

[Tower 57](#)

Ricordate i tempi dell'**Amiga**? Quei giochi per computer un po' sgrausi, un po' over the top e dal character design alquanto bizzarro che trovavate in mezzo ai vostri floppy senza neanche capire come fossero finiti all'interno del vostro raccoglitore? Ecco che **Pixwerk** ci porta indietro nel passato con stile, in un'epoca fatta di tempi di caricamento lunghissimi (tranquilli, qui non ce ne sono), violenza accentuata e joystick con le ventose da attaccare al tavolino: stiamo parlando di **Tower 57**, un bellissimo e divertentissimo **top-down twin stick shooter** per **PC**, acquistabile tramite le piattaforme **Steam**, **GoG** e **Humble Bundle**.

Il gioco è una vera e propria lettera d'amore per i fan di **Alien Breed** e **Chaos Engine**, entrambi popolarissimi titoli per **Amiga** e **DOS**, ma anche per chi apprezzato classici per console come **Zombies ate my Neighbours** e **Smash Tv**; la sua realizzazione è stata possibile grazie ai finanziamenti di quasi 2000 appassionati, ma **Tower 57** offre di più di una semplice operazione nostalgica: è un titolo che fonde più generi, implementa nuove meccaniche, impossibili per i controller dell'epoca, ponendosi così come un gioco moderno, pieno d'azione ma soprattutto divertentissimo.



Time to kick some ass

La civiltà non è più come quella che conosciamo, le città non esistono più e le comunità di persone si sono organizzate in torri, come quella in cui stiamo per infiltrarci: si raggiungono in treno e all'interno di esse ci sono strade, negozi, ospedali, centri di bellezza, hotel e persino fabbriche. A quanto pare, in un piano della Torre, c'è una rivolta in corso e la **I.T.G.** ha inviato di nascosto 3 dei suoi 6 agenti di punta affinché questo spirito di rivoluzione non si diffonda come un virus. Scesi dal treno prenderemo subito dimestichezza con i semplici controlli e ci recheremo presto nella prima

area di gioco, **le fogne**. I (bizzarri) personaggi del titolo hanno tutti più o meno le stesse caratteristiche: un'**arma standard** con proiettili infiniti (poco utile durante le mischie più selvagge), un'**arma caratteristica** più potente e dal raggio d'azione più ampio, un'**arma o strumento di supporto** e un **attacco speciale** che distruggerà tutti i nemici in una schermata. Quest'ultimo potrà essere attivato soltanto quando la barra speciale, che si riempie lentamente a ogni nemico annientato, sarà piena e metà della stessa potrà permetterci anche di cambiare personaggio in vista di guai o di una situazione meglio gestibile con un altro agente; non avremo più la possibilità di cambiarli una volta avviato il file di salvataggio perciò è bene trovare il giusto equilibrio sin da subito (anche se è molto difficile visto che dal menù possiamo solo osservare l'immagine dell'arma caratteristica e un'animazione del suo attacco speciale).

Il gioco, essendo un **twin stick shooter**, permette di controllare gli agenti in azione sia con un controller con due levette analogiche sia con mouse e tastiera, ed entrambi i metodi sono molto precisi e reattivi, perciò basterà scegliere con calma il metodo che più vi si addice. Eliminare tutto quello che c'è in una schermata non è per niente una passeggiata, i nemici si faranno sempre più frequenti e a ogni piazzola ci sarà sempre una vera e propria carneficina; il gameplay è ispirato ai più classici **top-down shooter**, come i già menzionati **Chaos Engine**, **Zombies ate my Neighbors** o **Smash TV**, ma attinge anche, da come si può notare nelle schermate più "affollate", dai **bullet hell** alla **Touhou**, un po' come avviene per le schermate di combattimento di **Undertale** (complesse, sì, ma nulla di impossibile); in aggiunta, come se non bastasse, gli elementi ambientali saranno quasi sempre distruggibili, alcune volte rivelando anche sezioni e passaggi nascosti, e avremo inoltre la possibilità, in alcuni stage, di salire a bordo di un **carro armato** e moltiplicare il caos in maniera esponenziale. Gli **upgrade alle armi** e alle **parti del corpo** danno al titolo, abbastanza definito nel suo genere, un'insolita veste **RPG** e dunque più potenti saremo, meglio riusciremo liberare le schermate dai nemici; sfortunatamente il gioco chiede molto *grinding* sin da subito e tutto quello che faremo per livellarci non sempre sarà ripagato. Per quanto sia divertente spazzare via i nemici nelle maniere più violente possibili per poi raccoglierne i soldi, che servono proprio per comprare gli upgrade, questi spesso non saranno mai abbastanza per comprare le migliori negli appositi banconi; già dal secondo livello gli **upgrade** saranno decisivi e si finirà inequivocabilmente per creare disparità temporanee fra i personaggi. Tuttavia **Tower 57** si pone come un gioco molto tosto, con la giusta pazienza (e con i giusti trucchetti per vincere alle scommesse nelle bische clandestine dell'hub world) è possibile completarlo in single player ma per godere veramente del potenziale di questo titolo vi consigliamo di giocarlo in **co-op locale**, proprio come si faceva con i titoli sopramenzionati; il gioco offre anche la possibilità di una **cooperativa online**, però, momentaneamente, i server sembrano deserti, e dunque non siamo proprio riusciti a provare questa modalità per mancanza di giocatori (anche per questo vi consigliamo di sedervi davanti al pc con un amico).



