

Forma.8

Forma.8 è un classico **metroidvania** che racchiude tutta la propria forza nel suo stile grafico evocativo, nella scelta dei suoni e nell'ambientazione misteriosa e affascinante. Dopo un breve filmato introduttivo che mostra una grossa astronave - all'interno della quale vengono preparati molteplici droni di forma quasi perfettamente sferica che vengono immediatamente inviati a esplorare il corpo celeste - sopraggiungere su un pianeta sconosciuto, prenderemo i comandi di uno dei piccoli robot, finito all'interno di quella che si rivela essere una costruzione artificiale all'interno di un ambiente naturale sotto la superficie del pianeta. Ed è così che veniamo lasciati soli all'interno di quella che, **nel corso delle circa 7 ore di gioco**, scopriremo essere una vasta mappa formata da stanze sempre diverse ma ben collegate tra loro, alla ricerca di qualcosa che ci verrà rivelato soltanto nel finale. Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, anche perché, durante le prime fasi di gioco, avremo a disposizione soltanto due poteri: quello di lanciare un **impulso elettrico**, e l'utilizzo di un **esplosivo a tempo**, entrambi necessari per poter interagire con l'ambiente circostante e per combattere le **forme di vita nemiche** che popolano il pianeta. Presto scopriremo che questi poteri possono interagire l'uno con l'altro e ci ritroveremo a lanciare gli esplosivi contro i nemici, direzionandoli e allontanandoli da noi tramite l'impulso elettrico. Pian piano che avizzeremo nel gioco scopriremo che tutti i nostri compagni droni sembrano essere stati abbattuti, ed è da questi che assorbiremo anche gli altri poteri che ci permetteranno di affrontare sfide sempre più complesse.

Uno degli elementi più interessanti del titolo è certamente lo studio delle diverse **bossfight**, che non sono affatto ripetitive e richiedono sempre l'uso del cervello prima di lanciarsi all'attacco ciecamente. Durante l'esplorazione, inoltre, ci impareremo in alcuni **artefatti collezionabili** che più in là nell'avventura scopriremo di poter utilizzare in una determinata stanza per sbloccare dei **power-up** che ci permetteranno di affrontare il **backtracking** in maniera più rapida e funzionale. Non manca certamente l'implementazione di alcuni **enigmi ambientali**, alcuni dei quali richiedono una certa dose di ingegno e di pazienza per essere risolti, e di alcune **stanze-sfida** che daranno del filo da torcere ai giocatori **completisti**. Nel complesso, il gioco non risulta frustrante, tranne appunto nel caso in cui si voglia completarlo al 100%. Purtroppo la storia perde un po' del suo fascino in un **finale non all'altezza** delle ore di gioco che lo precedono e questo è un difetto non da poco, un vero peccato visto il senso di mistero e solitudine che tutto l'*environment* ci trasmette, accompagnato da una colonna sonora onirica e minimale che ben si fonde con il design grafico del titolo, elementi che ci spingono a continuare l'esplorazione senza sosta alla ricerca del modo di superare un certo ostacolo o scoprire nuovi passaggi. Una nota di merito per la scelta di inserire di alcune citazioni a giochi illustri e riferimenti ai classici retrò. Non mancano inoltre alcuni **easter egg** dei quali però è meglio tacere, onde evitare di rovinare la sorpresa al giocatore.

La versione per **Nintendo Switch** è l'ultima in ordine cronologico anche per la casa di Kyoto, poiché arriva dopo le edizioni per Wii U e 3DS. Il gioco gode di buone performance sul dispositivo, sia in modalità dock che in quella portatile. In quest'ultima, con tutta probabilità, risulterà impossibile portarlo a termine con una sola carica di batteria. Le **note dolenti** purtroppo non mancano: a

partire da alcune incertezze nel framerate che fortunatamente si palesano soltanto in alcuni caricamenti di mappa, durante il passaggio da una stanza all'altra, passando per alcuni **glitch** che occorrono utilizzando il teletrasporto o uno dei poteri avanzati, difetti che più di una volta hanno **bloccato per alcuni secondi la console** prima di restituirci la schermata di gioco. Un unico **bug** riscontrato in una fase avanzata, fortunatamente non necessaria al completamento della storia, che ha avuto come conseguenza e per ben due volte consecutive il **crash del gioco**. Infine la vibrazione dell'**HD rumble**, unico difetto davvero importante in quanto impostata in maniera troppo forte e che di conseguenza produce un movimento ed un suono davvero fastidiosi. Nulla che comunque non possa essere sistemato da una patch.

[Hellblade: Senua's Sacrifice - Una Perla che tutti \(TUTTI\) Devono Giocare](#)

Spesso - e soprattutto in Italia - i videogiochi sono visti con diffidenza o come semplici passatempo; libri, film e simili sono ancora considerati la massima espressione del pensiero umano, capace di abbattere barriere innalzate da pregiudizi o argomenti tabù. Eppure qualche volta arriva, in ambito videoludico, qualcosa di potente che riesce a portare temi di difficile divulgazione, un mondo a sé stante e visto ancora con circospezione: tutto questo è **Hellblade: Senua's Sacrifice**. Il tema trattato, **le psicosi e schizofrenia**, sono messe in scena in maniera tale che difficilmente si potrà vedere qualcosa di così coinvolgente su carta stampata o pellicola, facendo sì che l'immedesimazione in **Senua**, la nostra protagonista, ci avvicini di più a un mondo in parte sconosciuto e di difficile collocazione sociale.

A Scanner Darkly

Sembrano lontani anni luce i tempi di **DMC: Devil May Cry** ed **Enslaved**. Il progetto **Hellblade** è stato un lungo percorso che ha visto negli anni tanti cambiamenti, rinvii e soprattutto un basso budget. **Ninja Theory** però non si è data per vinta e, grazie alla supervisione di esperti, tra cui medici e psicologi e soprattutto alla viva voce dei pazienti, è riuscita a creare un prodotto unico nel suo genere. Il fulcro di tutte le vicende è **Senua**, ragazza sin da piccola affetta da disturbi psichici e tenuta separata dalla società dal padre. Questo, oltre a tanti altri traumi, di cui uno di questi sarà il punto centrale della narrazione, l'ha segnata profondamente, facendo aggravare i suoi problemi: voci nella testa, allucinazioni, paure e ansie sono solo alcune delle caratteristiche della protagonista, che non saranno solo fondamentali per la sua crescita personale e lo svolgimento della trama, ma avranno importanti ripercussioni sul gameplay, come vedremo in seguito. Senua risulta essere una dei personaggi più reali mai apparsi in un videogiochi, non solo esteriormente, ma soprattutto nella sua psiche contorta: il risultato è un'empatia che solo un videogame può regalare; nelle circa otto ore di avventura noi SIAMO LEI, viviamo tutti i suoi traumi, le sue tragedie, la sua solitudine e la sua

follia. Tutto questo è dovuto all'attento studio dei disturbi con anni e anni di consulenze e prove effettuate durante lo sviluppo del titolo e soprattutto a **Melina Juergens**, che ha prestato la sua voce e le sue fattezze nella realizzazione di Senua.

Le sue vicende sono immerse nel mondo dei **Pitti durante l'invasione vichinga**. Anche qui è stato fatto un lungo studio sulle usanze del popolo che sfidò l'Impero Romano, il tutto, per dare a Senua maggiore spessore e soprattutto una caratterizzazione estetica. Tutta la storia sfrutta la mitologia del popolo invasore, con una struttura lineare (tranne che per un caso) e un misto di reale e fittizio che vivremo dagli occhi di Senua. È una scrittura consapevole, ogni elemento ha una sua funzione e faremo fatica a capire cosa è reale e cosa no. Sarà un viaggio, sotto tanti aspetti, da quello fisico a quello interiore, trovando una potente e simbolica conclusione che, allo spuntare dei titoli di coda, ci farà provare immediatamente nostalgia.

Incluso con il gioco troveremo **un documentario** della durata di circa 25 minuti in cui è spiegato tutto il processo che ha portato alla realizzazione del titolo: scelte, script e soprattutto la presenza di esperti e pazienti, faranno luce su alcuni aspetti della protagonista. Da vedere esclusivamente a gioco finito.

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo necessario: apre gli occhi su un mondo che vediamo con diffidenza, che ci può anche far paura. Chiunque di noi può essere affetto, in maniera più o meno evidente, da questi disturbi e il vivere in prima persona cosa si prova dagli occhi di Senua è un modo di spingere più persone a non isolare il fenomeno e di capire meglio chi ci sta attorno.



