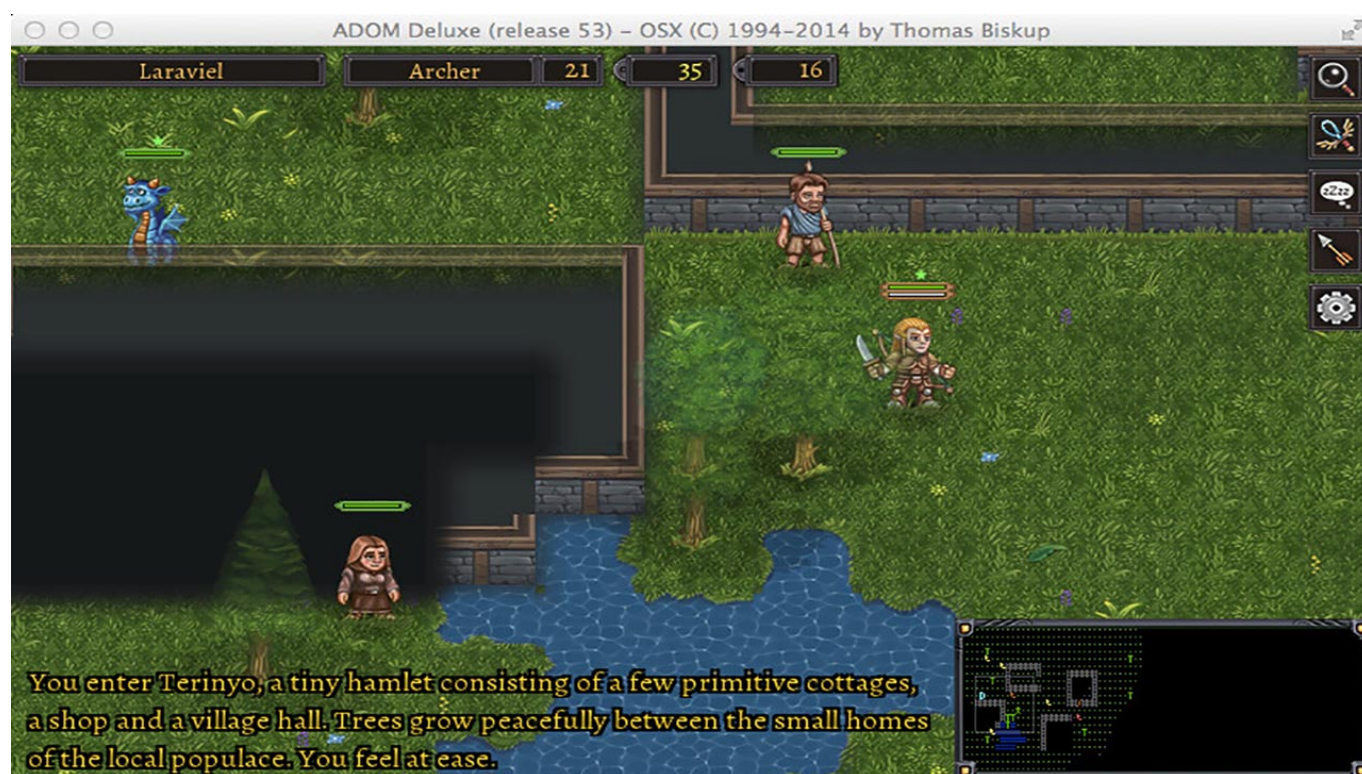


ADOM (Ancient Domains of Mystery)

ADOM (Ancient Domains of Mystery) è un RPG roguelike a turni pubblicato originariamente nel 1994 da **Thomas Biskup** su **Linux**. Inizialmente, la versione "originale" del titolo era stata sviluppata basandosi sul linguaggio di programmazione **C** ed è stata aggiornata costantemente fino al novembre del 2002, venendo trasportata, negli anni, anche sugli altri sistemi operativi conosciuti. Il gioco di cui sto parlando quest'oggi è "nato" invece grazie a un crowdfunding ideato nel 2012 sulla famosa piattaforma **Indiegogo** (nella quale il creatore aveva proposto, per la modica cifra di 50.000 dollari, la possibilità di ricevere il codice per intero del suo gioco recapitato da lui in persona), che ha portato al rilascio di una versione "deluxe" su **Steam**, compatibile con **Windows**, **Linux** e **macOS**. All'interno del gioco vestiremo i panni di un'eroe incaricato di salvare la terra di **Ancardia** dalla forza maligna del caos.



