

# La gestione economica nello sviluppo degli indie game

È ormai noto a tutti che il business dei videogiochi fattura **miliardi di dollari** in tutto il mondo, tutti gli anni; ma è altrettanto vero che la maggior parte dei game designer o developer che intraprendono la strada della produzione videoludica non sanno come amministrare i propri fondi.

A evidenziare questo problema è **Jason Della Rocca**, cofondatore di **Execution Labs**, un incubatore che aiuta i developer indipendenti a poter portare avanti il loro progetto.

**Della Rocca** ha fatto notare come **uno studio indie sia avviato principalmente da chi sviluppa giochi** e come la maggior parte di essi sottovaluti l'importanza di avere una figura atta alla gestione economica, in modo da riuscire a ricoprire tutte le spese e investire i soldi per la crescita dell'attività. Molte volte è uno stesso programmatore o un grafico a preoccuparsi delle casse dell'azienda, mettendosi a capo dello studio, ma si tratta spesso di un soggetto non avvezzo al mondo della strategia aziendale e con poca esperienza nel procacciare fondi e nel **pitching** (banalmente, promuovere l'idea di business per ottenere finanziamenti). Molti studi indie vedono i finanziamenti come una soluzione a tutti i loro problemi, e non pensano invece a come gli stessi soldi possano servire per **creare delle opportunità al loro progetto**. Gli sviluppatori non pensano che quei soldi potrebbero servire per dare vita a una *fanbase* più vasta o per investirli e, in futuro, ricavare un maggiore guadagno.



Molte volte i programmatori in vesti di amministratori del business si ritrovano a dover pagare una squadra di programmatori e tutti i costi relativi al progetto, e per riuscire a mantenere viva la società dovranno ricercare fondi o da investitori **VC** (*Venture Capital*) o dai publisher. Proprio per questo Della Rocca sottolinea come sia importante distinguere fra le due forme di finanziamento.

Della Rocca sconsiglia ai piccoli studi di rivolgersi agli investitori **VC** se vogliono risolvere dei problemi impellenti, perché i *Venture capitalist* puntano a un guadagno alto, accettando anche di investire in dei progetti fin dalla loro nascita, e avranno molta difficoltà a investire su un prodotto che presenta dei problemi; la migliore opzione in questi casi è quella di rivolgersi sempre di più ai

**publisher** o a raccolte fondi su **Kickstarter** o **crowdfunding**, semplicemente perché è più sicuro e meno difficile che richiedere un finanziamento da un investitore VC, che ha come unico obiettivo quello di guadagnare il più possibile.

Gli investitori degli equity, invece, puntano di solito a un guadagno più basso, correndo meno rischi, e forniscono il capitale in cambio di una forma di piccola partecipazione, e a loro è possibile rivolgersi nel caso in cui i soldi servano per una migliore gestione ordinaria o per qualche spesa di gestione straordinaria non eccessivamente gravosa.

Al Games Capital Summit, che si terrà il 22 maggio (occasione per gli sviluppatori indie di farsi conoscere e ricevere qualche finanziamento) Della Rocca ha dichiarato che la sua società farà da "pre-filtro", indirizzando gli sviluppatori sotto l'egida di Execution Labs verso i Venture Capitalist o verso gli investitori equity in relazione ai singoli progetti.

---

## [Come sopravvivere nell'indie game development](#)

Dopo aver lavorato con **Insomniac** e con **RWS**, **Nathan Fouts** si è dato al mondo indie, sfornando, giochi con la sua casa **Mommy's Best Games**. Al momento sta lavorando a **Pig Eat Ball**, un arcade tra **Super Mario Galaxy** e **Pac Man** con componenti da puzzle game e, proprio alcuni giorni fa, è stato interpellato da [GamesIndustry.biz](#) e ha fornito le sue **22 "regole"** per sopravvivere nel mondo dell'indie games.

A capo di **Mommy's Best Games** dal 2007, **Fouts** premette di essere l'unico sviluppatore impiegato full-time in azienda e di avvalersi (dietro compenso) di vari amici per varie programmazioni, per musica, level-design e story-writing, in relazione al singolo progetto, per poi raccontare punto per punto la ricetta del suo successo:

- 1. Ho lavorato su titoli tripla A per 10 anni. Ho messo da parte dei soldi, con i quali abbiamo iniziato.**
- 2. Mia moglie lavora a tempo pieno. Questo aiuta immensamente.**
- 3. Vivo in Indiana. Il costo della vita è basso; la qualità della vita è alta. È meraviglioso. Vivere in un posto dove si vive bene ed è economico aiuta tantissimo.**
- 4. Il nostro primo gioco, *Weapon of Choice*, è andato abbastanza bene. Ci ha fatto vincere dei soldi in un contest. Applico per circa una dozzina di contest ogni anno.**
- 5. Ho lanciato *Weapon of Choice* sulla piattaforma XBLIG. Microsoft ha apprezzato il nostro gioco e l'ha appoggiato. Questo ha aiutato.**
- 6. In alternativa ho provato a lanciare un gioco su Ouya. Non è andata bene, ho sprecato soldi. Mi piace quindi cercare settori di gioco meno battuti, li vedo come luoghi di crescita.**
- 7. Ho insegnato "Introduzione al Game Development" in un corso per il doposcuola nella scuola dei miei figli per fare dei soldi extra. Ho accresciuto il mio curriculum. Agli studenti è piaciuto. Ho usato Construct 2 per ragazzi di 8-14 anni.**

**8. Insegno Unity 3D in alcuni campi estivi. Ci sono ragazzi un po' più grandi, ma che ancora non conoscono la programmazione, quindi affrontiamo C # in punta di piedi. Anche lì guadagno dei soldi.**

**9. Nei cinque anni in cui ho lavorato per realizzare il nostro gioco di prossima uscita, mi sono fermato ogni tanto per realizzare piccoli giochi mobile più piccoli. Giochi come *Finger Derby* nel 2015 e *Emoji Scream* nel 2016. Questo ha ricaricato il mio entusiasmo per il gioco principale. Tuttavia, quei giochi più piccoli non hanno guadagnato abbastanza denaro per coprire il loro tempo di sviluppo. Non lasciate che i "progetti di ricarica" vi sfuggano di mano.**

**10. I giochi le cui vendite sono abbastanza morte, li ho messi in bundle. Fai un po' di soldi anche così. Ma mai *Shoot 1UP*. È il gioco più prezioso. Assicuratevi di capire dove risiede il vostro valore.**

**11. Ho pubblicato otto giochi commerciali in 11 anni. La maggior parte sono andati bene, alcuni no. Rilasciare un gioco ogni 10 anni e vendere milioni di copie può essere un metodo alternativo.**

**12. Mi sforzo di fornire un ottimo customer service. Ho giochi su Steam che sono vecchi di anni ma continuo a far parte della community, entro ogni tanto per controllare. Rispondo a tutte le email dei clienti che mi arrivano. Ho visto molti giochi lasciati a morire senza supporto agli utenti, e questo mi rattrista.**

**13. Supporto la rimappatura dei comandi e l'accessibilità nei giochi. Questo amplia il pubblico e consente a più persone di apprezzare il proprio lavoro.**

**14. Mi piace bypassare le grandi vendite di Steam e gestire le nostre vendite su Steam. Con i nostri giochi più piccoli a volte loro lo fanno meglio, questo ci permette di non perderci.**

**15. Ho fatto accordi con negozi cinesi online. Non sembra influire sulle vendite di Steam. Ho fatto un po' di soldi così, forse era un azzardo.**

**16. Ho fatto un lavoro a contratto per studi tripla A nel frattempo. Sono bei soldi, se ottieni una commessa simile. Tieni occhi e orecchie aperte.**

**17. Ho un debole per il merchandise. Ho realizzato t-shirt per molti dei miei giochi. Palline soffici, frisbee, pick-picker. L'ho annotata come voce di marketing. Probabilmente è stato uno spreco di denaro, ma è divertente.**

**18. Ho lavorato su cinque educational game nel corso degli anni. Soldi in parallelo al lavoro principale, anche lì. Alcuni di quei progetti però sono andati oltre il tempo dovuto, e l'impegno non è valso l'introito.**