La definizione di follia

Precisiamo subito una cosa: se vi aspettate qualcosa in stile **Heavenly Sword**, toglietevolo dalla testa. Lo scopo di Ninja Theory non era e non è quello di portare un titolo dal gameplay stratificato e combattimenti che prevedono la distruzione del joypad. Qui tutto è incentrato sul simbolismo, a

cominciare dalla parte che colpisce meno del titolo. Gli scontri che affrontiamo risultano semplici, con i classici colpi leggeri e pesanti e due tipi di schivata; ai tasti dorsali e riservato l'onere della parata (che se effettuata col giusto tempismo vi permetterà di stordire l'avversario) e un piccolo boost per effettuare un paio di mosse speciali, utili in determinati frangenti. I combattimenti quindi non risultano particolarmente profondi, non ci sono abilità da sbloccare e men che meno nuove combo da utilizzare. Sta tutto qui, dall'inizio alla fine. Nonostante ciò però gli scontri non saranno mai banali: le personificazioni delle paure di Senua vi terranno sempre sull'attenti in quanto ci ritroveremo da soli contro numerosi nemici di natura diversa. Oltre a questi scontri - a dir la verità un po' slegati tra loro - potremo affrontare anche delle boss fight, sicuramente più adrenaliniche e completamente diverse tra loro. La differenza tra la sopravvivenza e la morte la farà il tempismo e capire i moveset nemici che, in diversi frangenti, attaccheranno in gruppo. Un aiuto importante, sempre in fase di combattimento, arriva dal **Focus**, una sorta di **bulletime**, ma non solo. Il Focus rappresenta anche la capacità di Senua di mettere a fuoco, appunto, il proprio obiettivo evitando di farsi distrarre dalle sue paure e angosce, ma soprattutto dalle voci intime. Spiegarlo a parole risulta difficile, ma state certi che vedendolo con i vostri occhi - soprattutto in una boss fight in particolare - capirete che nulla, proprio nulla, è stato lasciato al caso.

Un altro di questi elementi è poi la **fase esplorativa**, in cui bisognerà trovare particolari rune, che bloccano il vostro cammino, specialmente su delle porte, all'interno dell'ambiente di gioco. Questo farà sì che ogni ombra, cambiamento di prospettiva e oggetti possono essere rimandi a quelle rune che, una volta trovate, vi permetteranno di avanzare. Benché - considerata la parte di puro gameplay - non siano sezioni propriamente esaltanti, anche qui la forma segue la funzione: molti dei pazienti ascoltati da Ninja Theory raccontano di come allucinazioni e associazioni, che nella realtà non esistono, risultano in qualche modo determinanti. Quando andiamo a caccia di queste rune nell'ambiente, da osservatori esterni, non capiamo esattamente l'utilità, ma per Senua, tutto questo è fondamentale. Sente il bisogno di cercare queste associazioni, convinta che, qualora non fosse in grado di riconoscerle, rimarrebbe bloccata per sempre nel suo mondo. Oltre a questo sono presenti anche dei puzzle ambientali, in cui, attraverso una sorta di portali spazio-temporali, sarà possibile, ad esempio, salire su una torre precedentemente distrutta o di entrare in porte un tempo sbarrate.

Se dedico queste righe alla spiegazione - per così dire - del fenomeno è perché, alle volte, risulta troppo facile vedere cosa si ha davanti e giudicarlo ma, una volta scalfita la superficie, almeno in ambito videoludico si può capire il perché alcune scelte siano state fatte: semplicemente perché non ci sarebbe stato altro modo di rappresentare alcuni aspetti della psicosi di Senua, in questo caso. Molto spesso è il contesto a fare la differenza.



La tana del Bianconiglio

Per una volta vorrei partire direttamente dall'**audio**, praticamente perfetto. In *Hellblade* quest'aspetto è fondamentale, non solo per immergerci al meglio nel mondo di gioco, fatto di enormi boschi e sinistri luoghi chiusi, ma anche per entrare nella testa di Senua dove, le sue voci, avvolgono tutto il mondo di gioco. L'utilizzo di **microfoni binaurali** per la registrazione è stata una scelta azzeccata, in quanto ha permesso di **captare l'audio a 360°** e godibile appieno soltanto utilizzando delle *headset*, possibilmente 7.1. Una volta indossate le cuffie entreremo in un mondo fatto da decine di voci, completamente diverse le une dalle altre e con caratteristiche proprie: chi invita alla riflessione, chi sbeffeggia e chi incita a proseguire. Oltre a ciò le altre componenti audio, inerenti all'ambiente di gioco, sono riprodotte magistralmente creando un mondo vivo e assolutamente plausibile: il fruscio del vento, lo scorrere dell'acqua, i passi sul terreno di Senua regalano uno dei migliori sonori degli ultimi anni. Menzione d'onore anche a **Melina Juergens**, in grado di dare una prova attoriale magistrale e - se si potesse fare - da candidatura alla statuetta. **Il gioco è tradotto in italiano solo nei testi**. Resta qualche dubbio sulla qualità dei sottotitoli, a volte mal gestiti nel tempismo.

Per quanto riguarda la parte **grafica**, l'utilizzo dell'**Unreal Engine 4**, ha permesso di utilizzare un'ottima mole poligonale e soprattutto un bellissimo comparto luci. Se nel primo caso il tutto è chiaramente visibile, con ottima modellazione del mondo di gioco, anche nel ricreare alcuni particolari della civiltà celtica, le luci sono quasi una presenza invisibile, verosimili tanto da non farci caso. L'espedito di non utilizzare alcuna interfaccia in-game permette poi di avere ampia e chiara visione di ciò che ci circonda, prendendo spunto da canoni cinematografici; questo, anche grazie all'utilizzo di particolari filtri che segnalano anche il grado di coscienza di Senua: non mancheranno sezioni idilliache, quasi psichedeliche, e parti in cui la realtà prenderà il sopravvento, diventando tutto freddo e crudo. Texture di buona fattura, escludendo qualche elemento di discreta qualità e animazioni che forse rappresentano, assieme all'audio, il fiore all'occhiello della produzione: Melina

Juergens e i suoi movimenti sono stati scansionati con una nuova tecnologia che permette una riproduzione precisa delle movenze del personaggio cosicché Senua appaia reale ai nostri occhi. Le espressioni facciali sono tra le migliori mai viste e, in combinazione con il parlato, sono semplicemente perfette. Anche gli **effetti speciali** sono ben resi e sono una delle peculiarità del motore grafico utilizzato: fiamme, pulviscolo, motion blur e tutto il contorno sono ben resi, aggiungendo quel qualcosa in più ad un titolo visivamente quasi ottimo. Quasi, appunto, perché purtroppo da segnalare vi sono sporadici bug e glitch legati al **temporal antialiasing**, alcuni pop-up e qualche piccola compenetrazione poligonale; nulla che infici comunque la qualità del titolo. Infine le musiche, create da **Andy La Plegua**, avvolgono il tutto quando serve, senza strafare, enfatizzando con le giuste tonalità i momenti bui e la scalata verso la redenzione di Senua.



In conclusione

Hellblade: Senua's Sacrifice è un titolo che tutti dovrebbero giocare, almeno una volta nella vita. Riesce ad abbattere alcune barriere sociali facendoci immedesimare con maestria in certe problematiche, aprendo una porta su un mondo che pian piano comincia a schiudersi. Azzeccate scelte stilistiche e di gameplay portano questo gioco tra i top di quest'anno, con Ninja Theory che si è assunta un grosso rischio: avrebbe potuto sviluppare qualcosa di comune, andare sul sicuro, ma fortunatamente, la volontà di esprimere qualcosa di forte ha avuto la meglio. Se pensiamo che è un titolo da circa 30 € sicuramente non è da farselo scappare.

Magari i combattimenti non vi lasceranno a bocca aperta, le sezioni esplorative non sono il meglio che la produzione videoludica possa regalare, ma i viaggi di Senua, vi faranno chiudere un occhio su tutto ciò.

Per la cronaca, il gioco è stato ampiamente apprezzato da pazienti affetti da simili disturbi.

