

# Ascesa e declino delle demo

Nella metà degli anni '90, diciamo più o meno con l'arrivo della prima **PlayStation** nei negozi, le **demo** erano praticamente ovunque: gran parte delle riviste videoludiche che si trovavano nelle edicole erano colme di versioni dimostrative dei titoli in uscita. Ma con l'avvento della rete a banda larga e degli store digitali, questo tipo di marketing è scomparso quasi del tutto. Cosa ha portato gli sviluppatori a cambiare metodo di promozione dei propri giochi?



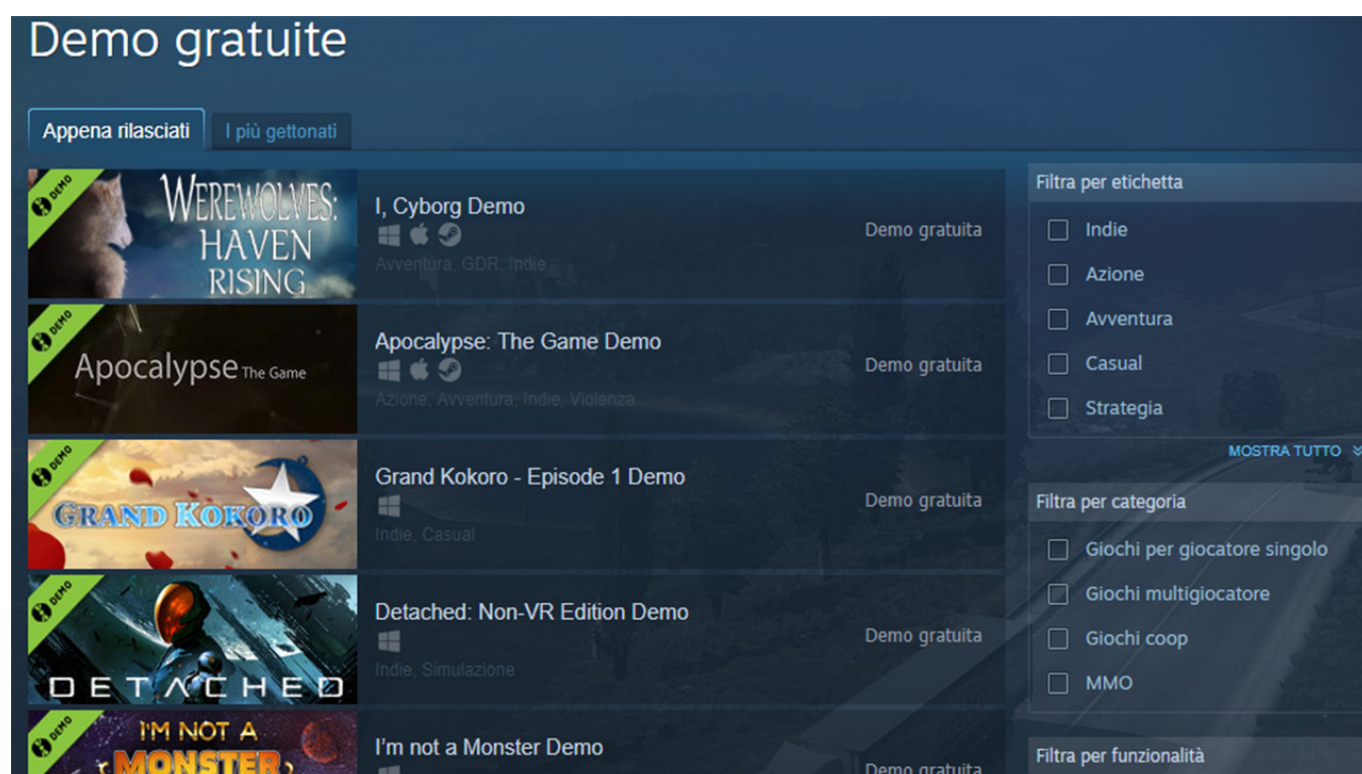
Una delle principali motivazioni dell'abbandono delle **demo** è dovuto alla mancata imposizione da parte del mercato come modello di riferimento: semplicemente, esse non si sono rivelate efficaci come altre forme di pubblicità, come trailer e video gameplay. Questi ultimi permettono di mettere in risalto i lati migliori del titolo in uscita e nascondendo i difetti, generando così hype per il futuro acquirente.

Invece, le **demo**, devono riflettere lo stato attuale della lavorazione del gioco, con i suoi pro e contro: così facendo un giocatore dapprima interessato all'acquisto potrebbe ripensarci e decidere di risparmiare il proprio denaro, perché ciò che ha provato non ha rispettato i suoi standard. Questo non riguarda direttamente la scarsa qualità del prodotto o eventuali bug e glitch, ma può essere semplicemente essere una questione di gusti. Infatti, secondo **Jesse Schell**, game designer americano e professore di **entertainment technology** alla **Carnegie Mellon University** di Pittsburgh, ha condotto un'analisi dove è risultato che le **demo** dei giochi tendono a danneggiarne le vendite, piuttosto che migliorarle.