**19. Il mio motto è «tieniti sempre in agitazione».**

**20. E anche «Fai delle pause per preparare torte».**

**21. E ancora «Le lunghe passeggiate fanno parlare il tuo cervello»**

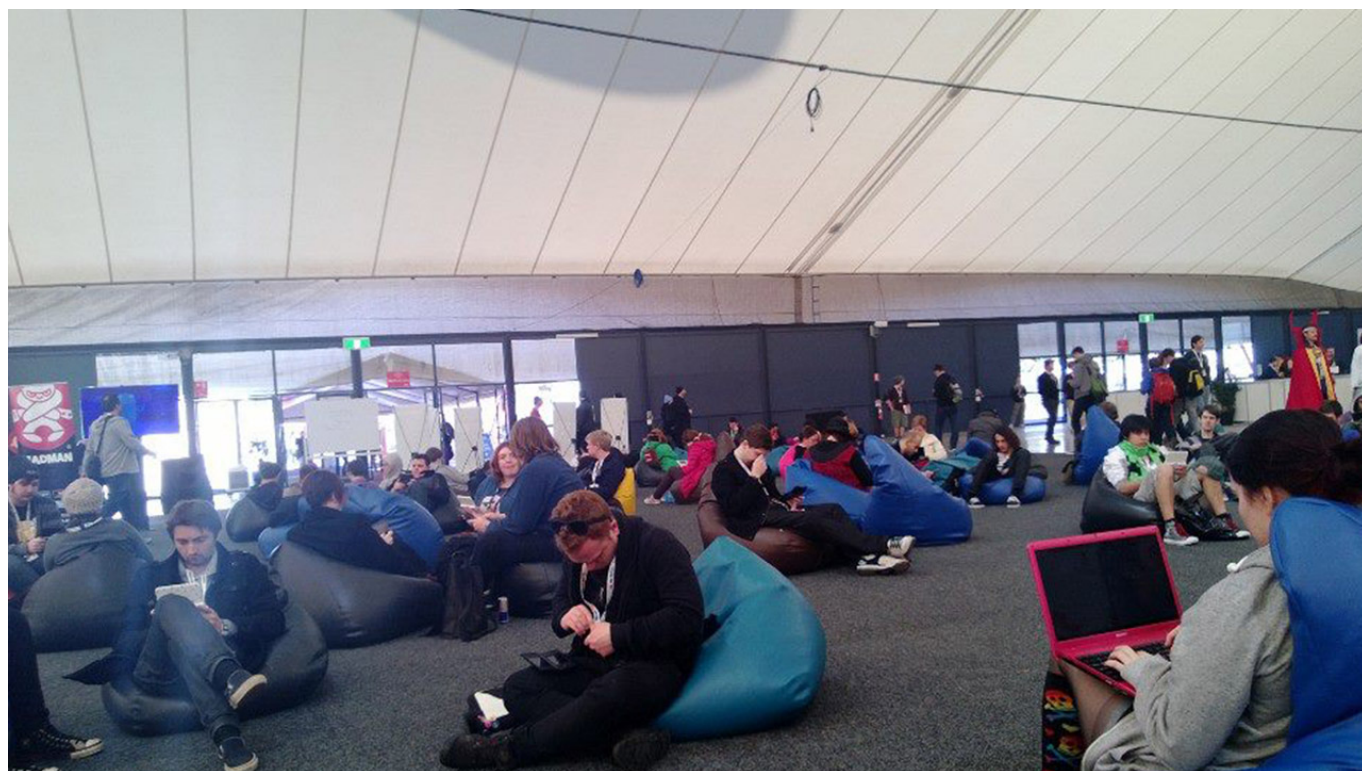
**22. Quest'ultimo [punto] è strano, ma probabilmente lo capirai.**

---

# I disturbi mentali derivanti dallo sviluppo degli Indie

Lo stress causato dallo sviluppo di videogiochi indipendenti si fa sempre più concreto: l'ansia si accumula durante le fasi finali del rilascio di un nuovo titolo, portando alle volte a depressione e mancanza di comunicazione all'interno del team.

Questi disturbi sono da anni studiati dall'organizzazione **Take This**, fondata nel 2013 dai giornalisti **Russ Pitts** e **Susan Arendt**, insieme allo psicologo **Dr. Mark Kline**. I giornalisti sono rimasti scioccati dopo aver saputo del suicidio di un loro collega nel 2012, aprendo un blog (chiamato appunto Take This) per discutere di tutte le malattie mentali scaturite nel settore dei videogiochi. Successivamente, il blog sbocciò in una organizzazione no-profit che fornisce risorse e aiuti ai dipendenti che riscontrano tali difficoltà. Inoltre, ospita **l'AFK Room** durante le principali fiere di tutto il paese, offrendo spazi tranquilli, gestiti da medici autorizzati, per chiunque si senta sopraffatto dallo stress, derivante oltre che dalle brevi scadenze lavorative, anche da rumori assillanti nello spazio di lavoro o le continue vibrazioni dovute agli impianti Hi-Fi presenti.



**Kate Edwards** e **Mike Wilson**, rispettivamente il Direttore Esecutivo di **Take This** e co-fondatore di **Devolver Digital** e **Good Shepherd Entertainment** (due tra le più importanti agenzie nel campo dell'editoria indipendente) stanno cercando di trasmettere a chi colpito da disturbi **come ansia cronica e depressione**, attraverso una campagna di sensibilizzazione, mandando un messaggio semplice ma d'impatto, su come combattere tutto questo: nessuna persona in queste condizioni è sola; tutti sono pronti ad aiutarle. Normalmente i medici definiscono questi problemi come **stigmatizzazione**, ovvero etichettare qualcuno, spesso con atteggiamenti negativi, rifiutando di capire la vera natura del problema. Lo stigma che accompagna la malattia mentale crea un circolo vizioso di alienazione e discriminazione, intesa come privazione di diritti (in casi estremi) o lo sfruttamento di tale situazione al fine di trarne qualche beneficio, a tal punto da far diventare anche la famiglia e gli amici dell'interessato parte integrante del problema. Un'altra causa è l'avanzamento della tecnologia, che ha permesso a sempre più persone di lavorare da casa; ma questa evoluzione



può essere un'arma a doppio taglio, impedendo agli sviluppatori di interagire con la natura, gli amici, gli estranei e il mondo non digitale in generale.

Paradossalmente, è stato proprio un indie a parlare apertamente di tali problematiche: **Ninja Theory**, con [\*Hellblade: Senua's Sacrifice\*](#), ha portato avanti uno studio approfondito - e necessario - su pazienti che, anche se non del settore, hanno sofferto e soffrono tuttora di diversi disturbi di questo tipo.

Lo sviluppo di un videogioco può risultare esaltante da un punto di vista esterno, ma leggendo tra le righe delle varie interviste, presentazioni e annunci, è possibile scorgere un mondo nascosto e talvolta, costruito su mille difficoltà.