Undertale

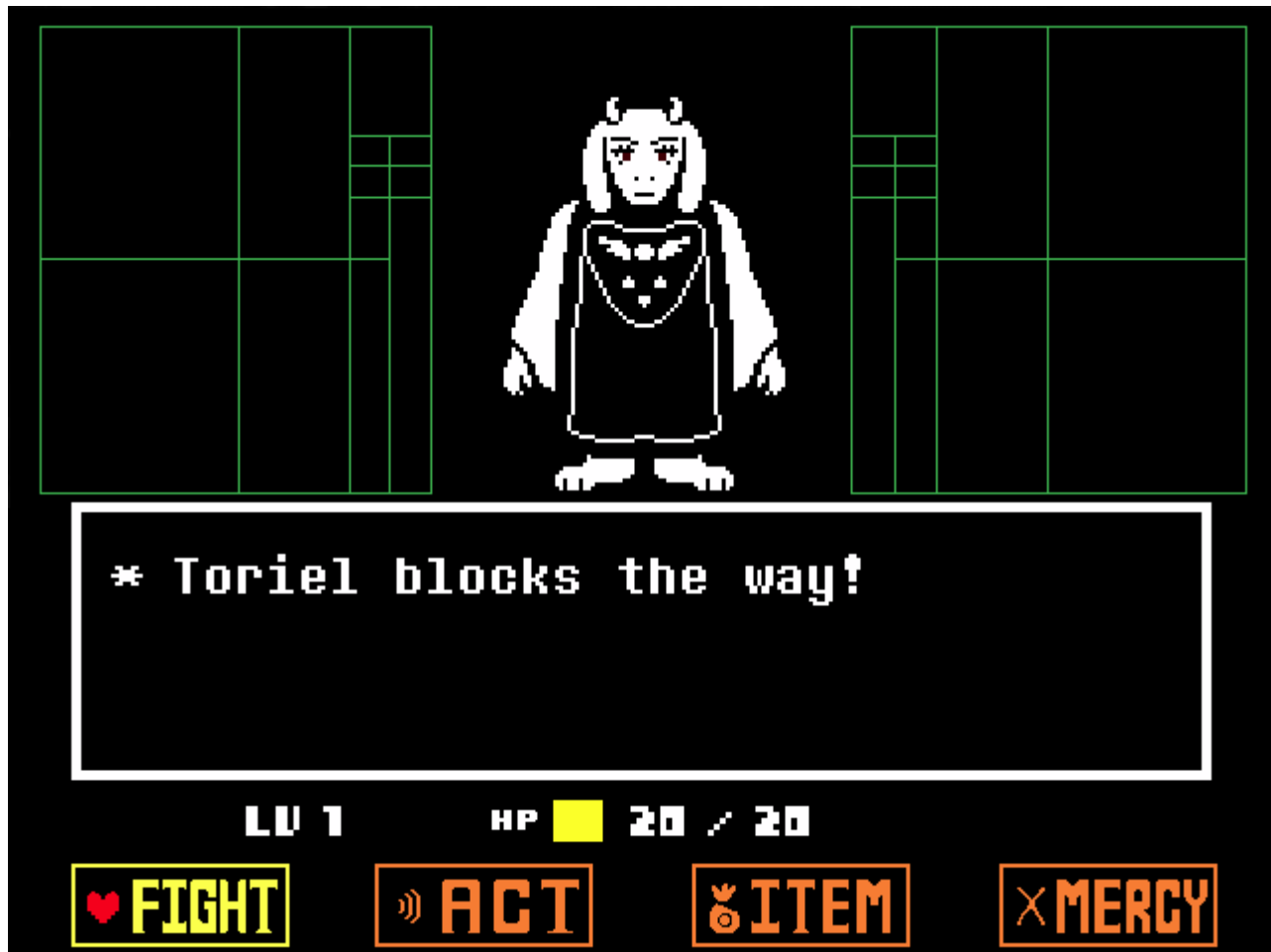
Uscito originariamente su Steam nel 2015, e poi ancora nel 2016 per Linux, **Undertale** fa una nuova apparizione su PS4 e PS Vita. *Undertale*, come in molti forse sapranno, è un RPG indie concepito dalla sola mente di **Toby Fox**, grande appassionato di questo genere che ha passato gli anni delle superiori sfornando piccoli giochi utilizzando **RPG Maker** e semplici programmi per modificare i codici di gioco sfornando anche quello che fu *Earthbound: Halloween Hack*, hack di *Earthbound* (secondo titolo della serie RPG targata Nintendo, *Mother*) che i suoi più stretti fan considerano il prequel spirituale di *Undertale*. Dalla prima apparizione di *Undertale* su PC si sono formate numerosissime fandom composte da devotissimi appassionati che lo hanno esplorato, giocato e rigiocato più e più volte elevandolo a qualcosa di magnifico e inarrivabile.



«In this world it's kill or to be killed»

Undertale non è soltanto un gioco, è un titolo che esce dallo schermo: ti parla e forse ti porta anche

a farti riflettere. È apparentemente breve ma, ogni volta che si ricomincia, provando le tre campagne principali (neutrale, pacifista e genocida) il gioco ti mette spesso davanti a qualcosa di nuovo e qualsiasi scelta presa, risposta data o nemico ucciso influenzerà il tuo gioco e persino i tuoi salvataggi futuri! I personaggi di *Undertale* non sono solo semplici character dietro uno schermo, non sono solo nemici che in un qualsiasi altro gioco elimini senza pensarci: ogni personaggio di *Undertale* ha una personalità, dei sentimenti, amore verso qualcosa, odio verso qualcosa, sicurezze, insicurezze, volontà, storie, elementi che spingono il giocatore a pensare fuori dagli schemi. Per ottenere il finale “migliore” bisognerà essere praticamente... buoni! La vera difficoltà in *Undertale* sta proprio nel risparmiare ogni nemico convincendolo a evitare lo scontro con i comandi “act”; potrete dunque fare dei complimenti al vostro nemico o accarezzarlo, insomma, sarete alla ricerca dell’animo gentile di quei personaggi che, per ironia della sorte, vengono etichettati come mostri e vi verranno posti davanti. Ovviamente il giocatore può decidere anche di attaccare i nemici ma questo non solo a rischio e pericolo dell’intera sorte del gioco, dunque per il finale e la già citata influenza nelle campagne successive, ma per l’umore generale dei giocatori stessi. Si potrà restare più volte con l’amaro in bocca, specialmente durante la prima (molto probabile) campagna neutrale, quando non si hanno ancora ben chiare le meccaniche di gioco e si uccide qualcuno che magari non se lo merita proprio ma alla fine, poiché bisogna agire in fretta, lo si manda di fronte al proprio fato senza che lo meriti. Ed è proprio questa la magia del gioco in questione: in *Undertale* non si crea un rapporto fra il personaggio controllato e gli **NPC**, ma fra la persona del giocatore stesso e gli **NPC**. Nella sua finzione, *Undertale* è spaventosamente reale e il suo “superare la quarta parete” stupisce di continuo, soprattutto perché lo fa in maniera intelligente. Questa meccanica funziona al meglio soprattutto nella campagna genocida e l’intero tono del gioco, prima allegro e tuttavia spensierato, si farà cupo e malvagio e vi farà veramente star male, non solo a causa di ciò che state facendo, ma perché poi ne pagherete le conseguenze... per sempre! La psicologia dietro al gioco è davvero impeccabile.



«You're new to the underground, aren'tcha»

La storia vede un bambino cadere in una voragine in cima al monte **Ebott** per poi finire all'interno di un mondo popolato da strane creature catalogate come mostri. La premessa ci spiega che in passato mostri e umani convivevano pacificamente ma una terribile guerra, finita con la vittoria degli umani, sciolse i rapporti fra queste due specie; gli umani finirono col relegare i mostri all'interno del monte Ebott, creando una barriera magica inoltrepassabile dai mostri. Durante il nostro viaggio per uscire da questa dimensione - visto che apparentemente non sussiste alcun problema per gli umani nel superare la barriera magica - andremo alla scoperta della storia di questo mondo, dei rapporti avuti con gli umani e di cosa rende diversi questi ultimi e i mostri. In tutto questo faremo la conoscenza dei singolarissimi personaggi del gioco come Sans, Papyrus, Undyne, Alphys e molti altri, personaggi che ci arricchiranno nella nostra esperienza e ci riempiranno di amore ma soprattutto di **"determinazione"**.



«It's a beautiful day outside, birds are singing, flowers are blooming»

Il comparto audio-visivo è sempre in una soglia fra il tipico e atipico ma accompagna perfettamente quella che è l'interezza del gioco. La grafica si rifà principalmente a ciò che è stato *Earthbound* per SNES, il gioco a cui **Toby Fox** si è ispirato maggiormente, e oscilla fra un 8 bit e un 16 bit. Coloratissimi gli scenari, particolare, come già detto, ogni personaggio del gioco e spettacolare ogni singolo dettaglio grafico e testuale del gioco. L'audio è azzeccatissimo, una colonna sonora, composta dallo stesso **Toby Fox**, che accompagna magistralmente ogni singola situazione del gioco, specialmente durante la campagna genocida del gioco, quando la musica, dalle dolci melodie luminose, si trasforma nella colonna sonora ideale per il vostro incubo peggiore. Per ciò che riguarda il gameplay vero e proprio, dunque del sistema di battaglia, *Undertale* ci offre un ibrido, tanto strano quanto affascinante, fra un *Resident Evil Gaiden* (per **Gameboy**), per ciò che riguarda l'attacco vero e proprio, e un **bullet hell** in stile **Toho** per ciò che riguarda la difesa; che si scelga di attaccare o usare i comandi "act", durante i turni di difesa dovremo muovere il nostro cuoricino (rappresentante la nostra anima) attraverso dei labirinti di proiettili più o meno semplici, ma questi sono comunque ben strutturati e mai noiosi o frustranti, come accade spesso in questo tipo di giochi.

Il gioco, sia su Steam che su PS4, è disponibile solo in inglese, perciò al momento, a meno che non venga annunciata una patch contenente nuove localizzazioni, vi conviene essere ferrati con la lingua inglese. *Undertale* è un titolo che non richiede grandi requisiti minimi, perciò anche i computer più deboli possono supportare la "poca potenza" di cui questo gioco necessita.

