

Bush Hockey League (Old Time Hockey)

Con le pinne, fucile e occhiali... ops! Ho sbagliato sport scusate! Quest'oggi si parla di hockey! Ammetto di non essere un gran fanatico degli sport prettamente americani, come il football, il rugby, il baseball o l'hockey per l'appunto, ma dicono che, almeno una volta nella vita, bisogna provare tutto - tranne il cibo macrobiotico, no, quello non c'è bisogno di provarlo. Così mi sono cimentato in una disciplina del tutto nuova per me e l'ho fatto tramite un videogioco tanto semplice quanto simpatico sviluppato dal team **V7 Entertainment INC.:** *Old Time Hockey*, meglio conosciuto come *Bush Hockey League*.



Passaggio e tiro!

Una delle caratteristiche particolari di questo gioco, è data da una immediata sensazione di star giocando su una vecchia console, una di quelle che avevano i controller con due soli pulsanti, che sono quelli che effettivamente servono per una partita a *Bush Hockey League*! In questo particolare periodo storico poi, in cui i giochi necessitano di avere joypad a 564 pulsanti mi vien da dire: che cosa meravigliosa! Altra sfiziosa caratteristica, per i nostalgici, è che il gioco ci permetterà di poter scegliere una risoluzione a **8/16 bit**, fino ad arrivare alla più comune **1920×1080** (full hd).

Ma non perdiamoci in chiacchiere: appena avviato il gioco, ci troveremo davanti a un menù molto chiaro, potremo iniziare una **modalità storia** oppure giocare delle partite amichevoli **1vs1** con la CPU o con un avversario umano in **multiplayer**. È possibile inoltre giocare in **modalità cooperativa locale**, anche nella modalità storia, rendendo il gioco un tantino più divertente. Purtroppo non posso dire che la semplicità basti per renderlo un buon titolo, poiché, sfortunatamente per lui, la ripetitività si fa sentire prepotente dopo le prime 2 partite.

Come in tutti i giochi di hockey che si rispettino, non potevano mancare le azzuffate tra giocatori! Infatti di tanto in tanto, se commetteremo troppi falli contro la squadra avversaria, i giocatori ci si rivolteranno contro, ingaggiando “violenti” - a volte ai limiti del ridicolo - **combattimenti uno contro uno!**

Andando nello specifico, la modalità storia, sarà composta da una serie di scontri in cui si dovranno completare delle missioni secondarie - **tre** per l'esattezza - per ricevere al termine del match un punteggio a 3 stelle appunto, una per ogni obiettivo completato. Andando avanti in questa modalità, si sbloccheranno anche dei “**collezionabili**”, ossia delle carte raffiguranti i diversi grandi giocatori dell'Hockey (totalmente inventati, risparmiando così sui diritti).

Sull'altra modalità, **l'esibizione**, presente nella stragrande maggioranza di titoli sportivi, non c'è poi tantissimo da dire: si sarà limitati a scegliere squadre e maglie da indossare. Riguardo invece la modalità **multiplayer**, **Bush Hockey League**, è risultato piacevolmente divertente giocato in **co-op** con un altro giocatore.



Puro old style

Il **comparto grafico**: un azzardo, o un colpo di genio? Dipende dai punti di vista. Personalmente ho apprezzato molto la **grafica vecchio stampo** con la quale è stato concepito il titolo: texture acquerellate e modelli “low poly”, ricorda proprio i primissimi giochi in cui i team di sviluppo si imbarcavano nella grafica 3D con discreti risultati. Non solo nell’art-style il gioco richiama il passato, ma anche le animazioni dei personaggi, in effetti, sembrano rifarsi a quelle di un tempo: approssimative, ridondanti e con movimenti macchinosi e poco precisi.

Un sonoro... che non lascia traccia.