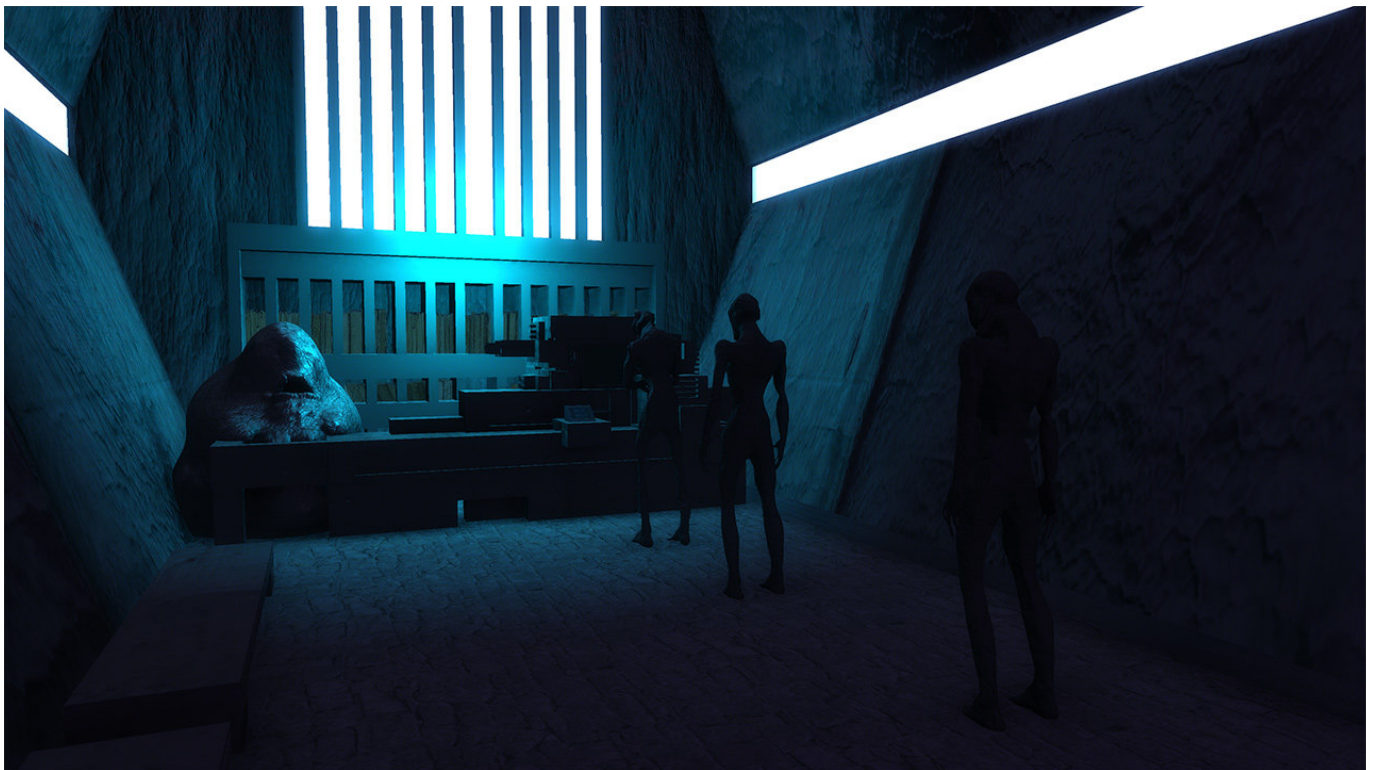
---

## North

Avete mai pensato di lasciarvi tutto alle spalle, fare fagotto e andare via a cercar fortuna in un altro paese? Per quanto questo possa essere più o meno distante, ciò implicherebbe comunque l'abbandono della vecchia vita e con lei anche degli affetti più cari. Questo è ciò che succede in **North**, titolo in cui il protagonista si lascerà alle spalle la sorella in un viaggio verso nord, appunto, e si ritroverà dopo un lungo percorso inghiottito da una grande città ricca di strane architetture e popolata da gente dalle sembianze aliene, che parla un linguaggio incomprensibile. Un viaggio distopico-emozionale, metaforicamente ricco, che vuole far rivivere ai giocatori il dramma vissuto da chi decide di staccarsi dalla propria terra per andare a cercar fortuna altrove. Intento in cui **Sometimes You**, piccola etichetta indipendente, riesce molto bene. Infatti **North**, pur essendo una brevissima avventura riesce a restituire al giocatore qualche "strana" emozione.

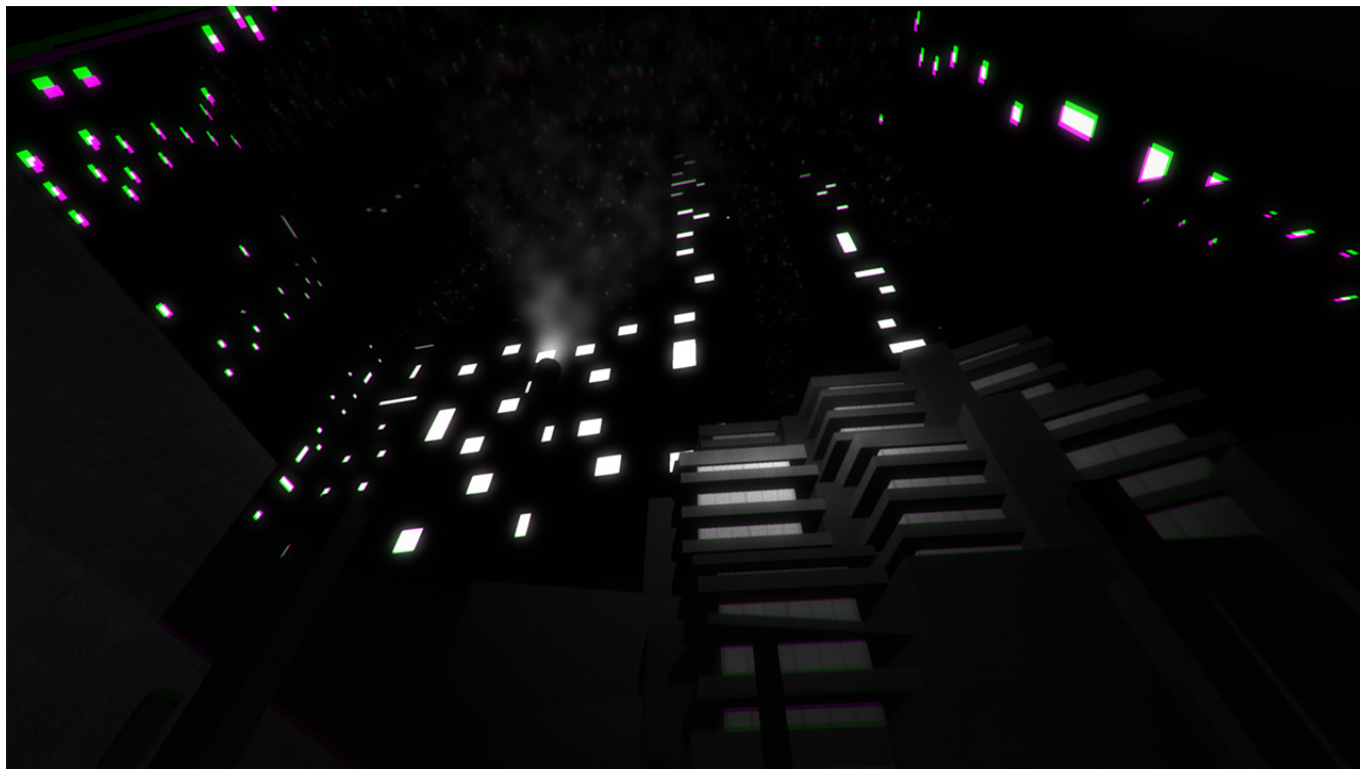
## Smarrimento

Questa è la sensazione che prevarrà sul giocatore. Lo smarrimento che proveremo una volta immersi in questa grande città “**aliena**”, che ci circonda con grandi architetture e soprattutto **buia**, a volte anche troppo, considerato che non si ha la possibilità di modificare la luminosità del gioco né altri parametri. In **North** non avremo alcun ausilio, dimenticate: mappe, inventario o tutto quello a cui siete abituati, l’unica vostra guida, saranno il vostro senso dell’orientamento e la vostra perspicacia. Non ci sarà neanche un **quest-log**: l’unico modo per sapere in che modo proseguire nel viaggio infatti, sarà quello di raccogliere più informazioni possibile e, successivamente, spedire delle lettere alla sorella lontana, tramite delle piccole caselle postali sparpagiate in tutta la città.



## Minimale al punto giusto

Avviato **North**, potremmo sentire l’impulso irrefrenabile di spegnere la console e dire «**No, Maria, io esco!**»; ma in realtà, una volta superata la prima fase di adattamento, quando inizieremo a capire la vera importanza del messaggio che il team di sviluppo di **North** vuole consegnare al giocatore, sarà inevitabile volerlo finire tutto d’un fiato. Graficamente il gioco sembra essere stato sviluppato con tecnologia a 128bit, ma la vera “cura” è stata concentrata su quelli che sono i retroscena di **North**, l’emozionalità, la storia e quindi anche il modo cui vengono trattati argomenti attuali e sensibili come quello dell’immigrazione. Tutto guarnito musicalmente da un fantastico **synth-dark-pop** (non so come meglio definirlo) che perfettamente si accosta a quello che è il gioco nella sua, diciamo, “**semplicità**”.



## In Conclusione

**North** è certamente una piccola, grande avventura. Come questa possiamo trovarne a decine e decine tra le varie piattaforme, avventure più o meno longeve, da [What remains of Edith Finch](#), passando per [Virginia](#) e [The town of light](#), o meglio ancora il viaggio di [Kholat](#). Impossibile definirlo un gioco *tout court*, difficile definirlo solo un walking simulator, anche se probabilmente è il genere che gli si addice di più. Di certo è un'esperienza sicuramente positiva, che seppur breve, non ci farà pentire dell'acquisto per la sua forte intensità.