Undertale è un gioco che agisce direttamente sul proprio stato d'animo, che ricorda che in fondo, anche se lo facciamo in un videogioco e dunque senza conseguenze, uccidere è sempre un gesto

sbagliato. *Undertale* forse ci spinge in questo senso, proprio nella società reale, a essere persone migliori e benevole qualsiasi sia il nostro fine e anche che non esiste un tasto reset per poter cancellare i propri errori. Se non altro *Undertale* è l'unico gioco - per quel che si sa - posseduto da **Papa Francesco**, regalatogli dallo youtuber **Matthew Patrick** (meglio conosciuto come **Mat Pat**), a capo del canale "[the game theorists](#)", durante un meeting della associazione **Scholas occurrentes** nel quale fu chiamato come rappresentante di You Tube e della comunità dei videogiocatori.

Gioco profondo, unico, insostituibile e affatto bisognoso di sequel, *Undertale* è senza dubbio uno dei migliori titoli indie mai concepiti e probabilmente raggiunge una qualità che difficilmente verrà lambita da nessun altro sviluppatore, indipendente o meno.

[Until Dawn](#)

I
n spiaggia fa troppo caldo? Preferite la montagna? Allora siete i benvenuti a **Redwood Pines**, una bella e - soprattutto - tranquilla montagna innevata nel sud dell'Alberta.

È qui che è ambientato **Until Dawn**, survival-horror sviluppato in esclusiva per PlayStation 4 da **Supermassive Games** e pubblicato nel 2015. Nel mese di luglio di quest'anno il PS+ ci ha dato la possibilità di provarlo, e noi non ci siamo fatti scappare l'occasione.

La storia segue le vicende di 8 ragazzi che si ritrovano nella baita dei Washington per passare insieme le vacanze invernali. La festa è stata organizzata da **Josh Washington**, fratello di **Hannah** e **Beth**, coinvolte un anno prima in un grave incidente proprio in quella montagna, dove trovarono la morte.

I protagonisti si sono riuniti in quella baita non solo con lo scopo di far festa, ma anche per **commemorare la scomparsa** delle loro amiche, perdita causata da uno scherzo di cattivo gusto, ideato da cinque di loro, che portò Hannah a scappare fuori dalla baita e a cadere insieme alla sorella Beth giù da un burrone.



Tutto questo ci viene spiegato in un minuzioso prologo che, oltre a farci conoscere le vicende, ci farà familiarizzare con le meccaniche di gioco.

I comandi sfruttano il sensore del **dualshock 4**, che ci permetterà di girare la visuale con il solo movimento del pad, ma queste impostazioni si potranno modificare a piacimento all'interno dell'avventura, assegnando alla levetta analogica destra il compito di orientare lo sguardo dei personaggi, mentre alla sinistra quello di guidarli. Il sensore di movimento sarà sfruttato anche in alcune scene in cui il videogioco vi chiederà di stare immobili e non muovere il pad.

La mobilità e il feedback che danno i tasti non è male, i personaggi si muovono in modo naturale, anche se in alcune parti del gioco risulta molto difficile girarsi e camminare, complice la telecamera di gioco non perfettamente studiata (se, ad esempio, dentro una miniera o in un posto chiuso ci gireremo per ritornare indietro, spesso la telecamera si bloccherà e non ci farà vedere ciò che abbiamo davanti). Tralasciando questi particolari, il gioco si presenta ben strutturato, con una trama e un'ambientazione che ricorda molto i classici film horror, case senza luce, strutture cliniche abbandonate e in rovina e sotterranei bui e chiusi.

Until Dawn non è un semplice survival-horror, ma **una vera avventura interattiva in stile horror**. Questo perché lo stile di gioco ci permette di fare delle scelte e di poter stravolgere la trama, facendo morire i personaggi, far scoppiare liti o rendere il gruppo più affiatato.

Anche la **caratterizzazione dei personaggi** è un aspetto molto ben riuscito: tutti i character giocabili hanno delle statistiche, come il **coraggio**, il **romanticismo** o l'**onestà**, che varieranno a seconda delle scelte che faremo, facendoli apparire coraggiosi o romantici agli occhi degli amici o partner; anche le relazioni con gli altri personaggi godono di statistiche proprie, che, come detto prima, dipendono dalle scelte e da come ci rivolgiamo ai nostri amici. In questo modo *Until Dawn* ci mostra quanto possa essere **elastica la sua storia**, intrecciando la vita privata di ognuno dei protagonisti, con amori, amicizie e segreti da celare, alla terribile e inquieta nottata che li aspetterà, piena di misteri e terrore.

Potremo controllare tutti i personaggi uno alla volta: *Until Dawn* presenta più di un finale, potrebbe terminare con la morte di tutti gli amici, con nessuna perdita o con alcune perdite, in base alle nostre scelte.



A *Until Dawn* hanno lavorato parecchi attori che hanno prestato il loro volto ai protagonisti. Si riconosce subito il volto di **Rami Malek**, che interpreta Josh Washington, famoso per aver recitato in *Mr. Robot*; nei panni di Elliot Alderson, **Meaghan Martin** che ha prestato il volto a Jessica, famosa in ambito videoludico per aver doppiato, in lingua inglese, Naminé nei videogiochi *Kingdom Hearts* e **Hayden Panettiere** (Samantha), famosa ormai anche nel cinema hollywoodiano e che ha dato la voce a Kairi protagonista femminile della serie *Kingdom Hearts*.

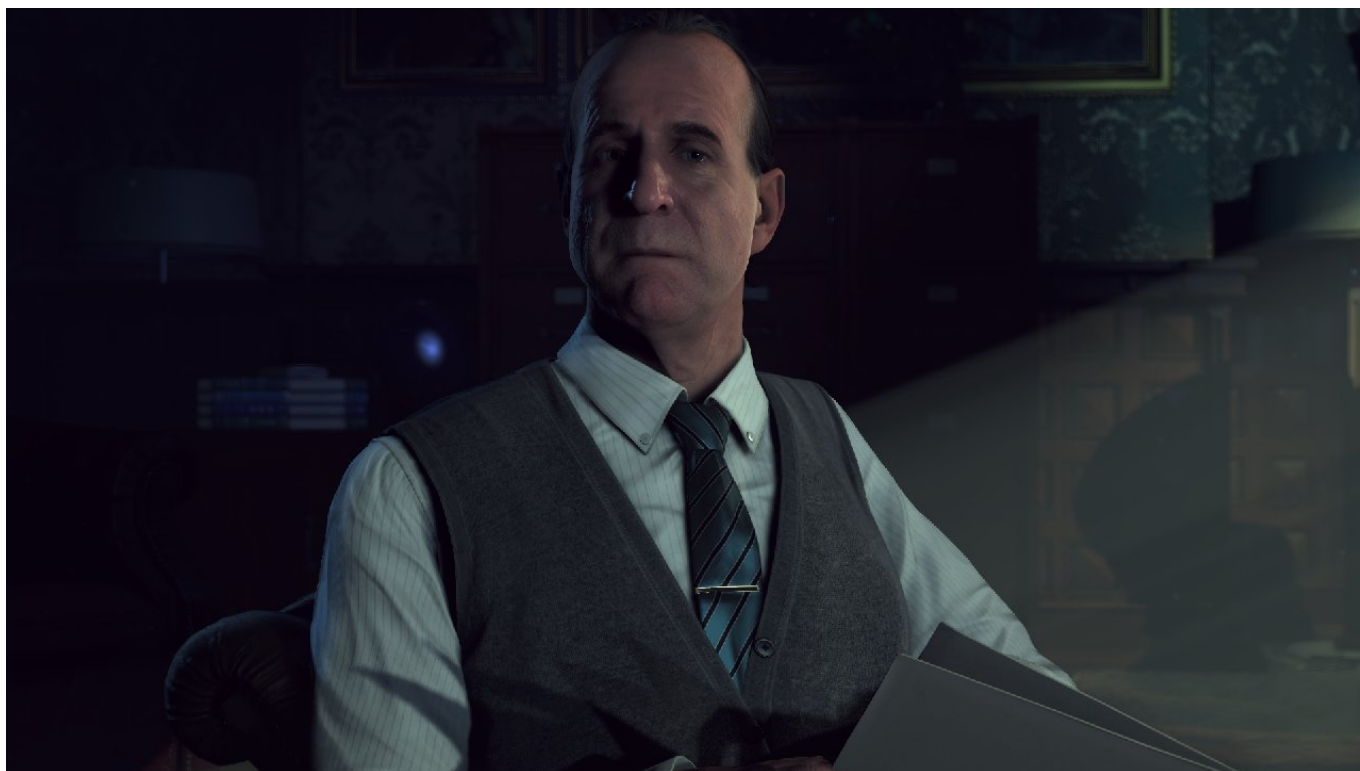
Un cast molto ricco, anche per l'aumento del budget, poiché il progetto era stato concepito in principio per PS3 con l'idea di farlo uscire nel 2013, con il supporto per PlayStation Move, ma fu rimandato per poterlo sviluppare per la nuova generazione di console e con molti più fondi per finanziare il progetto e con una nuova grafica, arrivando su PS4 nel 2015.

