casuali positivi o negativi, regolati in base al nostro grado di **fortuna**, nonché **quest** legate ad alcuni personaggi centrali, come il nostro rivale, che non mancherà di sfidarci in continuazione, o l'arrivo di un personaggio della malavita locale che ci chiederà il pizzo: in quel caso starà a noi decidere se accettare la sua "protezione" o rifiutare.

Graficamente parlando, il gioco è modellato sul motore **Unity**, in grado di girare senza problemi anche su hardware poco potenti. Il design generale è caratterizzato al punto giusto, con una nota a margine per il tratto dei vari personaggi, che, personalmente, ricordano un vecchio cult nostrano dei tempi che furono: **Tabboz Simulator**. I clienti che si avvicinano nel nostro negozio sembrano quasi l'evoluzione dei **tabbozzi** e dei **metallari** del glorioso titolo freeware dei primi anni 2000.



Sul piano del **gameplay**, la sfida offerta è tanto semplice quanto appassionante: il gioco della domanda e dell'offerta è ben spiegato, grazie anche alle numerose finestre d'aiuto attivabili e disattivabili in ogni momento. Dovremo stare attenti a non sforare con il nostro budget, magari attirati dalla possibilità di guadagno che un negozio di lusso può darci: in caso di eccessive perdite di denaro, verremo prima salvati dalla banca, che ci donerà un budget d'emergenza, mentre se andremo in rosso una seconda volta, sarà **game over** definitivo.

Il **sonoro** è ben fatto, magari non spicca tra le qualità migliori del titolo, ma svolge bene il suo compito: la musica di sottofondo, in stile **funky**, si sposa bene con l'atmosfera scanzonata di **Dealer's Life**, e alcuni effetti sonori sono ben azzeccati.

Sotto il profilo della **longevità**, ci troviamo di fronte a uno di quei titoli capaci di farci dire "un'altra giornata di lavoro e poi smetto", mentre invece faremo nottata a furia di guadagnare denaro. Ma, a parte sessioni di gioco intense, **Dealer's Life** si presta bene anche a sessioni brevi, per esempio, sui mezzi pubblici o nelle pause pranzo.

In conclusione, l'opera prima di **Abyte Entertainment** appartiene alla categoria degli oggetti vintage che trovi nel soffitto di casa, e che, dopo un'attenta valutazione di un esperto, si scoprono essere delle gemme nascoste. Il design che colpisce dritto al punto, unito a un gameplay semplice

ma appassionante, e alle molteplici citazioni pop di oggetti e personaggi, rende *Dealer's Life* una vera e propria sorpresa.

Trovate il gioco su **Play Store** in due versioni: la **Lite**, gratis ma con pubblicità al suo interno, e **Premium**, a pagamento, ma senza pubblicità e con la possibilità di giocare offline e di ottenere un negozio di lusso in esclusiva per la versione.