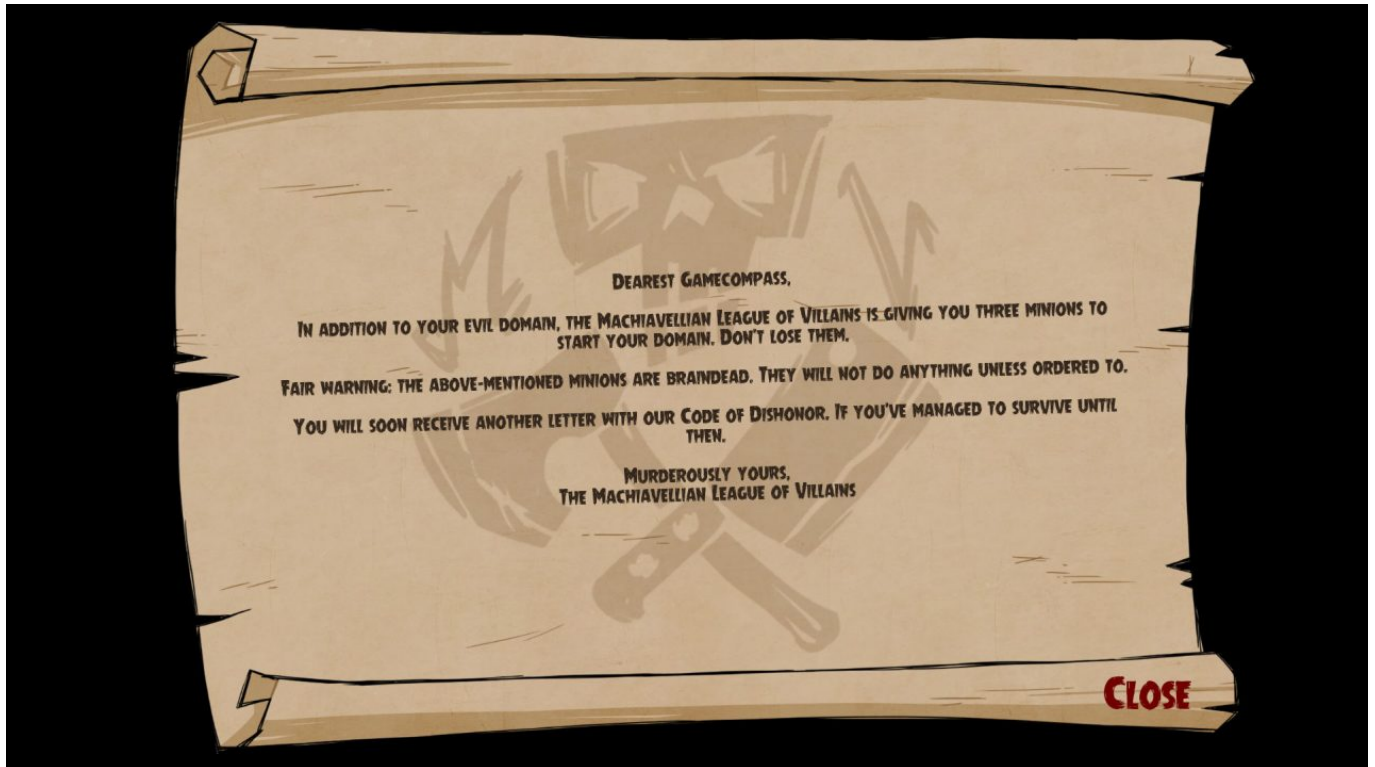


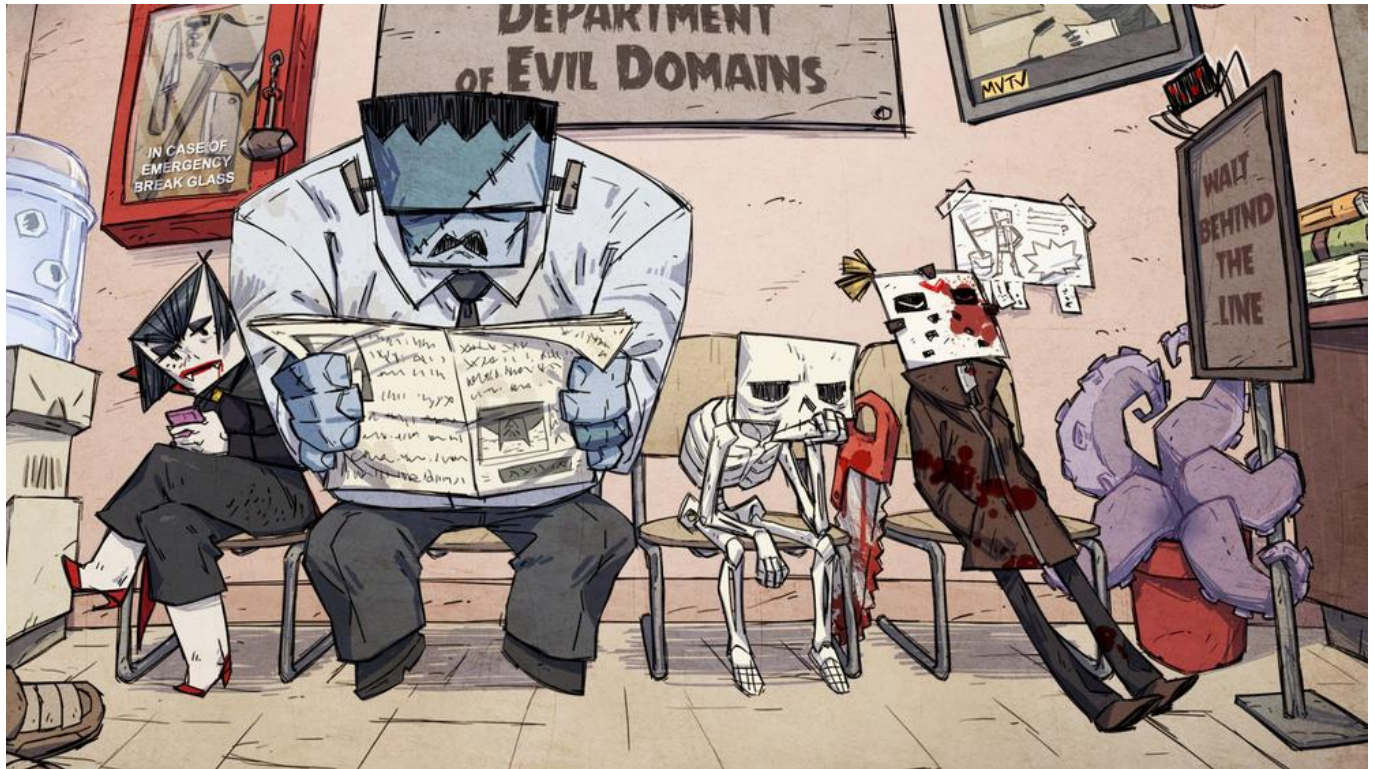
Machiavillain

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.