La grafica è un punto di forza per *Until Dawn*, con texture dettagliate, luci e chiaroscuri che rendono le ambientazioni, gli scenari e tutto ciò che li contorna elementi da vero e proprio film horror. I personaggi, oltre ad avere ottenuto una grande e profonda personalizzazione, sono ben definiti, con shader e colori non proprio sgargianti che richiamano l'ambiente di gioco. Le superfici e tutto l'ambiente sono molto dettagliati, e il gameplay che porta a visitare solo determinati posti che molte volte sono posti chiusi o con pochi dettagli da mostrare aiuta molto in tal senso, portando la console a renderizzare solo quel determinato luogo.



Anche il **comparto sonoro** è ottimo, dai rumori ambientali alla musica di **Jason Graves** (famoso per aver lavorato anche a giochi come *Dead Space*, *Tomb Raider*, *The Order: 1886*, *Evolve* e *Far Cry: Primal*). Un altro aspetto da elogiare è il doppiaggio: *Until Dawn* oltre a essere doppiato in italiano, ci permette di selezionare qualsiasi lingua per il doppiaggio e anche per i sottotitoli, in modo da accontentare chiunque, sia chi preferisca godersi il gioco senza stare a leggere sia chi voglia giocarlo con l'audio originale.

Per quanto riguarda la **longevità**, invece, il discorso è sfaccettato: *Until Dawn* può essere completato in una sola run, ma i **"cacciatori di platini"** dovranno rigiocarlo più volte, facendo determinate scelte per poter ottenere tutti i trofei. Per i comuni giocatori che invece vorranno rigiocarlo per poter fare scelte differenti o per trovare tutti gli oggetti collezionabili, il gioco potrà risultare noioso, essendosi persa la suspense della prima volta. Sapere già quali scelte fare per poter andare avanti o sapere l'esito della storia, porta il giocatore a completare, quasi meccanicamente, i vari capitoli.



Until Dawn offre un'esperienza di gioco ottima, che lascia il fiato sospeso e rende il gioco sempre più tetro anche se, verso il finale, la trama prende una piega molto strana che rischia di distruggere tutto ciò che ha costruito nelle ore precedenti. **Il gameplay**, seppur poco articolato, consta di una giocabilità molto fluida che porterà a riflettere prima di fare una scelta o, per le scelte a tempo, a usare i propri riflessi per evitare di causare una tragedia. Al gameplay si aggiunge anche la terapia psichiatrica con il **Dr. Hill**, pronto a farci domande su domande, per capire le nostre paure e i nostri scheletri nell'armadio.

Devo dire che l'insieme di tutti questi punti ha dato al gioco una sua personalità, rendendolo **diverso da qualunque altro titolo horror**.

Consigliabile un po' a tutti coloro che cercano un'avventura horror che non duri molto, ma anche a chi possiede la **PlayStation Camera**, che verrà sfruttata per registrare e salvare clip nei momenti più spaventosi, immortalando le reazioni dei giocatori.

[Micro Machines World Series - E Quindi?](#)

Codemasters non ha certo bisogno di presentazioni: i suoi titoli - da **DiRT** a **Formula 1** - sono conosciuti per l'alta qualità raggiunta in tutti i settori del medium videoludico. Prima di questi però - e parliamo del 1991 - Codemasters deliziava il pubblico con il primo videogioco dedicato alle **Micro Machines**, su quasi tutti i sistemi dell'epoca. Fu un titolo che colpì immediatamente per il suo stile e oggi, a più di 25 anni dal debutto, la casa britannica ha deciso di rispolverare il brand, portando sui nostri schermi **Micro Machines World Series**. Il titolo purtroppo raccoglie solo in parte il meglio del titolo originale, portando con sé vari pregi ma anche alcuni difetti.

Come un menù scozzese

L'offerta ludica di **Micro Machines** è molto incentrata sull'online: le modalità presenti strizzano l'occhio a quanto visto negli anni novanta, per cui possiamo trovare classiche gare, l'eliminazione in più *manche* e il piatto forte riservato alle battaglie. Proprio quest'ultima modalità si presenta come un "**destruction derby**" in cui i vari mezzi sul campo dovranno darsi la caccia e distruggersi. Tutto ciò, oltre a essere accompagnato dalla presenza di **15 arene diverse**, è contornato da diverse modalità che magari - per chi frequenta gli FPS - posso risultare familiari.

Tra semplici gare e le altre modalità vi è una sostanziale differenza nell'utilizzo della propria auto: se nel primo caso esse possiedono solo proprietà intrinseche (ad esempio la resistenza del carro armato), con armi sbloccabili soltanto à la **Mario Kart**, nelle altre le auto hanno proprietà particolari uniche. Le 12 vetture presenti vantano infatti poteri specifici ricaricabili a tempo, una volta utilizzati, più un potere speciale devastante, utilizzabile se caricato a sufficienza. Il problema sovviene però sul bilanciamento generale in quanto, in base alla modalità scelta, la vettura che utilizzeremo sarà più o meno avvantaggiata rispetto alle avversarie: diventa ovvio utilizzare mezzi come il carro armato nei *deathmatch*, per via della sua potenza di fuoco e della resistenza, oppure un'auto da corsa durante una gara, fornita di maggior spunto velocistico.

Oltre a tutto questo, Codemasters, si prodiga a creare eventi settimanali specifici, che aiutano a guadagnare punti esperienza e, come nelle altre gare online, dei forzieri contenenti delle skin per le auto, *emote*, denaro e tanto altro con cui potremo personalizzare il nostro mezzo.

Con queste modalità *Micro Machines World Series* ha il merito di risvegliare in noi qualche ricordo sopito, ma è davvero troppo poco per un titolo lanciato con un prezzo di **29,90€**. Alla fine, citando **Jeremy Clarkson**, il tutto si presenta come un menù di un ristorante scozzese: «poca roba e nulla di interessante».



Guarda mamma, senza mani!

Se siete veterani del titolo, la cosa che salta subito all'occhio è la semplificazione del comportamento delle auto, sicuramente meno nervose rispetto all'omologo degli anni '90. Fortunatamente - o no -- tutto ciò non si traduce in facilità nel completare le gare: le piste, piene di pericoli, diventeranno ulteriori avversari da battere oltre a quelli già presenti. In ogni caso, la visuale isometrica aiuta - e non poco - a capire sin da subito la conformazione della pista ed eventuali pericoli che essa contiene. Tutto risulta abbastanza semplice, anche nell'utilizzo dei poteri a disposizione di ogni veicolo.

Inoltre durante le partite online si avverte come tutto sia stato studiato per aver la maggior immediatezza possibile pur di eliminare l'apprendistato, che comunque è presente sotto forma di tutorial a inizio gioco. Le partite con altri giocatori risultano caotiche e non conoscono la parola strategia: nelle tre modalità principali "Capture the flag", "Drop the bomb" e "King of the hill" si assisterà a così tanta confusione che fatterete a capirci qualcosa; diventa un tutto contro tutti - o team contro team --divertente sicuramente nei primi momenti che però, una volta passati, potrebbero lasciar spazio alla frustrazione.



Macchine digitali

La parte migliore di questo titolo è riservata alla **componente tecnica e artistica**, soprattutto per quanto concerne piste e arene, le quali sono contornate da **numerosi oggetti di scena** spesso **in perenne movimento e/o interattivi**: potremo per esempio sfruttare delle ventole per compiere

grandi salti o sistemi di teletrasporto per spostarci istantaneamente da un punto a un altro della mappa. Tutto risulta ben modellato e con texture di buona definizione.

Anche gli **effetti speciali**, riservati agli elementi dello scenario, armi e mezzi, sono ben realizzati, dando un tocco caricaturale adatto al contesto, e le auto godono dello stesso trattamento, nonostante siano povere di dettagli particolari.

Il **comparto sonoro** svolge invece il semplice compito: l'audio delle auto risulta abbastanza scarno così come, purtroppo, i suoni di esplosioni, urti, etc. Anche le musiche utilizzate non godono di tracce particolarmente memorabili, cercando di imitare il più possibile il tema del videogioco degli anni novanta.



In conclusione

Purtroppo *Micro Machines World Series* soffre di mancanza di contenuti che possa invogliare il pubblico a continuare a giocare questo titolo. Tutto è permeato da un alone di delusione e sembra immancabile il pensiero che, probabilmente, si poteva fare di più. Resta un titolo godibile come semplice passatempo senza pretese per via di match online divertenti, anche se un tantino squilibrati. Insomma, la nostalgia aiuta a prendere in mano *MMWS*, ma non può fare miracoli.