Le versioni dimostrative sono affette da un paradosso non da poco nel mondo del gaming: devono essere ben fatte, per incoraggiare l'acquisto da parte dei giocatori, ma non devono molto estese, perché un assaggio prolungato del titolo può accontentare i palati di tanti futuri acquirenti. Molte volte le **demo** offrono la parte iniziale del gioco completo: solitamente rappresentano la parte più

semplice e poco interessante dell'intera opera. Molti giochi sbocciano dalla metà in poi, e può essere controproducente dare in prova qualcosa di non intrigante. Creare qualcosa ad hoc, come un livello bonus o una parte del gioco scritta appositamente per la demo richiede più lavoro, e quindi gli sviluppatori, col tempo, si sono concentrati di più su altre forme di pubblicità, ritenute più semplici e redditizie.

Un altro paradosso riguarda la pirateria: la "scusa" più usata da chi scarica illegalmente un titolo è quella di volerlo provare sul proprio **PC** per vedere se funziona o se ne vale l'acquisto. In teoria, l'uscita di una demo dovrebbe scongiurare il rischio pirateria, ma non è stato il caso di **Resident Evil VII**: sia il gioco completo che la versione dimostrativa erano protette da **Denuvo**, il popolare DRM anti-pirateria. Ma la demo del titolo **Capcom**, uscita con due settimane di anticipo rispetto al titolo completo, ha dato tempo ai *cracker* di lavorare sul codice e aggirare la protezione, rendendo così disponibile l'ultimo capitolo della saga horror sui canali illegali.



The image shows a screenshot of a Steam store page titled "Demo gratuite". At the top, there are two tabs: "Appena rilasciati" (selected) and "I più gettonati". Below the tabs is a grid of game demos. Each demo card includes a cover image, the game title, a "demo" badge, platform icons (Windows, macOS, Linux), genre tags, and the text "Demo gratuita".

Game Title	Genre	Platform	Price
WEREWOLVES: HAVEN RISING	Avventura, GDR, Indie	Windows, macOS, Linux	Demo gratuita
Apocalypse: The Game	Azione, Avventura, Indie, Violenza	Windows, macOS, Linux	Demo gratuita
Grand Kokoro - Episode 1 Demo	Indie, Casual	Windows	Demo gratuita
DETACHED	Indie, Simulazione	Windows	Demo gratuita
I'm not a Monster		Windows	Demo gratuita

On the right side of the page, there are three filter sections:

- Filtra per etichetta:** Includes checkboxes for Indie, Azione, Avventura, Casual, and Strategia.
- Filtra per categoria:** Includes checkboxes for Giochi per giocatore singolo, Giochi multigiocatore, Giochi coop, and MMO.
- Filtra per funzionalità:** (Partially visible)

Se analizziamo l'offerta attuale delle **demo**, prendendo per esempio lo store di **Steam**, si nota che la sezione omonima è abbastanza nascosta nella homepage, visto che si deve evidenziare prima il menù dei giochi e poi andare su demo: è un sistema quasi estinto e poco usato, che ha lasciato lo spazio ad altri metodi, come le *open beta*, i weekend gratuiti (vedi **Overwatch** di **Blizzard**) oppure, idea lanciata proprio dallo store di **Valve**, il rimborso. Quest'ultimo metodo pone dei limiti entro quale è possibile richiedere la restituzione del denaro speso, ovvero una finestra di tempo di due settimane dall'acquisto e non più di due ore di gioco. Pur sembrando poco conveniente, può risultare un buon metodo per non perdere i nostri sudati risparmi, soprattutto in casi dove la nostra macchina può faticare nelle prestazioni, magari anche a causa di una cattiva ottimizzazione, come accaduto per **Batman: Arkham Knight**.

Curioso il metodo usato, invece, su **Origin**, lo store di **Electronic Arts**: per 3,99€ mensili o 24,99€ annuali, si può diventare membri di **Origin Access** e approfittare del 10% di sconto negli acquisti dello store, e dieci ore di prova per i rispettivi giochi. Nonostante queste misure non vadano effettivamente a sostituire le **demo**, possono risultare un buon metodo per provare molti titoli.

Insomma, la situazione è molto diversa rispetto al passato: ai tempi le **demo** erano quasi una necessità, e acquistare una rivista o scaricare l'eseguibile da un sito web era la prassi, in un mondo dove i titoli completi erano quasi ad appannaggio dei negozi specializzati. Con il passaggio dal fisico al digitale, la necessità di provare una **demo** è venuta sempre di più a mancare, grazie anche a servizi come **Humble Bundle** o lo stesso **Steam**, che molte volte offrono giochi completi scaricabili gratuitamente, oppure "pacchetti" di più giochi ottenibili a un prezzo altamente competitivo. Così facendo si contribuisce alla crescita del nostro amato e odiato *backlog*, ma alla fine è il prezzo da pagare per l'evoluzione del medium videoludico. Potrebbe essere comodo un ritorno al passato, ma probabilmente, le **demo** sono scomparse perché non ne sentiamo più il bisogno come venti anni fa.