Follia con classe

Le **peculiarità grafiche**, come già accennato all'inizio, si rifanno allo stile e alla palette di colori **16 bit** tipica dell'**Amiga**, ma il vero punto forte di questo titolo è il suo **art style**: le tecnologie retro-futuristiche/fantascientifiche che caratterizzano gli ambienti di questa società distopica si rifanno al **dieselpunk**, stile che fonde elementi **steampunk** e **cyberpunk** con una spruzzata di **Art Deco** degli anni '30; il tutto si fonde perfettamente con la coloratissima, seppur opaca, grafica dei popolarissimi tardi computer **Commodore**. Per darvi un'idea di questo particolarissimo stile vi basterà pensare a giochi come **Bioshock** o **Grim Fandango**, oppure a film come **Blade Runner**, **Brazil** di **Terry Gilliam** o il leggendario **Metropolis** di **Fritz Lang** (film che influenzano, difatti, anche la trama di **Tower 57**). Non mancheranno, inoltre, infiniti rimandi all'**Amiga** stesso come le sfere a scacchi un po' dappertutto, simbolo del popolarissimo PC, o il floppy che segna il salvataggio automatico con i tipici temi arcobaleno; tocchi del genere sono delle vere chicche per i più nostalgici! L'art style generale influenza, di conseguenza, anche i personaggi giocabili e i ritratti che li raffigurano, così come quelli degli altri NPC del gioco, che risultano bizzarri e over the top, inutile a dirlo, in pieno stile anni '90!

Gli stessi personaggi godono di **doppiaggio**, e le linee di dialogo, quando questi esaminano un oggetto o raccolgono **medi-kit** e **munizioni**, sono veramente esilaranti, specialmente quelle di **The Don** che, essendo italiano, quando analizza qualcosa di cui non ne capisce il significato ci delizia con un bel «che c***o è» (espresso con un poco convincente accento anglosassone, un po' alla **Italian Spiderman**). La musica che fa da sfondo al gioco si mantiene nell'area elettronica, attinge dal **chiptune** dei giochi per computer europei, un po' dalla **demoscene** ma senza necessariamente utilizzare quegli stessi suoni; tutto sommato la colonna sonora è ben composta e ci sono molti bei temi anche se, nonostante sia molto valida, rimane impresso poco e niente delle melodie dei livelli.



E chi se lo aspettava!

Tower 57 è davvero una bellissima sorpresa: è difficile, ha stile, diverte con meccaniche molto semplici e presenta pochissimi bug sul piano del gameplay. Il vero peccato questo gioco è la sua **longevità**; anche se la difficoltà ci terrà lontani dal completarlo in un batter d'occhio purtroppo il gioco finisce proprio quando cominceremo a diventare veramente bravi, il che significa fra le **3 e le 5 ore di gioco**. Ad ogni modo, i diversi personaggi permettono almeno un po' di rigiocabilità più, specialmente se si vuole ottenere il finale buono, ma la vera peculiarità del titolo sta nel suo multiplayer, pensato e tarato per una sessione di gioco in compagnia. Raccomandiamo vivamente **Tower 57** anche se vi servirà un buon inglese per apprezzare la storia e lo humor; il gioco non è tradotto in italiano e la lingua utilizzata è giusto un po' astrusa, forse per attenersi meglio ai toni **noir** della storia. Con 11,99€ potrete però portarvi a casa un bel titolo in grado di regalarvi piacevolissime ore insieme ai vostri amici o online (se riuscite a trovare qualcuno): una vera e propria gemma nascosta.



Sonorità videoludiche - La Chiptune

La rivoluzione parte dal basso: in molti casi questa frase rappresenta solamente un modo di dire, ma nel 1985 non devono averla pensata così sviluppatori del calibro di **Rob Hubbard** e **Martin Galway** o programmatori in erba come il tedesco **Chris Hülsbeck**. All'epoca questi tre uomini erano persone qualunque, ora invece sono compositori universalmente celebrati come i padrini della musica **chiptune**.

Ma cos'è la chiptune? Banalmente si potrebbe dire che è «**un genere di musica creato usando i chip sonori di computer e console degli anni '80/primi anni '90**», ma in realtà è qualcosa di più: la chiptune è sì un genere musicale che affonda le sue radici nel retrocomputing, ma è anche **un movimento artistico che prende a pieni mani dalla filosofia fai-da-te tipica del punk**.