Game of Thrones

Telltale Games è sinonimo di avventura grafica a episodi, e grazie a Playstation plus (per gli abbonati nel mese di luglio 2017) abbiamo avuto modo di giocare al titolo dedicato alla celebre opera di **George R. R. Martin: Game of Thrones** (nome del primo volume della serie *A Song of Ice and Fire*).

Il gioco si basa sull'omonima serie televisiva, e nei 6 episodi da cui è composta questa prima stagione assisteremo a numerosi colpi di scena e momenti di pura tensione come ci ha abituato il buon vecchio George.



Iron from ice

Questo è il motto del casato **Forrester** (brevemente menzionato nei libri) i cui membri saranno i protagonisti del gioco, sebbene ci sia la presenza di volti noti al pubblico della serie tv (doppiati dagli attori originali), la storia è totalmente inedita e non intacca minimamente la trama dell'opera principale.

Il gioco inizia durante il **Red Wedding** (evento che si colloca nella terza stagione della serie tv), i Forrester sono alleati di **Robb Stark** e assisteremo alla morte del lord **Gregor Forrester** e alla fuga del suo scudiero **Gared Tuttle** a cui Gregor aveva affidato la propria spada per consegnarla al suo erede al castello di **Ironrath** (proprietà del casato Forrester).

Qui verremo a conoscenza del giovane **Ethan**, erede in quanto i fratelli maggiori **Rodrick** e **Asher** non sono disponibili (il primo creduto morto in battaglia, l'altro esiliato per un crimine commesso in gioventù), della sorella **Talia** e del piccolo **Ryon**.

C'è anche la sorella maggiore **Mira**, ancella di lady **Margaery Tyrell**, la quale cercherà di aiutare la propria famiglia sfruttando le proprie amicizie nella nobiltà.

Il lavoro svolto dal team californiano è di prim'ordine, la storia è ben scritta, e la recitazione e il doppiaggio non hanno nulla da invidiare a quelli della serie tv, con scene di forte impatto emotivo che colpiscono come un pugno allo stomaco; l'unico neo è la totale assenza della lingua italiana, quindi se non si è in grado di comprendere l'inglese sarà impossibile capire quanto accade.

Gameplay

Il gioco è la classica avventura grafica che Telltale ci ha sempre proposto: ci sono i soliti quicktime events, dialoghi a scelta multipla, si può interagire con qualche oggetto, osservare l'ambiente, ma non c'è molta libertà; anche le decisioni che si prendono non sono così incisive nei confronti della trama, più o meno i risultati sono sempre gli stessi, la difficoltà è pressoché inesistente, chiunque può portare il gioco a termine, a patto di conoscere la lingua inglese.

Tutto sommato comunque è un gioco che si lascia giocare e non annoia mai, gli amanti del genere avranno modo di passare alcune ore in tranquillità e godersi l'ottima trama senza alcuna frustrazione.



Comparto tecnico

Sebbene il gioco giri su qualsiasi dispositivo, anche mobile, non si può certo dire di trovarsi davanti a qualcosa di bello da vedere: il **motore grafico** è lo stesso che gli sviluppatori californiani usano da sempre, la conta poligonale è bassa, la modellazione dei personaggi approssimativa, textures slavate, frame rate pessimo anche su macchine performanti, animazioni che risulterebbero brutte anche su una ps2, non regge di certo il confronto con giochi dello stesso genere come *Until Dawn*.

Di tutt'altra pasta è invece il **comparto sonoro**: le musiche comprendono ottimi brani originali e alcuni presi dalla serie tv, come la bellissima sigla che è presente all'inizio di ogni episodio del gioco. Gli attori hanno svolto un egregio lavoro di doppiaggio e gli effetti sonori delle battaglie sono ben studiate.

Conclusioni

Game of Thrones è un buon gioco che offre diverse ore di intrattenimento grazie all'ottima trama e recitazione, ma non raggiunge l'eccellenza a causa di un comparto tecnico datato che non rende giustizia a quanto di buono è stato fatto dagli sceneggiatori.

Se siete amanti del genere e conoscete l'inglese non fatevelo scappare; se invece date importanza alla grafica e al tasso di sfida ignoratelo assolutamente.

Portal Knights

Portal Knights è il perfetto anello di congiunzione tra *Minecraft* e *Dragon Quest Builders*, che lascia libertà quasi totale lasciata al giocatore ma al contempo incanalandolo attraverso gli stilemi classici dei giochi di ruolo.

Un evento denominato "**Frattura**" ha diviso il globo in 47 distinti biomi, ora accessibili solo attraverso la scoperta di portali, ognuno dei quali necessiterà di diversi materiali per potere essere ripristinato. Il gioco ci presenta il suo carattere ruolistico fin dalla creazione del personaggio: avremo la possibilità di scegliere tra le classi **Cavaliere**, **Mago** e **Arciere**, ognuna contraddistinta con un apposito albero delle abilità. *Portal Knights* dà la possibilità di affrontare il gioco in diverse modalità: sarà possibile costruire un nuovo equipaggiamento per uccidere i mostri e salire di livello o varcare i portali col solo scopo di prendere i materiali necessari e dedicarci esclusivamente al crafting.

Come ogni buon **sandbox**, il gioco permette di distruggere ogni singolo cubo sulla mappa e poi riposizionarlo dove meglio si ritiene per costruire edifici, fortificazioni, dungeon o fortezze volanti: quelli della propria fantasia saranno gli unici limiti per il giocatore.

Se il vostro scopo è unicamente quello di saltare da un'isola all'altra il più velocemente possibile costruendo i portali, in una **quindicina d'ore** potreste aver già fatto tutto quel che vi serve ma, nel caso voleste prendervela con calma e creare un mondo tutto vostro, le ore da spendere nel gioco potranno essere infinite. Potrete poi invitare anche altri **tre amici** sulla vostra isola e lavorare in quattro a un progetto comune o persino andare a caccia di materiali rari insieme, altra nota di merito per una produzione che offre un'esperienza piuttosto valida.

Tuttavia, ciò che rende veramente Portal Knight distante dall'essere un epigone di altri modelli già visti, sono i vari **elementi GDR**: talvolta incontreremo altri personaggi che ci forniranno numerose **side quest**, rinfocolando la motivazione a continuare l'esplorazione dei vari mondi.

L'unico appunto che ci sentiamo di sottolineare, semmai, concerne **l'inventario**, basato su un'impostazione a menù e sottomenù che non sembra fare dell'immediatezza la propria virtù: navigarci risulta macchinoso, a tratti sgradevole.

Da un titolo come **Portal Knights**, che presenta una struttura lineare di crescita e di scoperta ci si poteva aspettare una storia di maggior spessore, la **narrazione** rimane sullo sfondo e non si erge praticamente mai nel procedere del gameplay, lasciando la sensazione che siano i giocatori stessi a creare il proprio racconto (e questo non è sempre un bene).

Sotto il **profilo tecnico**, il titolo gode infine di **60 fps** e non mostra segni di cedimento regalando dei buoni colpi d'occhio: il ciclo giorno e notte, con alcuni nemici che compaiono solo all'imbrunire, e una dinamica dei fluidi particolarmente riuscita sono solo altre piccole chicche che migliorano l'esperienza globale.

Dal punto di vista **sonoro**, il gioco gode di un buon impianto tipico degli adventure game, pensata in maniera accurata con effetti realistici in azioni elementari (dai colpi sferrati a un nemico ai semplici passi in fase di movimento). È probabilmente la **colonna sonora** a far però la differenza, con deliziose variazioni melodiche che vanno di pari passo con i cambi di scenario e d'azione. Il lavoro orchestrale è davvero di pregio, le composizioni della **Synthetic Orchestra** (dietro la quale si nasconde il nome del solo **Blake Robinson**, che aveva già contribuito al lavoro sulla OST di **Terraria**) richiamano sonorità di maestri come **John Williams** e **Danny Elfman** innestandosi benissimo nell'opera di **Keen Games**.

Pur non risultando esente da bug, **Portal Knights** risulta davvero un bel prodotto, estremamente leggero e affascinante sul piano visivo e sonoro, e con un gameplay semplice e mai snervante, con un combat system basilare ma efficace. basato su attacchi e schivate, perfetto per il pubblico giovane a cui il titolo si rivolge.

[Splatoon 2](#)

Dopo il rilascio di nuovi titoli di **IP** storiche quali **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild** e **Mario Kart 8: Deluxe Edition**, e dopo l'uscita di **Arms**, **Nintendo** fa un altro passo nella direzione degli sport con **Splatoon 2**.

Il nuovo titolo per Switch è uno shooter in terza persona che, come nel primo capitolo, ha come personaggi centrali gli **Inkling**, ragazzini calamaro che in un'arena dovranno sfidarsi a colpi di inchiostro colorato in cui potranno anche nuotare, nascondersi e ricaricare il proprio colore.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIIMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0MjAlMjIIMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRV9DTWR3U3lwQWslMjIIMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIIMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

La campagna di **Splatoon 2** è un ottimo modo per insegnare al giocatore le meccaniche di gioco, ed è

fatta apposta per imparare a padroneggiare alcune delle armi utilizzabili nella modalità multigiocatore.