---

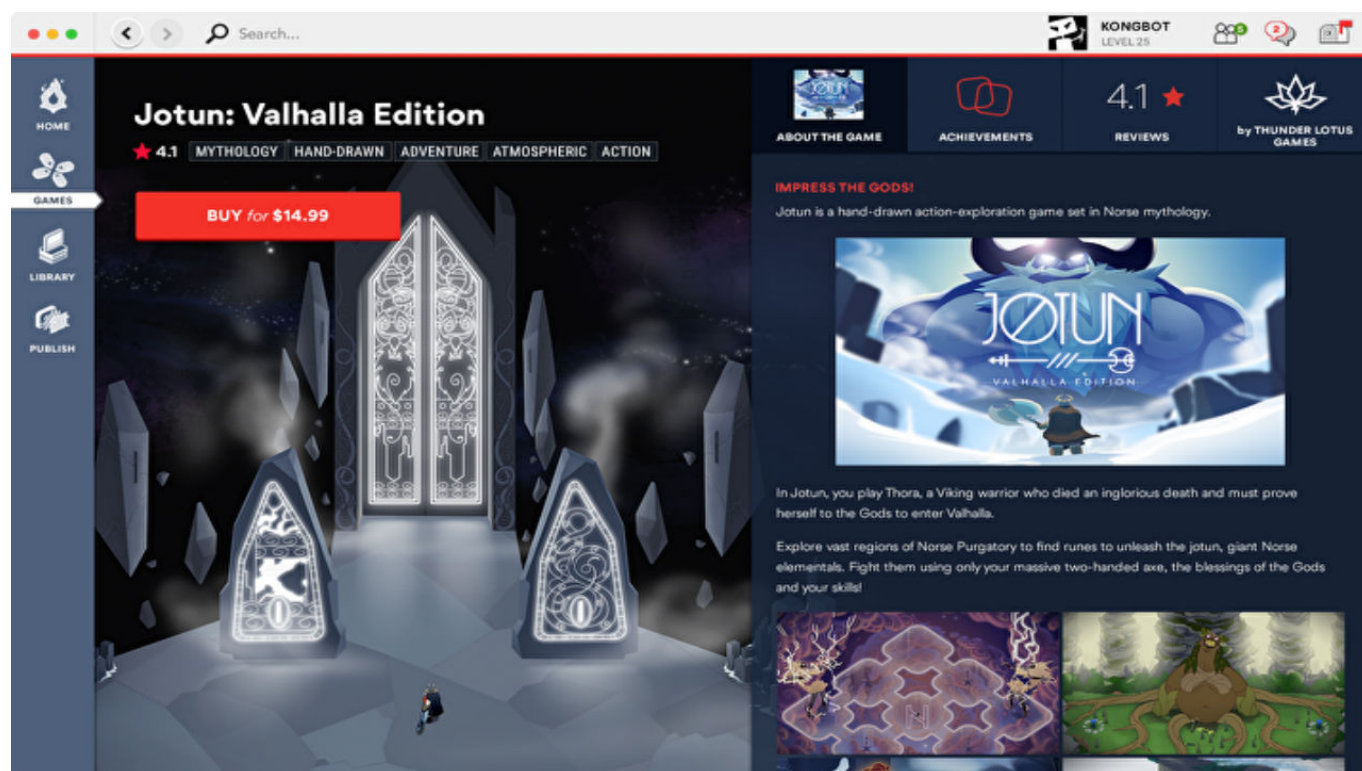
## [Il nuovo store online Kartridge pronto a dichiarare guerra a Steam](#)

Secondo la compagnia **Kongregate**, nota piattaforma di download per giochi F2P di etichette indipendenti, il lancio di **Kartridge**, questa estate, porterà un netto cambiamento al monopolio instaurato dal suo futuro concorrente **Steam**, che finora possiede la maggior fetta di utenza tra i **PC Gamer**.

**Kartridge** promette di essere differente dalla concorrenza e cercherà di attrarre il maggior numero di software house possibile. Per questo **Kongregate**, promuove politiche differenti: upload senza commissioni per gli sviluppatori, libero mercato per il controllo dei prezzi e la possibilità di creare una pagina del proprio negozio all'interno della piattaforma stessa. La società afferma inoltre, che **Kartridge** oltre a offrire caratteristiche innovative, andrebbe a colmare anche le lacune presenti in questo tipo di mercato online. Su questo però bisognerebbe controllare dove e quali potrebbero essere queste lacune; oltretutto ricordiamo che non sarà solamente **Steam** il diretto concorrente,



ma che sono già presenti sul mercato anche piattaforme molto solide per PC come **EA Origin**, **GOG**, **uPlay** e il non meno importante **Microsoft Store**.

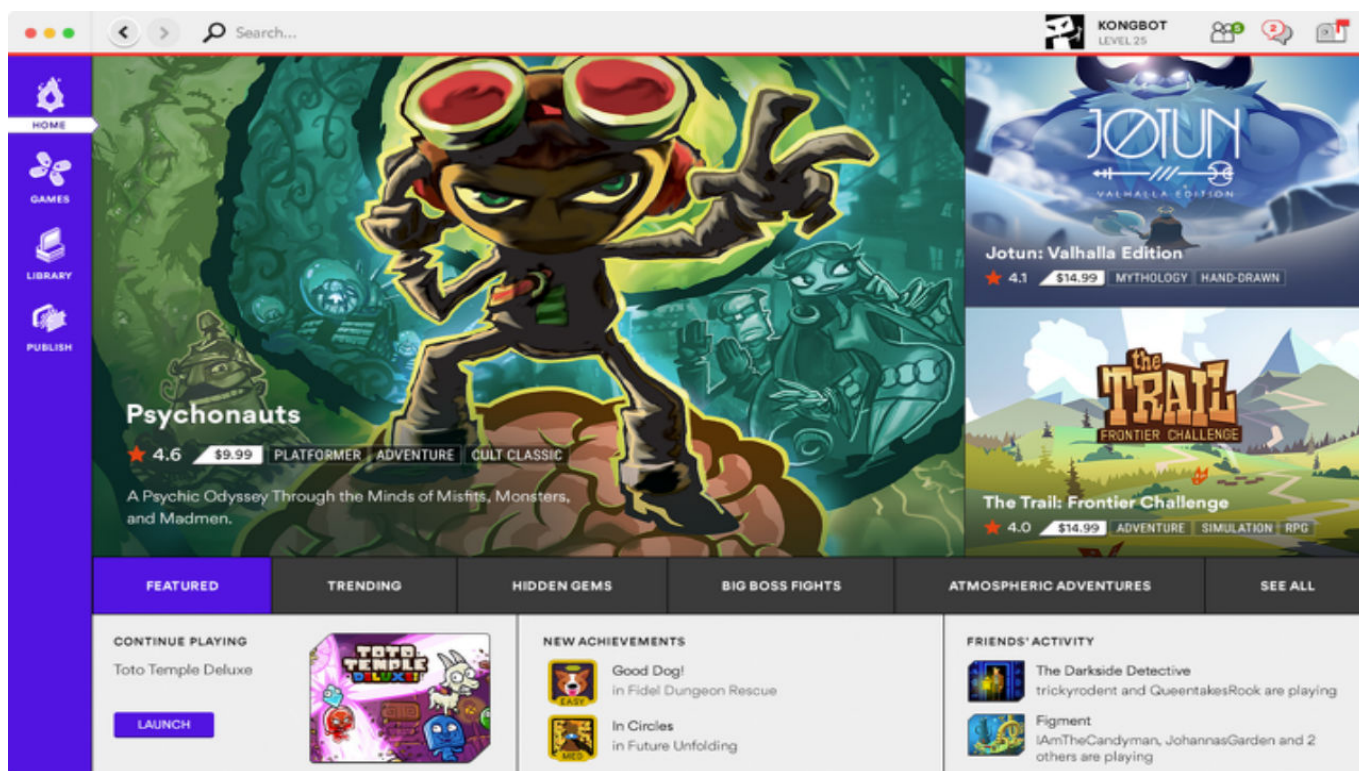


**Emily Greer**, CEO di **Kongregate**, intervistata da **gamesindustry.biz** ammette: «È vero che il mercato è già saturo, ma questo non vuol dire che non ci sia spazio per qualcosa di nuovo. A volte i giocatori sono così assuefatti dall'abitudine di utilizzare sempre le stesse cose che probabilmente non si rendono neanche conto di desiderare inconsciamente qualcosa di nuovo, qualcosa che gli si dovrebbe solo far scoprire.» Infatti dice anche: «Tutti utilizzano Steam, ma questo non necessariamente implica che gli piaccia... Steam non è per tutti!».

Inizialmente, dice la **Greer**, la compagnia cercherà di attrarre tutte le piccole case di sviluppo indipendenti, in modo anche da offrire qualcosa di innovativo che sia differente dagli altri store online. Steam ormai da tempo è diventato il "porto sicuro" di tutti gli sviluppatori per giochi PC, la stessa **Kongregate** ha alcune delle sue pubblicazioni editoriali su questa piattaforma confermando quindi il dominio di **Valve** su tutti gli sviluppatori. Quindi con una realtà di mercato del genere, l'**industry** è pronta ad avere un'altra piattaforma come **Kartridge**?

«Pensiamo proprio di sì - dice Emily Greer - Abbiamo anche avuto un'ottima reazione da molti sviluppatori indipendenti, che sembrano essere entusiasti per la possibilità di curare liberamente la propria immagine e il proprio negozio all'interno della piattaforma e per quella di avere una vetrina separata dal resto della massa. Ovviamente il fatto che non ci siano commissioni sull'upload dei contenuti non impedirà ad alcuno di proporre il proprio prodotto, anche ai ragazzini che producono il loro primo videogioco: probabilmente avremo così tanto materiale fino al punto da avere la stessa corposità di Steam, ma Kongregate ha più di 10 anni di esperienza per gestire una situazione del genere, e nella sua piattaforma, oltre al materiale dei neofiti, offre anche titoli di etichette importanti quali EA, Supercell e Ubisoft».





La piattaforma sarà strutturata in modo da avere tutto e sempre a portata di mano, spiega la **Greer**, inserendo podcast, suggerimenti basati sugli acquisti effettuati e altre informazioni che normalmente vengono sepolte invece dalle notizie da “**prima pagina**” non solo sulla homepage appunto, ma saranno ricorrenti nelle varie pagine durante la navigazione. In questo modo tutti gli sviluppatori avranno la possibilità di essere “scoperti” dai videogiocatori e a dargli manforte. Questo è il vero lato innovativo di **Kartridge** che darà i mezzi, a piccole etichette, per poter creare il loro brand, la loro pagina del negozio e quindi farsi conoscere partendo da zero.