Il titolo è stato dotato di una semplificazione a favore dei neofiti, con un'utile **modalità tutorial** e **difficoltà di gioco** scalabili a seconda delle capacità di ogni giocatore, nonché svariate modalità: una **modalità custom**, che permette di modificare a piacimento la difficoltà, mentre la **story mode** consente, a differenza delle difficoltà base, di salvare e ricaricare i salvataggi anche dopo la morte, e infine la **Crowd mode** che permette di giocare con degli amici. Come ogni RPG, che si rispetti anche **ADOM** ha una personalizzazione del personaggio ampia, molto ampia. Il nostro eroe, può essere generato casualmente o creato con le nostre mani. Il sistema di personalizzazione offre la bellezza di **12 razze** e altrettante, se non di più, classi (combattente, ladro, mago, cavaliere del caos ecc ecc). Ovviamente, ogni razza offre un bonus nelle statistiche mentre le classi, invece, hanno dei punti di forza e dei svantaggi unici. L'essere strutturato in turni permette al giocatore di strutturare il suo gameplay in maniera strategica, cambiare armi, scegliere la miglior mossa e quale nemico attaccare prima, tutto questo rende l'ambiente di gioco più piacevole e, soprattutto, interessante.



All'interno del titolo sono presenti molte **armi**, che variano da semplici spade a bacchette magiche. Un altro elemento importante che in *ADOM* è fondamentale è la **fame**. Se il nostro personaggio non si nutrirà a dovere, dopo un determinato numero di turni comincerà a **morire di fame**. Tuttavia, non è questa l'unica limitazione: infatti, dovrete cibarlo solamente con ottime razioni di cibo perché l'alimentazione a base di carne di mostro marcia potrebbe avvelenarlo o farlo ammalare. Inoltre, durante i movimenti del nostro personaggio sul territorio della mappa, si ha la possibilità di imbattersi in nemici di vario tipo: branchi di iene, goblin e tanto altro.

Sul piano grafico, il titolo è stato svecchiato grazie all'aggiunta di una grafica in stile cartoon senza molte pretese. Gli **effetti sonori** sono ben congegnati e la colonna sonora rimane orecchiabile anche dopo un periodo di gioco prolungato.



In conclusione, si può dire che *ADOM*, anche dopo tutti questi anni, rimane comunque una validissima scelta nel campo dei **roguelike**, grazie alle sue meccaniche, forse un po' datate, ma comunque ben strutturate. Il titolo del buon vecchio **Biskup**, anche dopo tutto questo tempo, riesce a far passare le varie ore di gioco con un pizzico di ansia e di piacevole gameplay che, ancora oggi, viene aggiornato costantemente con il rilascio di nuove patch. Titolo consigliato, soprattutto a tutti gli amanti dei videogiochi old-style.

[Il fallimento del progetto RetroEngine Sigma](#)

Col passare degli anni il retrogaming ha preso sempre più piede e sono state pensate sempre più console adatte per questo utilizzo. Una di queste è **RetroEngine Sigma**, un progetto **Indiegogo** partito con la promessa di emulare console come **Nintendo 64** e **Sega Dreamcast** senza alcuna difficoltà. Le prime spedizioni erano previste per Aprile 2017, ma qualcosa è andato storto. Dopo mancate informazioni dal **Team Doyodo** (coloro che hanno lanciato il progetto), ritardi e disguidi vari, ecco che, finalmente, questo mese le prime console sono state rilasciate, anche se un po' diverse da quanto ci si aspettava: hardware di bassissima qualità, difficoltà a capirne il funzionamento e, peggio ancora, difficoltà a connetterle al WiFi di casa. Dopo aver passato un paio d'ore per completare questo procedimento, bisogna trascorrerne qualcun'altra per riuscire a effettuare le prime installazioni dei giochi, seguendo una procedura complicatissima e mal spiegata dalle istruzioni contenute nella scatola. Come se questo non bastasse, manca un **lettore 4k** (precedentemente promesso), un sistema di dissipazione del calore e, soprattutto, la violata licenza del software **OrangePi Lite**, modificato opportunamente per non destare sospetti a una fugace occhiata.

Ovviamente le lamentele sono fioccate presto, ma ancora tutt'oggi nessuna risposta è arrivata dal Team Doyodo, probabilmente scappato con i soldi raccolti. Questa storia ci porta a due

insegnamenti:

1. State attenti a chi decidete di finanziare. Informatevi bene, controllate le basi su cui poggia il progetto, e ricontrollate.
2. Lamentatevi meno delle vostre console: c'è sicuramente di peggio.