Il giocatore verrà guidato da **Marina**, una delle Squid Sister, la quale, una volta arrivati a Valle Polpo, ci metterà al corrente della misteriosa scomparsa dell'enorme **Pesce Gatto** e di **Stella**, altro membro delle Squid Sister. Ragion per cui vestiremo i panni dell'**Agente 4** per andare alla loro ricerca.

Le meccaniche sono molto simili a quelle del capitolo precedente: la nostra avventura si svolgerà in **5 zone diverse**, ognuna delle quali è composta da aree completamente esplorabili e zeppe di segreti, isole fluttuanti tra loro collegate alle quali accederemo in serie dopo aver superato con successo ogni ostacolo e la classica *boss-fight*, che in Splatton diventa un momento spettacolare, divertente e molto originale.

L'armamentario è stato quasi del tutto rinnovato rispetto al precedente capitolo, avremo infatti l'occasione di giocare con moltissime armi primarie e armi speciali totalmente nuove. Nel corso del gioco sarà fondamentale ottenere **vestiti** che ci faranno acquisire abilità specifiche, che saranno acquistabili assieme alle armi nei negozi della piazza di Coloropoli e attraverso l'app "**Nintendo Switch Online**", nella quale sono presenti alcuni accessori esclusivi.

La modalità principale delle partite amichevoli è "**Mischia mollusca**", il cui obiettivo è quello di colorare più dell'avversario la mappa a disposizione.

Oltre alle amichevoli, sono presenti le "**Partite pro**", accessibili dal **livello 10** in poi, e le impegnative "**Partite lega**", accessibili dopo aver raggiunto il **rango B-** nelle partite pro. All'interno delle partite potremo scegliere fra tre tipi di modalità: "**Zona splat**", in cui i team dovranno affrontarsi per il controllo di zone specifiche, "**Torre mobile**", una frenetica modalità in cui i giocatori dovranno scortare una torre attraverso i vari checkpoint prima della squadra avversaria, e "**Bazookarp**", nella quale bisognerà trasportare l'omonima arma speciale all'interno della base nemica. Nelle "partite pro" il giocatore dovrà giocare senza un team, al contrario delle "partite lega", giocabili in sessioni da due ore insieme a una squadra di amici.

Il **comparto online** lascia qualche dubbio: ci sono molti dettagli che sembrano essere stati tralasciati, dalla mancanza di un'opzione che consenta di uscire dal **matchmaking** fin quando non si riescono a trovare abbastanza persone per iniziare una partita all'impossibilità di cambiare armi ed equipaggiamento durante le partite se non interrompendo tutto e tornando nella piazza.

Splatton 2 vede l'aggiunta della modalità "**Salmon Run**", nella quale si dovranno affrontare orde di nemici - i **Salmonoidi** - in un'avvincente battaglia in tre round che potrà ospitare un massimo di quattro giocatori, ognuno con un'arma differente assegnata a rotazione. L'obiettivo è quello di raccogliere il numero di **uova dorate** rilasciate dai vari mini boss che spawneranno nel tempo, battendo tutti gli avversari che tenteranno di riprenderselo. Terminate le ondate nemiche si riceverà un punteggio che si accumulerà di partita in partita e che darà diritto a ricevere premi che vanno da armi a bonus speciali a vestiario con relative abilità.



Tirando le somme, **Splatton 2** si può considerare un altro piccolo capolavoro a marchio Nintendo, risultando un gioco divertente, dal gameplay veloce, coinvolgente, dotato di una grafica cartonesca e bellissima che non scade nell'infantile e sorretto da coinvolgenti soundtrack che infondono calma ma accompagnano bene anche le sfide nei momenti più concitati. Pur essendo totalmente diverso nel genere, il titolo può rivaleggiare senza timore con i più famosi (e più "seri") shooter sul mercato e ambire a diventare un esport al rango dei più giocati.

[Nex Machina: Death Machine](#)

Premi "A" per cominciare. Arcade. Principiante. Una moto futuristica e fluttuante sfreccia dalla sinistra alla destra del monitor andando a schiantarsi in un dirupo mentre il suo pilota salta giù al volo dalla sella e la colonna sonora pulsante di **Ari Pulkkinen** si bilancia su un volume più alto: quel pilota siamo noi e con l'analogico sinistro ci muoviamo, mentre col destro spariamo ai robot nemici che già ci accerchiano, come nel più classico dei twin-stick shooter. **Eugene Jarvis**, papà di *Defender*, *Stargate* e *Robotron: 2084* deve aver introdotto così l'idea di **Nex Machina** ai ragazzi di **Housemarque** per spiegar loro cosa avesse in mente. E i virtuosi sviluppatori finlandesi devono aver colto al volo l'intenzione dell'autore, ovvero quella di produrre un arcade vecchio stampo, frenetico, di breve durata ma difficile e ben bilanciato, caotico visivamente ma come un fuoco d'artificio, costellato di esplosioni, parti metalliche dei nemici che schizzano ovunque, raggi laser, plasma e soprattutto tanta velocità in un tripudio di suoni e colori sgargianti.

L'ambientazione cyberpunk di **Nex Machina** abbozza le linee di quella che si lascia intuire - dal giocatore che trovi il fiato per ossigenare ulteriormente il cervello nell'inferno di proiettili in cui viene catapultato - come la più abusata delle storie-pretesto, seppure anche qui - analogamente ad alcuni grandi classici arcade - di quest'ultima non ci sarebbe nemmeno bisogno: un uomo, armato, contro tutte le macchine. Il protagonista ha a disposizione **un'arma principale**, da usare come già detto inclinando l'analogico destro del controller nella direzione desiderata, **un set di sei armi** fra le quali scegliere - ogniqualvolta si trovino nella mappa - la propria arma secondaria, attivabile con uno dei tasti dorsali, e infine **la schivata**, importantissima per sfuggire ai proiettili nemici, visto che ne basta uno soltanto per morire e dover ricominciare lo schema. A tutto ciò si aggiungono diversi **power-up**, fra cui lo **scudo**, che offre la possibilità di essere colpiti una volta senza subire danni, o le varie **schivate esplosiva, tripla**, e così via.

Il gioco consta di **un centinaio di livelli**, più o meno brevi, che vanno a comporre **5 mondi**, ciascuno dei quali ha il proprio **boss** da sconfiggere. Per proseguire da un livello all'altro bisogna far fuori tutti i robot nemici ma, all'interno di ogni quadro, ci ritroveremo ad avere a che fare con un gran numero di **sfide opzionali**, superate le quali otterremo un punteggio più alto una volta completato il mondo. Le sfide consistono nel **salvare i superstiti** prima che vengano eliminati dalle macchine, trovare altri superstiti nascosti e portarli in salvo, **distruggere radiofari**, superare ciascun livello **senza mai morire** e via dicendo. Tutto questo naturalmente per dare al titolo quel tanto in più di longevità di cui, per sua stessa natura, è carente. Inoltre, una volta finito il gioco a livello principiante si potrà ricominciare - con diversi *malus* - l'avventura a **livello esperto**, avendo così l'opportunità di sbloccare un ulteriore mondo e di conseguenza **il boss finale**. Fra le altre modalità disponibili, spicca quella del **multiplayer locale**, l'unica a offrire qualche spunto in più e tante altre ore di divertimento, a patto che abbiate a disposizione qualcuno con cui giocarla. I quattro livelli di difficoltà portano infine la sfida contro se stessi a livelli davvero estremi.

Ma **Nex Machina: Death Machine**, pur essendo un gioco difficile, risulta essere anche ben bilanciato nel complesso e, anche se a volte può capitare di dover riavviare più e più volte un livello, la reattività dei comandi e la velocità in cui tutto accade danno la carica per ricominciare l'esperienza, alla ricerca della vittoria. Si ha tutto sommato ciò che ci si aspetta da un titolo del genere: un passatempo e una sfida continua ai riflessi, all'attenzione, all'abilità col controller e, riassumendo, al giocatore stesso. Forse anche in questo aspetto risiede però la sua debolezza, ovvero il non proporre realmente nulla di innovativo se non, per l'appunto, quel grado di sfida che, dai primi arcade che popolavano le sale giochi del mondo a oggi, è andato via via appiattendosi. La speranza è quella che **Housemarque** non abbandoni questa nuova **IP** e che la migliori nel tempo, fosse anche in un secondo capitolo, aggiungendo una modalità **multiplayer online** che certamente darebbe quel quid in più che invece sembra mancare.

Processore: Intel Core i5-6600K

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 970 Zotac

Scheda Madre: ASRock Fatal1ty Z170 Gaming K6

Renowned Explorers: International Society

Renowned Explorers: International Society (che da ora in poi chiameremo semplicemente **Renowned Explorers**) è un gioco di avventura strategica con elementi di gioco gestionali, da tavolo, testuali, RPG e roguelike. Nel gioco avremo la possibilità di scegliere una squadra di tre avventurieri (compreso un capitano) con i quali potremo esplorare, raccogliere ricchezze e tesori e cercare di guadagnare abbastanza prestigio per diventare, infine, l'esploratore più famoso al mondo.