## [Nuovo teaser per 0°N 0°W](#)

**0°N 0°W** (*ZeroNorthZeroWest*) è un gioco in uscita il prossimo 1 marzo, e nonostante sia uscito un recente **teaser**, il gioco rimane ancora un mistero.

Questo ultimo video mostra del **gameplay**, ma risulta ancora vago come i precedenti trailer, che mostravano una transizione tra il mondo reale e quello astratto. Nel recente teaser invece, viene mostrato il gameplay esclusivamente nel mondo astratto, mischiando spezzoni di gioco in una città colorata al neon su sfondo nero con un’ambientazione in scala di grigio dove il protagonista salta da un oggetto all’altro.

**0°N 0°W** è basato sul concetto di “**Null Island**” (un’isola fittizia avente coordinate **GPS 0°N 0°E**). Al momento si tratta di un’esclusiva **PC**, nonostante **Colorfiction** (il team di sviluppo) sia stato invitato a unirsi al **Nintendo Developer Program**.

---

# Mulaka - Una Finestra su un Vecchio Mondo

Il mondo degli **indie** è in forte crescita, e gode spesso di una maggior libertà creativa rispetto ai grossi team di sviluppo, incatenati la maggior parte delle volte a logiche di mercato che talvolta risultano castranti. L'ultimo arrivato nell'universo videoludico indipendente è **Mulaka**, titolo sviluppato dal team **Lienzo** e interamente basato sulla **mitologia Tarahumara**, antica popolazione messicana che, stando alle leggende, avrebbe dato i natali a guerrieri formidabili ed eccezionali corridori. Le loro credenze, usi e costumi sono tutti racchiusi in questo action-adventure che vede come protagonista un **Sukurùame**, sciamano in grado di sconfiggere il male che sta infestando la sua terra natia.

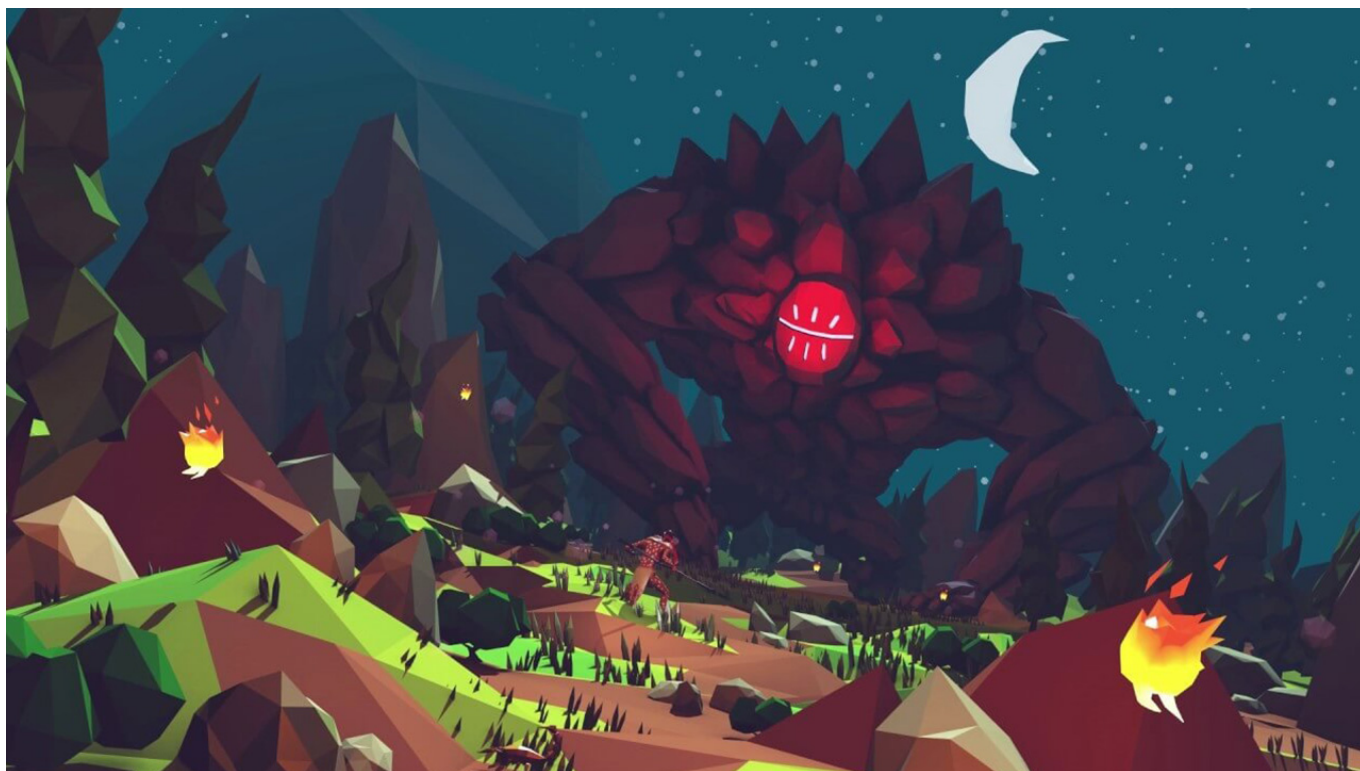
Nonostante il popolo Tarahumara si sia ormai abituato alle usanze del ventunesimo secolo, si tratta di una tribù che ha subito, e continua a subire nella realtà odierna, discriminazioni e atti di violenza: proprio per questo, parte del ricavato di *Mulaka* sarà destinato a una ONG che si occupa della sua tutela.

## Il Sole e l'altre stelle

Come detto, l'intero *Mulaka* si basa sulla mitologia Tarahumara, sia dal punto di vista visivo che nella narrazione: il mondo è in pericolo e l'influenza di **Teregori**, il Signore del Male, sta avendo la meglio. Solo colui che sarà in grado di far confluire in lui la forza degli esseri celestiali potrà riportare la serenità.

Sebbene questo classico scontro tra bene e male possa risultare una premessa banale, è il modo in cui viene raccontato a fare la differenza. Il team di sviluppo ha studiato a fondo la cultura della tribù, attraverso **testi antichi e l'ausilio di antropologi e leader Tarahumara**. La mole di informazioni ricavata ha permesso a Lienzo di imbastire una *lore* prima di tutto, attraverso molti dialoghi di richiamo "zeldiano" e testi atti alla descrizione dei nemici. Ognuno di quest'ultimi infatti è parte integrante della cultura Tarahumara, come per esempio i **Seelò**, mantidi antropomorfe che un tempo dominarono il mondo, per passare a semi-divinità come **Ganoko** fino a **Teregori**, il male assoluto. La loro rappresentazione è ricca di simbolismo e invoglia ad approfondire le basi della mitologia in questione. Alcune *cutscene*, realizzate in stile acquarello, faranno da *trait d'union* tra le vicende, con suggestivi dialoghi con le entità celestiali che ci aiuteranno lungo il viaggio. Le lingue disponibili sono soltanto inglese e spagnolo, ma risultano intendibili e di non complessa fruizione.

La conoscenza di una cultura dimenticata è l'elemento di forza di *Mulaka*: abbiamo visto svariate opere su mitologie a noi vicine come quella greca, egizia e norrena eppure il mondo è così ricco di storie e spunti che sarebbe un peccato non poterne godere. Il team di Lienzo è stato in grado di portarci in un mondo così diverso dal nostro, eppure animato dalle stesse paure e dalle stesse speranze che hanno accompagnato noi occidentali.



## Uno è Tutto e Tutto è Uno

**Mulaka** si presenta come un **action/adventure** dai marcati caratteri **platform**. Durante l'esplorazione delle mini mappe, non interconnesse tra loro, ci muoveremo principalmente a piedi, sfruttando le grandi doti atletiche del Sukurùame e, soprattutto, la sua grande maestria nel combattimento. Armato soltanto di una lancia, si verrà alle mani con decine di nemici diversi, ognuno con punti di forze e debolezza specifici. Lo **studio del moveset** delle creature sarà fondamentale e cambiare approccio al nostro stile di lotta sarà fondamentale per sopravvivere. Gli **attacchi** si suddividono in **pesanti** e **leggeri** senza possibilità di parare i colpi avversari; al suo posto, una schivata "bloodborniana" diventa fondamentale in certi frangenti, soprattutto quando saremo circondati da tanti nemici diversi. Non si tratta di un titolo particolarmente impegnativo, ma bastano una manciata di distrazioni per finire al Creatore.