Difatti, nella storia del genere, non è una novità leggere di gente che ha creato o che crea tutt'ora dei software musicali da zero: è l'esempio del succitato Chris Hülsbeck, che nel 1986 pubblicò su una rivista tedesca **Soundmonitor**, programma che aveva creato nel tempo libero. Oppure di **Karsten Obariski**, che nel 1987 creò il software **Ultimate Soundtracker** per **Commodore Amiga**, dando il via all'introduzione delle **cacktro** (ovvero le intro di giochi e programmi crackati) e successivamente alla cosiddetta demoscene, un vero e proprio genere artistico in tutto e per tutto che usava l'Amiga per creare opere degne del MOMA di New York.

Nonostante veri compositori del calibro di **Koji Kondo**, **Nobuo Uematsu** e **Yuzo Koshiro**, autori rispettivamente delle musiche di **Super Mario**, **Final Fantasy** e **Streets of Rage**, che vennero assunti da case come Nintendo e Sega per creare opere leggendarie, oggi portate sui palchi da tutto il mondo con progetti rock-opera come **Video Game Music** dell'americano **Tommy Tallarico** o da esibizioni orchestrali, la chiptune continua a restare un fenomeno soprattutto underground, anche se

negli ultimi anni è stata spesso omaggiata da artisti del mainstream musicale come il canadese **Deadmau5** (che proviene della demoscene!), **50 Cent** o **Kesha**. La diffusione di internet è stata fondamentale per il genere, dando il via alla creazione di siti e forum come **8bitcollective** o **micromusic.net** e case discografiche che danno spazio agli artisti della scena, come la **Bleepstreet Records**, o che si occupano di celebrare le grandi colonne sonore videoludiche del passato: è il caso della **Data Discs Records** di Londra, che si occupa della stampa in vinile di musiche tratte da **Streets of Rage**, **Shenmue**, **Super Hang-On**, **Outrun** e molti altri.

Ai giorni nostri, la creazione e l'esplosione degli indie game ha suggellato un matrimonio pressoché perfetto con la musica chiptune: non è più una novità trovare una colonna sonora realizzata con un **Game Boy** in giochi come **VVVVVV** e **Super Hexagon** di **Terry Cavanagh**, con due meravigliose OST realizzate rispettivamente dallo svedese **Magnus "SoulEye" Pålsson** e dalla nordirlandese **Chipzel**, oppure su hit come **Shovel Knight**, dove domina la splendida colonna sonora realizzata dall'americano **Jake Kaufman**, già autore delle musiche della serie **Shantae** e di un'altra hit indie come **Crypt of the Necrodancer**. Per non parlare dell'ottimo lavoro di band come **Amanaguchi**, autori delle musiche del celebratissimo beat 'em up a scorrimento orizzontale basato sulla serie a fumetti di **Scott Pilgrim**.

E l'Italia? Nel nostro paese la scena è molto giovane, ma ben attiva, in primis nell'area milanese dove troviamo due nomi grossi come **Arottenbit** e **Kenobit**, autori di infuocate esibizioni live a base di **Game Boy** e creatori di eventi come le serate di **Milano Chiptune Underground**, serate dall'attitudine punk che piano piano vanno diffondendosi in tutto il resto dello stivale. Ma occhio ad altri artisti come **Or4**, **Pablito El Dritto** o **Luke McQueen**, quest'ultimo mago della sintesi FM del **Mega Drive**, e autore delle musiche di **Xydonia**, *shoot 'em up* a scorrimento orizzontale 100% made in Italy realizzato da **Breaking Bytes**.

La chiptune avrà magari poca storia dalla sua, essendo un genere musicale molto giovane: d'altronde, sono passati più di trent'anni dagli esperimenti sonori su **Commodore 64** dei vari **Galway**, **Hubbard** e dei **fratelli Follin**, ma le attende un futuro radioso grazie alla scena indie, alle *netlabel* presenti su internet e ai servizi di streaming musicale come **Bandcamp** e in generale a chi va a concerti dei musicisti della scena, che sia un locale underground oppure una fiera del fumetto come **Lucca Comics** (nell'edizione di quest'anno si è proprio esibito Kenobit nello stage di Red Bull!). Per quanto sia un genere musicale che affonda le radici nella nostalgia dei bei tempi andati a base di pane e **NES**, la chiptune è molto di più: è ricerca, è sperimentazione, è voglia di spaccare il mondo.

[GameCompass - Sonorità Videoludiche](#) [\(02x11\)](#)

Puntata serissima fra musica e videogame! **Gero Micciché** ne parla con **Andrea Celauro** e **Gabriele Sciarratta** in una puntata dedicata alle soundtrack videoludiche con una recensione di **Wheels of Aurelia**, uno speciale sulla musica nei videogame dall'8-bit all'odierna scena **chiptune** e i migliori temi musicali dei menù dei videogame selezionati da Marcello Ribuffo nella consueta top finale!