Renowned Explorers possiede, quindi, molteplici diversi elementi di gioco: il titolo inizia con la selezione dei 3 avventurieri che ci porteremo per tutto il nostro viaggio, ognuno ben caratterizzato, addirittura provvisto di una piccola biografia che riesce perfettamente a motivare i tratti e le caratteristiche di ogni personaggio. Il gioco è pieno di tinte ironiche, a partire dalla nomenclatura delle classi: per esempio, potremo iniziare la nostra avventura portandoci un ricercatore, uno specialista del combattimento e un oratore per bilanciare il gruppo. Dopo aver scelto la nostra squadra (quasi con la stessa attenzione che si presta nella scelta di un personaggio predefinito in una campagna di *D&D*), potremo iniziare il nostro primo viaggio.

Le spedizioni avvengono su **mappe procedurali** e partiremo sempre con una scarsa quantità di forniture (che servono a farci spostare nella mappa senza *malus*), per raggiungere la posizione esatta del tesoro. Viaggiando verso il sito del tesoro, ci imatteremo in diversi incontri che ci daranno l'opportunità di guadagnare dei gettoni; questi verranno riscattati per ricevere oro, stato, ricerca e fama dopo la conclusione della spedizione, ossia la parte gestionale vera e propria. Nella maggior parte degli incontri avremo a che fare con un check delle abilità dei nostri avventurieri (per esempio, potrebbe sorgere una situazione in cui si avrà bisogno di un archeologo per poter decifrare un'antica lingua e quindi continuare l'avventura testuale) e spesso ci ritroveremo davanti a due o più alternative diverse per risolvere lo stesso enigma. Eccezion fatta per il caso in cui il nostro personaggio possieda i requisiti necessari a portare a termine una missione, più frequentemente apparirà una **ruota della fortuna**, la quale, attraverso un giro casuale, ci fornirà le skill necessarie (in termini di probabilità di successo) per finire la missione.

L'avventura prevede la possibilità di incontrare animali o altri personaggi pronti a combattere contro di noi. Quando inizia un combattimento, che si svolgerà a turni, i nostri tre avventurieri dovranno muoversi verso i nemici su una mappa esagonale e attaccare utilizzando uno dei tre diversi atteggiamenti previsti: amichevole, aggressivo o subdolo. L'atteggiamento **amichevole** prevede di uccidere con gentilezza, quello **aggressivo** di combattere con le armi, quello **subdolo**, infine, permette di spaventare l'avversario. Il combattimento avviene con una dinamica molto simile alla **morra cinese**, ciascun atteggiamento è vincente a priori su un altro (l'aggressivo è efficace contro quello amichevole, ad esempio). Ogni tipo di nemico presenta un atteggiamento diverso che può addirittura cambiare durante la battaglia, in modo tale da rendere ogni conflitto dinamico e riadattare le proprie strategie per combattere nel modo più appropriato.



Alla fine, raggiungeremo la posizione del tesoro sulla mappa: la spedizione sarà caratterizzata dal verificarsi di eventi unici, per concludersi, infine, con la faticosa **boss fight** (alcune delle quali sono molto ostiche, soprattutto quando si entra nelle spedizioni più avanzate dove il game over è sempre dietro l'angolo). Se riusciremo a battere con successo il boss verremo ricompensati con un tesoro casuale di una *pool* abbastanza ristretta e la nostra spedizione sarà terminata. Potremo quindi spendere i gettoni che avremo guadagnato su seguaci, oggetti (armature, ecc.) e tantissime di altre cose che potranno aiutare le nostre future spedizioni.

Ogni *run* del gioco ci permette di scegliere cinque diverse spedizioni. L'obiettivo del gioco è quello di guadagnare il maggior prestigio possibile per diventare l'esploratore più famoso del mondo (e battere l'odioso **Mathieu Rivaleux**). Se stiamo giocando in modalità avventura e moriamo in battaglia, dovremo ricominciare da capo (non scordiamoci che abbiamo a che fare con un **roguelike**, a meno che non si giochi in modalità scoperta). Quindi facciamo spedizioni, troviamo i tesori, guadagniamo gettoni per aiutarci nelle missioni future e ritorniamo in patria per fortificarci con le ricchezze acquisite: questa è l'esperienza di gioco di **Renowned Explorers**.

Come ho già detto in precedenza, **Renowned Explorers** prende molto dai giochi da tavolo, compreso quegli episodi in cui si vorrebbe ritornare a giocare a un vecchio gioco con plancia e miniature pur avendo perso il foglietto delle istruzioni. Ho usato questa metafora per indicare quanto la curva di apprendimento, a causa delle mancate delucidazioni in gioco, sia estremamente alta. Ad alcuni giocatori potrebbe non piacere che ci voglia un'ora o due per entrare nelle corde di questo gioco. Il che mi fa supporre che sia un gioco difficilmente acquistabile per una certa categoria di gamer.



Renowned Explorers è un titolo molto più profondo di quello che la superficie presenta, se si considera anche una buona rigiocabilità. Ci sono più di 1.000 combinazioni di gioco grazie ai diversi gruppi di esploratori che si possono sperimentare (dal momento che ci sono venti esploratori aventi tutti tratti e abilità differenti); ci si può concentrare su uno o più dei tre diversi stili di combattimento (Aggressivo, amichevole e subdolo); ci sono tonnellate di diverse strategie e che si possono adattare (si può tentare di acquisire molte ricerche per sbloccare nuovi *perks*; ci si può concentrare nel massimizzare solo le entrate di denaro o occuparsi del proprio stato per racimolare nuovi seguaci al fine di aiutare le nostre entrate indipendentemente dalle risorse). L'unica cosa che non ha molta profondità sono le spedizioni: sono previsti solo una manciata di posti che possiamo visitare, nonostante le mappe siano randomizzate di continuo. Purtroppo questo impoverisce non poco il contenuto di gioco. Lo sviluppatore **Abbey Games** sta progettando un piano per fornire nuove mappe a pagamento: nonostante ciò, credo non sia sufficiente a colmare a pieno questa lacuna.

Trovo un'ottima idea offrire l'opzione di giocare in **modalità scoperta** (che offre la possibilità di ricaricare la partita una volta morti). Inoltre, la struttura del roguelike è ben equilibrata, con una giusta curva di difficoltà, riuscendo a ricreare un'atmosfera di suspense quando il giocatore è costretto a effettuare una scelta. Tuttavia, vorrei far notare quanto sia abbastanza riduttivo limitare il gioco a sole 5 esplorazioni ad avventura, cosa che farà sicuramente soffrire il fan che si affeziona al titolo. Nonostante ciò il gioco offre contenuti sufficienti al prezzo di 20 euro, fattore che porta l'acquirente a farsi poche domande al momento dell'acquisto.

Renowned Explorers è un gioco per niente **user-friendly** ma, una volta apprese le meccaniche, diventa facile capire quanto il titolo sia estremamente ben progettato e molto elegante. Quando si comincia a masticare per bene le dinamiche, il gameplay risulta molto semplice e intuitivo, distruggendo il preconcetto iniziale che può farcelo vedere come un titolo di grande difficoltà. Ci sono però ancora un paio di problemi specialmente nell'ambito dell'HUD: durante il combattimento, infatti, bisogna andare a ricercare manualmente il miglior attacco possibile, cosa che rallenta molto la dinamica del gioco. Tuttavia, nel complesso **Renowned Explorers** risulta molto brillante dal punto di vista della progettazione.



Ho trovato particolarmente congeniale al mio gusto il comparto artistico di **Renowned Explorers** che, nonostante abbia una grafica minimale e fumettosa, non crea fatica a farci immergere nelle avventure del gioco. La musica regala una bella sensazione di compagnia durante i nostri viaggi, ma non la definirei esattamente memorabile: è di certo adatta alle scene e alle situazioni che ci ritroviamo davanti ma, a differenza di altri giochi, non mi ha entusiasmato al punto da volerla riascoltare fuori dal proprio contesto.

Mentre gli indie di solito ci regalano circa un'ora o due di gioco, questo titolo ha davvero tanta rigiocabilità. Per gli amanti degli obiettivi, **Renowned Explorers** è dotato di 138 traguardi da realizzare, molti dei quali sono abbastanza facili da sbloccare, ma ci vorranno molte ore di gioco per farli tutti.

Renowned Explorers è un grande gioco che offre una tonnellata di profondità e rigiocabilità, un interessante sistema di combattimento, un design elegante e ispirato. Il gioco combina con successo elementi di giochi da tavolo, di strategia, testuali, RPG e roguelike, motivo per cui gli amanti di giochi in stile D&D non dovrebbero assolutamente farsi scappare l'occasione di passarci qualche ora.