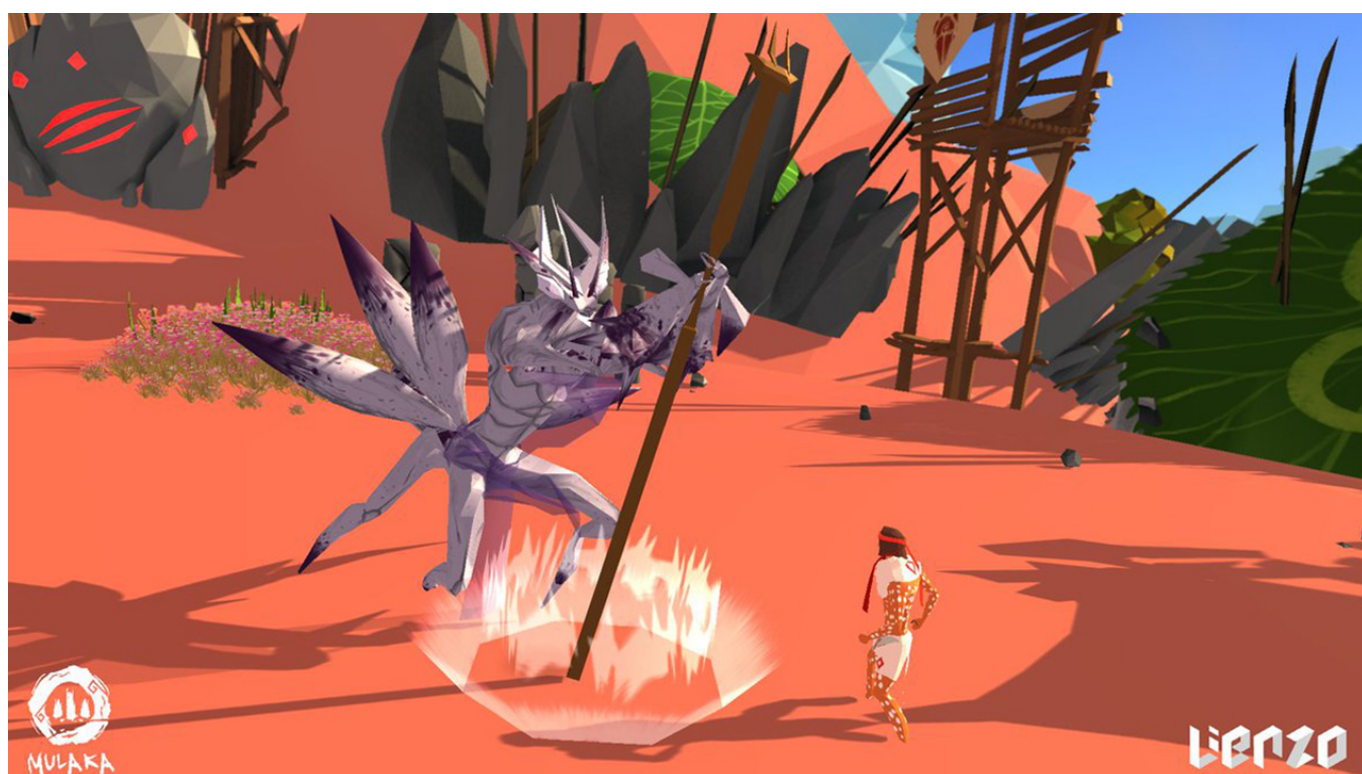
Uno degli elementi tratti dallo studio della tribù è l'**utilizzo di alcune erbe** a uso esclusivo del Sukurùame, l'unico in grado di trarre beneficio dai vegetali messi a disposizione dalle divinità. Proprio in **Mulaka**, la raccolta di quattro diversi tipi di piante forniranno altrettanti **boost** al nostro personaggio: si va dal classico recupero della salute, alla creazione di uno scudo temporaneo, fino all'aumento della potenza d'attacco e alla creazione di piccoli esplosivi. Il loro utilizzo favorisce l'attraversamento delle zone più impervie e contribuisce ad aggiungere interessanti elementi strategici, soprattutto negli scontri contro i boss.

Altro aspetto fondamentale per uno sciamano è il **diretto contatto con le entità celestiali** che, nel videogioco, si traduce nella possibilità di giovare di brevi ma efficaci **trasformazioni**: alcune di esse, come la metamorfosi in uccello o giaguaro, saranno fondamentali per alcune sezioni platform mentre altre, oltre a risultare utili in combattimento con un po' di creatività, daranno accesso a luoghi altrimenti inaccessibili. I **dungeon** a disposizione sono completamente diversi gli uni dagli altri, sia per contenuto che per conformazione: la loro esplorazione, a volte risolvendo piccoli enigmi, permette di accumulare **Kòrima**, la moneta di gioco, con la quale è possibile potenziare il



personaggio, aumentandone alcune abilità.

Ma il vero fiore all'occhiello del titolo sono le **boss fight**: dopo aver varcato il classico cancello di fine dungeon, avremo l'opportunità di affrontare i capisaldi della mitologia Tarahumara, in cui sarà fondamentale un buono spirito d'osservazione. Chi ha giocato i  **Souls** sa bene che una buona varietà di nemici è necessaria per poter essere messi costantemente alla prova e *Mulaka* assolve a questo compito, dando a **ogni boss fight caratteristiche unica**, in cui non solo bisognerà fare attenzione al *moveset* del nemico ma anche all'ambiente circostante. Frequenti sono i richiami ad altre opere, come i lavori **From Software** o, in alcuni frangenti, a **Shadow of the Colossus**; eppure tutto risulta originale, grazie all'attento studio degli sviluppatori nel citare senza risultare pedissequi. Proprio le boss fight ci invogliano a spingerci avanti solo per il gusto di affrontare il successivo, temibile nemico.

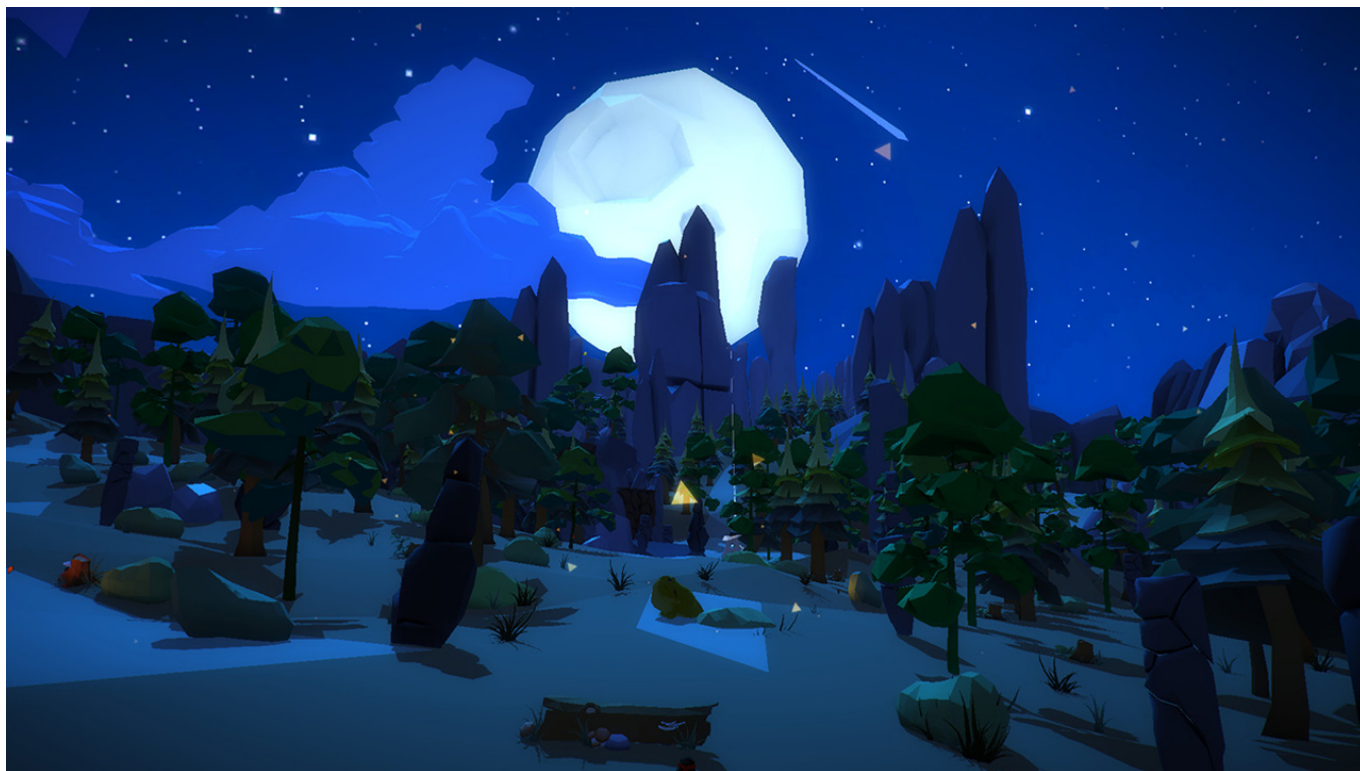


## Un quadro poligonale

Il motore **Unity** è alla base di molti indie, è un **engine** scalabile, di facile utilizzo e che permette di sostenere tutte le idee degli sviluppatori. Il mondo ricreato da Lienzo si presenta visivamente suggestivo, sfruttando le peculiarità del **low-poly**, una tecnica poco usuale nei videogiochi moderni. Se di fronte a uno screenshot del titolo non gridereste al miracolo, vederlo in movimento restituisce invece un'ottima esperienza visiva, in grado di riprodurre ambienti idilliaci ispirati alla cultura nord-messicana. Ogni ambiente infatti è frutto di un attento studio, così come la realizzazione dei costumi e di elementi di decoro degli abitanti, e ovviamente dei nemici. Il tutto gira senza intoppi a 1080p e 60fps, salvo qualche rallentamento nei menù di gioco e sporadici bug e glitch, sui quali il team di sviluppo pare essere già al lavoro.