Niente può esser peggio di un gioco sportivo privo un buon **sonoro** per la tifoseria e suoni ambientali: tolti questi, ahimè, ci rimane solo un vuoto incolmabile. L'unica nota positiva è però la track list utilizzata per i menù di navigazione, ricca di brani **punk rock**.



Tra un dischetto e una rissa ci vorrebbe...

Chiudendo il cerchio, l'esperienza con **Bush Hockey League** risulta soddisfacente, anche se solo in parte: sembra di essere davanti a un **gioco "a metà"**. Sarebbe stato bello se fossero stati presenti diversi tipi di tornei, dei **collezionabili** con un tantino più di attrattiva e magari anche un editor per le squadre, i personaggi o le maglie. Insomma, l'ennesimo titolo che intenzionalmente, sembra non voler farsi piacere più di tanto, ma che potrà far passare piacevolmente del tempo al giocatore che voglia far qualche partita a uno dei grandi sport made in USA.

[Nidhogg 2](#)

Devo ammetterlo, non sono un grande fan dei titoli indie, né tanto meno dei giochi privi di un filo narrativo. **Nidhogg 2**, IP di proprietà della casa di sviluppo **Messhof Game**, prende a piene mani entrambi gli elementi e ne fa il proprio standard. Un titolo che nasce, sin dal concept, molto originale ma privo di un teorico significato: seppur migliorato rispetto al primo capitolo uscito nel 2014, graficamente è stato arricchito dagli **sprite** ma adesso risulta anche molto più confusionario.

Unica stella che fievole si illumina nel cielo di **Nidhogg 2** mi è parsa essere la sua giocabilità che, seppur ridotta all'osso, è abbastanza alta, oltre che intuitiva. A ogni modo, risulta davvero molto difficile contestualizzarlo nel panorama videoludico odierno.



Nidhogg 2 avrebbe potuto trovare il suo posto 15 anni fa come cabinato, quando ancora la sala giochi non era un mero ritrovo per giocatori di slot machine. Giocarlo in **1vs1**, in piedi in sala giochi, a spintonarsi durante una partita sullo stesso schermo, questo potrebbe essere divertente, ma in casa? Seduti di fronte al vostro monitor? State certi che l'unica emozione che proverete sarà quella di aver recuperato spazio sul vostro hard disk una volta disinstallato il gioco.



Una volta personalizzato il nostro personaggio, con i pochi elementi selezionabili, lo scopo del gioco, unico e solo, sarà quello di riuscire a raggiungere l'estremità opposta del piano di gioco per aggiudicarsi la vittoria ed essere poi divorati dal **Nidhogg** (un enorme serpente volante facente parte delle credenze mitologiche scandinave) che vi porterà via masticandovi al termine di ogni livello. Gli stage non seguono una logica, ognuno prevede l'utilizzo esclusivo di una sola arma oppure, in alcuni casi, saranno presenti più armi da poter prendere anche dai vostri nemici una volta eliminati. Ogni partita inizia precisamente nella metà del livello con un "face to face" col vostro nemico che, allo stesso nostro modo, avrà un solo obiettivo: terminare il livello raggiungendo l'estremità a lui opposta, ogni volta che un concorrente viene eliminato farà un spawn (comparirà nuovamente) dopo qualche secondo. Ci sono diversi livelli disponibili, ognuno con le sue ambientazioni e armi caratteristiche. La modalità single player non ha nulla da invidiare alla modalità in **multiplayer**, risultano entrambe prive di incisività.



I giochi indipendenti fanno ormai parte di un larga fetta di mercato, si stanno facendo strada sgomitando con le grandi case di sviluppo, portando spesso a casa grandi successi, come nel caso di giochi del calibro di **Limbo** o **Inside** di **Playdead**, o lo stesso **Steamworld Dig 2** e tanti altri titoli di successo. Mi chiedo se abbia ancora senso sviluppare oggi un gioco come **Nidhogg 2**, che difficilmente troverà posto nelle librerie dei videogiocatori, né tantomeno il loro favore.