---

## [Galactic Civilizations II: Ultimate Edition gratis per 48 ore](#)

**Humble Bundle** ha reso disponibile per 48 ore [Galactic Civilizations II: Ultimate Edition](#), strategico a turni prodotto da **Stardock** e distribuito da **Koch Media**. Il gioco con ambientazioni nello spazio è pieno di contenuti, con anche possibilità di **modding** grazie alla grande community.

---

## [Oddworld: Abe's Oddysee e The Flame in the Flood disponibili gratuitamente](#)

**Steam**, in virtù della settimana dedicata a **Oddworld**, ha reso gratis per un periodo limitato [Oddworld: Abe's Oddysee](#), primo titolo della serie dedicata al mudokon.

In offerta anche l'**Oddbox**, ovvero la raccolta di tutti i titoli della saga, al prezzo di 2,60€, mentre a 5,59€ otterrete **Oddworld: New 'n' Tasty**, remake in HD di **Abe's Oddysee**.

Invece, **Humble Bundle**, offre gratuitamente [The Flame in the Flood](#), *rogue-lite* di The Molasses Flood ambientato in un'America post-coloniale.

Entrambi i titoli saranno disponibili gratuitamente ancora per qualche ora, quindi affrettatevi!

---

## [Satellite Reign gratis per 48 ore](#)

**Humble Bundle** ha reso disponibile per le solite 48 ore [Satellite Reign](#), gioco indie strategico prodotto e distribuito da **5 Lives Studios**. Il gioco è ambientato in un mondo **cyberpunk** con

meccaniche da **GDR**, oltre al classico **multiplayer online** si può contare sulla **coop** sia **online** che in **locale**.

---

## [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 raccogliergli 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 retrofuturistiche/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.



---

## [Spec Ops: The Line gratis ancora per qualche ora](#)

Dopo *The Darkness II*, **Humble Bundle** non ha smesso di regalare giochi. In questi giorni è il turno di *Spec Ops: The Line*, uno **sparatutto** in terza persona con recensioni molto positive su **Steam** uscito sei anni fa. Il gioco è stato sviluppato da **2K Games**, già padri della saga di *BioShock*. Il titolo sarà disponibile **soltanto per qualche ora**, quindi affrettatevi!

---

## [THE DARKNESS II gratis su Humble Bundle](#)

**Humble Bundle** continua a mettere a disposizione gratuitamente titoli molto importanti per un tempo limitato. Oggi tocca a *The Darkness II*, lo sparatutto in prima persona dello studio **Digital Extremes** che narra la sovranaturale storia di Jackie Estacado. Il gioco sarà disponibile come sempre per **48 ore**.

---



## [F1 2015 gratis su Humble Bundle](#)

**Humble Bundle** di volta in volta sorprende i giocatori con interessanti promozioni. Oltre a sconti e azioni di beneficenza, il negozio offre spesso giochi gratuiti come, avvenuto proprio oggi con [F1 2015](#), disponibile per sole 48 ore, in versione PC. **F1 2015** è il primo titolo basato su licenza **Formula 1** approvato sulle recenti console e, nonostante qualche mancanza, è comunque un gioco di guida in grado di dare delle soddisfazioni. Il titolo è dello studio britannico Codemasters famoso nel settore racing per titoli come *Colin McRae Rally*, *TOCA*, o i più recenti *Dirt*.

---

## [Amnesia: Collection gratis su Humble Bundle](#)

Il noto store di key **Humble Bundle** ha reso disponibile per 48 ore [Amnesia: Collection](#), gratuitamente. La *Collection* in questione è valida per la versione PC nonostante esclusiva PS4, e suddivisa in due parti, *Amnesia: The Dark Descent* e *Amnesia: A Machine for Pigs*. Questi due giochi sono enormemente consigliati per gli amanti dell'horror e vi terranno incollati allo schermo per ore.

---

## [The Red Solstice gratis su Humble Bundle](#)

Come periodicamente accade, **Humble Bundle** ha messo a disposizione un titolo da riscattare gratuitamente nell'arco di 48 ore: si tratta di *The Red Solstice*, compatibile con PC e Mac.

Il titolo sviluppato da **Ironward** è un MOBA cooperativo, un tattico con caratteristiche survival, giocabile sino in squadre sino a 8 giocatori. È ambientato su Marte in un lontano futuro e metterà alla prova i giocatori con ritmi di combattimento serrati in un'ambientazione **dark science fiction**.

Il gioco offre un gameplay pieno di adrenalina e molta strategia, **8 classi** diverse tra cui scegliere, un sistema di sviluppo dei personaggi basato sull'esperienza e una storyline sviluppata, con frequenti ondate di mostri e nemici di sessioni e svariate boss-fight.

Per scaricare la vostra copia gratuita, andate [al seguente link](#).