Anche l'accompagnamento sonoro vanta un'attenzione particolare: tutti gli **effetti audio** sono stati registrati direttamente nella terra dei Tarahumara, dallo scorrere dei fiumi al fruscio del vento.

Anche le splendide **musiche** - poche, a dir la verità - sono state interamente realizzate grazie all'ausilio degli strumenti locali. Il risultato è un'opera totale in grado di restituire a 360 gradi una cultura che quasi certamente i più non avranno mai sentito nominare.



## In conclusione

**Mulaka** è letteralmente una finestra su un mondo inedito, ed è più di un semplice videogioco. Il team di **Lienzo** è stato in grado di restituire l'anima di una terra dimenticata con ottime scelte artistiche, contornate da boss fight di buona fattura, capaci di restare impresse nella memoria. Tralasciando qualche piccolo difetto tecnico, **Mulaka** può diventare ispirazione per altri titoli, unendo il divertimento e la sfida alla ricerca di culture e storie che noi tutti ignoriamo.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

# **AER: Memories of Old**

Una terra frammentata per colpa di un re e di un'aspra guerra e la mistica storia di dèi ed entità malvagie che combattono fra loro fanno da sfondo ad **AER: Memories of Old**, puzzle-platform indie sviluppato dallo studio svedese **Key Forgotten**.

La protagonista è **Auk**, una giovane ragazza che ha intrapreso un pellegrinaggio con il suo maestro verso il tempio della **Dea Karah**: lì riceverà in dono un potere straordinario, quello di poter trasformarsi in un uccello e librarsi nel cielo.

Così in **AER** intraprenderemo un viaggio tra le tappe fondamentali dei luoghi di pellegrinaggio delle terre fluttuanti e, insieme ad Auk, scopriremo, grazie a pergamene e incisioni su lastre di marmo, **i misteri che si celano dietro la battaglia che ha squarciato la Terra e che ha diviso il mondo in piccole isolette galleggianti**.

Durante il pellegrinaggio di Auk, ci imatteremo in diversi **puzzle ed enigmi**, che però sono molto elementari e poco avvincenti, ma che tutto sommato riescono a regalare qualche minuto in più di gioco.

Per passare da un isoletta all'altra ci serviremo del potere della ragazza, la quale, trasformandosi in un uccello, riuscirà a spiccare il volo e visitare i vari templi. I comandi sono molto semplici: per **PC** si utilizzano i tasti **WASD** per cambiare la direzione, quelli **del mouse** per virare a destra o a sinistra e **SPACE** per sbattere le ali. Giunti a destinazione, potremo interagire con alcuni abitanti dei vari villaggi sparsi per tutta la mappa di gioco, i quali ci spigheranno qualcosa in più sulla lore e ci guideranno fino al completamento della **quest principale**.

Oltre alle pergamene, alle incisioni e ai racconti delle persone che incontreremo, sono presenti anche degli esseri, entità che, con l'aiuto della **lanterna** ottenuta durante la nostra prima visita al tempio di **Karah**, si mostreranno a noi e ci racconteranno indirettamente, tramite gesti o didascalie, quel che è accaduto nell'antichità.

**Il gameplay** è molto elementare, come proprio di titoli esperienziali ed emotivi come **Journey** o **Bound**: dovremo solamente viaggiare, leggere e risolvere qualche semplice enigma, goderci l'ambientazione e visitare le varie isolette sparse per la mappa, leggendo i vari miti, il gioco risulterebbe noioso.

La **grafica** di **AER** è molto semplice, priva di particolari, un po' grossolana, spigolosa, ma allo stesso tempo i colori sono parecchio accesi e creano un'atmosfera equilibrata e armoniosa. Nel gioco sviluppato da **Key Forgotten** non esiste il ciclo giorno/notte, viaggeremo sempre durante le ore antimeridiane, e questo ci garantirà una luminosità costante: il gruppo svedese avrebbe potuto alternare l'ambientazione mattutina con quella notturna, rendendo l'atmosfera fosse stata molto più interessante, anche perché avremmo avuto la possibilità di volare sotto le stelle, ma questa è una mancanza certamente trascurabile.

Il **comparto sonoro** è curato da **Cajsa Larsson**, la quale è riuscita a creare una soundtrack che si amalgama perfettamente con l'ambientazione di **AER** e, in un certo senso, anche alla grafica minimal, con note che avvolgono delicatamente Auk durante il suo breve, ma intenso pellegrinaggio. Una delle pecche di **AER** è sicuramente la mancanza di una mappa dettagliata e con i nomi dei rispettivi luoghi: **senza indicazioni** ci troveremo a vagare tra i vari isolotti senza molti punti di riferimento per orientarci, anche se gli **NPC** ci indicheranno in che direzione volare per raggiungere un santuario. All'inizio sarà frustrante vagare senza una meta, ma dopo un po' non sarà difficile trovare un fascio di luce che indica la nostra prossima tappa. Sulla mappa sono presenti solamente i



**punti cardinali** e la raffigurazione delle varie terre che visiteremo, ma questo potrebbe essere immediatamente risolto tramite patch e aggiornamenti vari.

Tirando le somme, *AER* è un titolo che non ha molte pretese: ti accompagna per ore tra le lande quasi disabitate di un mondo che ha subito **il grande trauma** di continue battaglie, riuscendo a trovare conforto solamente nell'adorazione e nella preghiera, cercando di alleviare ogni dolore e sperando che un giorno tutto il male cessi del tutto di esistere.

---

## [Hidetaka Suehiro ritorna sulla scena in grande stile](#)

Qualche settimana fa **Hidetaka Suehiro**, noto anche come **SWERY** o **Swery65**, creatore di *Deadly Premonition* e *Dark Dreams Do not Die (D4)*, ha annunciato di essere tornato a tutti gli effetti nel *game development*, dopo la pausa dovuta a motivi di salute; e lo fa in grande stile, fondando un nuovo studio chiamato **White Owls**.

Lo studio ha sede a Osaka, dove SWERY e il suo team stanno attualmente lavorando al loro primo gioco. Lo slogan dello studio, che è stato ufficialmente inaugurato l'11 Gennaio, è "**Da Osaka, a tutti voi, in tutto il mondo!**". Il team, infatti, afferma di essere intenzionato a passare da un ambito locale a un pubblico globale.

Inoltre, a **DualShockers**, è stata inviata una cartella stampa comprendente il logo dello studio, un'illustrazione che rappresenta il **White Owl** e alcune foto dello stesso **SWERY**, in compagnia della sua nota mascotte, la **scimmietta Sharapova**, e un Gufo Bianco (puoi trovare le immagini a fine articolo).

Infine, ieri, **Arc System Works** ha annunciato che pubblicherà il nuovo gioco di **Hidetaka** intitolato **The Missing**. Non abbiamo molte informazioni a riguardo, se non per il fatto che verrà lanciato nel **2018**. In un video ([che potete trovare qui](#)), lo sviluppatore ha parlato brevemente del gioco (senza dire molto in termini di informazioni concrete), facendo notare la grande libertà creativa che ha a disposizione in questo nuovo titolo, senza restrizioni da parte di **Arc System Works**.

Il gioco e le immagini sembrano indicare similitudini con *Deadly Premonition* e *Dark Dreams Do not Die*.

Detto questo, **SWERY** ha tenuto a sottolineare, che questo nuovo gioco "ci farà impazzire" ed è sicuro al 100% che supererà di gran lunga le nostre aspettative.

---

## Sparkle 2

Preparate i vostri riflessi e siate pronti ad affrontare complicatissimi rompicapo, arriva **Sparkle 2**, un **puzzle game** veramente originale che vi terrà letteralmente attaccati allo schermo come un'ape al miele! Già rilasciato per **PC, iOS, Android, Xbox One, PS4** e persino **PS3**, questo titolo dal carattere molto forte, dai toni fantasy/epici, è stato sviluppato da **10Tons** ed è di recente arrivato su **Nintendo Switch**, una console in cui titoli del genere, rivolti ad un pubblico principalmente casual, possono riscuotere un successo inaspettato.



### Alla ricerca delle 5 chiavi

Che ci crediate o no, **Sparkle 2** ha una storia... eh già! A quanto pare, tanto tempo fa furono create **5 chiavi** per custodire qualcosa di molto prezioso, qualcosa di inimmaginabile: toccherà a noi dunque andare alla ricerca di queste chiavi, usando tutto il nostro ingegno e avvalendoci delle magie a nostra disposizione. Davanti a noi un lungo sentiero, che tal volta si ramifica in incroci che ci porteranno in certi luoghi misteriosi, nel quale ogni giorno dovremmo affrontare un puzzle, ogni giorno sempre più intricato, ogni giorno sempre più vicini ad una delle chiavi.

Il gameplay è decisamente molto simile a quello di **Actionloop** o **Zuma**, che a sua volta richiama molto quello di **Puzzle Bubble**: un serpentone di sfere colorate verrà incanalato in un corridoio al termine del quale ci sarà una buca che risucchierà tutto il campo da gioco se più sfere cadranno al suo interno, facendoci perdere così la partita. Per evitare tutto ciò dovremmo utilizzare il nostro **Orb Swift**, una sorta di fionda per lanciare delle sfere e crearne dunque una serie di tre o più dello stesso colore; una volta creata la serie le sfere scompariranno e, se riusciremo a concatenare più serie di diverso colore in successione, il serpentone sarà presto disfatto e potremo procedere dunque al livello successivo.



**Sparkle 2** si differenzia principalmente per i suoi power-up che appariranno di tanto in tanto nel campo di gioco e che, attivati lanciando una sfera, sprigioneranno una magia particolare, un **raggio gelato** che spazzerà via grossa parte delle sfere, indipendentemente dal loro colore, o una **pioggia di comete** che libererà il campo dandoci un attimo di tregua; inoltre, un po' come in un **RPG**, alla fine di ogni livello il nostro **Orb Swift** si potenzierà e piano piano riusciremo a ottenere dei power-up permanenti come una sfera speciale ogni 10 sfere, un gameplay meno frenetico ma più lungo o degli effetti speciali per una serie di un determinato colore. La versione per **Switch** offre inoltre sia la modalità di controllo offerta in mobile, dunque tramite touch screen, sia quella offerta nelle versioni console, ovvero mirando col control stick e lanciando la sfera con un tasto, dando modo di giocare così a una versione decisamente più completa di ogni altra sua apparizione precedente. Il titolo di **10Tons** offre al giocatore una campagna principale di ben 92 livelli rigiocabile, se non altro, in modalità difficile e "nightmare", ma se non vi va di rimettervi alla ricerca delle 5 chiavi ancora una volta potrete comunque passare altre ore con le **modalità Survival**, ovvero una modalità infinita (il classico dei giochi puzzle), una **Challenge mode** che vi permetterà di rigiocare dei singoli livelli a diverse difficoltà, e la **modalità Cataclysm**, le cui sfere arriveranno di continuo senza darvi un attimo di tregua. **Sparkle 2** ci vuole dunque spingere a pensare sempre in fretta e, per quanto statico, fuori dagli schemi, vuole regalare così al giocatore un gameplay avvincente, che ci porterà a divorare un livello dopo l'altro senza freno, con una *learning curve* molto gradevole che permette di familiarizzare gradualmente col gameplay e con le novità che verranno introdotte nei livelli (come l'aggiunta di un nuovo colore o un nuovo power-up), e dunque offrendo una difficoltà congrua con l'avanzare del gioco, rendendo il titolo molto accessibile ad appassionati dei puzzle game e non.



## In un mondo fantastico dove tutto può accadere

**Sparkle 2**, per essere un puzzle game, presenta uno stile molto definito e la sua presentazione è singolare e ben riuscita: la **grafica** e le tonalità dei colori sono ben definite, il campo di gioco chiaro e mai confusionario e il design delle sfere, anche se sono delle semplici forme geometriche, è ben



realizzato, queste restituiscono in tutto e per tutto quel senso di magia che il titolo ci propone, sono veramente... belle! Mai succederà che in un livello potremo confonderci o assistere a dei bug che rovineranno l'esperienza; **Sparkle 2** fila liscio come l'olio e, durante le ore di gioco, ci sentiremo veramente immersi nel mondo fantastico proposto in questo titolo. Insieme ai campi di gioco, alle sfere e alla mappa ci sono anche alcune semplici cutscene che appariranno quando arriveremo in dei luoghi specifici, che consistono, più che in delle cinematiche, in immagini fisse con semplici animazioni (come delle foglie che volano o qualche fulmine all'orizzonte) accompagnate da una calda voce narrante che ci descriverà lo scenario che ci troveremo davanti, nonché il nostro stato d'animo, e ci comunicherà se in quel luogo specifico è presente una chiave oppure no.

Il **comparto sonoro**, dalla voce narrante alla colonna sonora, è veramente ben curato e molto professionale, quasi quanto quello di un gioco prodotto da una grande casa produttrice. Alla composizione c'è **Jonathan Geer**, veterano che aveva già lavorato al precedente **Sparkle** e che è apparso in altri videogiochi come **Owlboy**, **Heart Forth**, **Alicia** e **Cook, Serve, Delicious!**; le sue musiche restituiscono quel senso di epico presente in questo titolo e riescono perfettamente a richiamare immagini come foreste, cavalieri e calderoni magici che ribollono, tipiche dello stile fantasy. Presentissima è l'influenza dello stile di **Danny Elfman**, quel fare pomposo seppur pacato e misterioso che tanto può piacere agli amanti delle colonne sonore di **Edward Mani di Forbice**, **Batman** o **Nightmare Before Christmas**.



## Qualcosa manca

Un puzzle game come questo, tuttavia, dovrebbe avere delle caratteristiche che a oggi dovremmo considerare imperative, primo fra tutti il **multiplayer**. È vero, **Sparkle 2** ci offre tante modalità che possono offrire diverse ore di longevità, ma il gameplay, seppur molto avvincente, si fa alla lunga ripetitivo, dopo un po' potremmo annoiarci a giocare da soli; il multiplayer è un elemento che spezza del tutto la monotonia dei giochi puzzle e **Sparkle 2** purtroppo ne è sprovvisto. Anche la modalità survival acquista poco significato poiché non esiste alcun elemento di competitività, né contro altri,



con una tabella dei migliori punteggi online, né contro se stessi, tentando di battere il proprio miglior punteggio, dato che il titolo non ha un sistema di punteggi e dunque, dopo la campagna principale, che dura comunque per parecchie ore, anche se ci sono buoni elementi per continuare a giocare, ci saranno comunque pochi stimoli per affrontarli. È un vero peccato, anche perché in passato altri titoli simili, come **Actionloop**, presentavano una bella modalità multiplayer e offrivano dunque nuovi stimoli per giocare diverse partite a colpi di intuito con gli amici. Inoltre, come già detto, sono presenti due metodi di controllo, ma si tenderà spesso a giocare solamente con uno di questi, rendendo difficile il giocare con l'altro sistema; sembrerebbe un problema da poco ma, in realtà, chi si troverà meglio a controllare la fionda tramite touch screen, rischia di limitare la propria esperienza a **Sparkle 2** come "portable only" e dunque difficilmente vorrà attaccare la console al dock per giocare sullo schermo di casa. È consigliabile dunque imparare a giocare con i controlli da console ed evitare così dolori al braccio e torcicollo dovuti a uno sguardo allo schermo spesso appoggiato sulle nostre gambe perché, ahimè, il display di **Switch** si estende per larghezza, è una console dura da tenere con una mano sola ed è per questo che titoli come **Sparkle 2** si riveleranno difficili da fruire; tuttavia, anche se il gioco non lo permette, sarà possibile tenere lo schermo verticalmente, assumendo dunque una postura più comoda e continuare a giocare come se niente fosse, senza alcuna particolare difficoltà.



## Un'occasione in parte mancata

Abbiamo dunque un bellissimo gioco, con un bel gameplay molto accessibile, con un bello stile grafico e sonoro, tanta longevità, prezzo abbordabile sullo store ma con alcuni difetti. Tirando le somme, **Sparkle 2** è decisamente un gioco molto valido, che può risultare curatissimo sotto molti aspetti ma al quale è stata dedicata poca attenzione sotto altri. L'assenza di multiplayer e di un sistema di punteggi rende **Sparkle 2** un gioco a  $\frac{3}{4}$  (dire che è un gioco a metà non sarebbe corretto) ed è un vero peccato perché con qualcosa in più **Sparkle 2** avrebbe potuto dare filo da torcere anche a **Puyo Puyo Tetris** e dimostrare che un prodotto destinato al mercato mobile non è

affatto da buttare. Si potrebbe finire il titolo senza stimoli, o alla fine dell'avvincente campagna principale o gradualmente durante quest'ultima, dipende dal tipo di approccio del singolo giocatore. In ogni caso, *Sparkle 2* riuscirà a darvi quel senso di quasi dipendenza tipica dei puzzle game il che, unito anche alla bellissima atmosfera all'interno del titolo, lo rende già un vincitore all'interno della sua categoria. Dategli una chance, non vi deluderà!