

Mars or Die

Negli ultimi anni l'**Italia** ha dimostrato una sempre più grande valenza nel mercato delle produzioni videoludiche, con realtà diverse che giorno dopo giorno pongono il nostro paese all'interno dell'*entertainment system*. Un esempio su tutti è la milanese **Milestone**, che da venti anni continua la produzione di giochi di corse su console e PC, diventando velocemente il metro di paragone per qualsiasi team di sviluppo nel nostro paese. Tra alti e bassi, la produzione italiana ha recuperato terreno soprattutto nel mercato degli indie, dove chi riesce a rimanere a galla con budget esigui massimizzando i profitti per quanto possibile, ha la possibilità di far esprimere ai creativi emergenti le proprie idee in completa autonomia, senza (o quasi) la pressione dei publisher.

34Bigthings è una giovane casa di sviluppo torinese, che si è fatta notare per i due capitoli di **Redout**, gioco di corse futuristico alla maniera del più blasonato **Wipeout**. Uscito su tutte le maggiori piattaforme e PC, il gioco ha dimostrato l'abilità del team nell'utilizzare il versatile motore grafico **Unreal Engine 4** creando di fatto un prodotto che non ha nulla da invidiare alla concorrenza, sia in termini tecnici che strutturali, ottenendo un discreto successo.

Il team però non si è adagiato sugli allori e, archiviato il secondo capitolo della serie futuristica, ha intrapreso la via per un nuovo progetto: il nostro **Mars or die**.

Vincere e vinceremo... o forse no?

Le premesse di *Mars or die* sono simpatiche e originali: un gruppo alieni umanoidi, di chiara ispirazione alla iconografia del **Ventennio Fascista**, decide che è giunto il tempo di una impellente espansione coloniale. L'obiettivo è quello di occupare il pianeta **Marte**, rosso e bolscevico, eliminando i suoi abitanti. Purtroppo la missione non si rivela lineare come prospettato e le complicazioni giungono molto presto.

Il plot è molto semplice e diretto, in poco tempo ci ritroveremo a controllare uno dei due camerati disponibili nel gioco, ognuno con le proprie **skill** e caratteristiche peculiari: il primo in grado di difendersi (e attaccare) grazie ad uno scudo laser che si attiverà tramite il nostro comando, il secondo ha in dotazione una piccola pistola a raggi utile per farsi strada nel inospitale pianeta rosso. Più avanti nel gioco avremo la possibilità di controllare entrambi i PG **simultaneamente** e in questo senso il gioco ci spinge a utilizzare le loro proprietà in maniera strategica in base alla situazione.



Il gameplay presenta una struttura come il più classico degli **RTS**, ma gli sviluppatori hanno pensato di implementare meccaniche da **tower defense** provando a conferire dinamismo alle sessioni di gioco. Sarete chiamati a raccogliere **minerali** utili ad ampliare le tecnologie indispensabili per la sopravvivenza su Marte; si comincia dagli estrattori per finire al centro di ricerca in grado di creare upgrade per le vostre difese. Tutte le strutture necessitano un costo in **energia solare** che potrete ricaricare tramite appositi pannelli solari. Mano a mano che le vostre risorse aumentano e l'esplorazione della mappa progredisce, sarete in grado di resistere alle orde di alieni marziani pronti ad annientare qualsiasi traccia della vostra esistenza. In tutto questo gli sviluppatori hanno inserito un fattore indispensabile per il vostro proseguimento: la riserva di **ossigeno**. L'aria su Marte è irrespirabile e le vostre riserve sono molto limitate, sarete quindi costretti a costruire generatori di ossigeno lungo il vostro percorso, creando un senso di ansia non da poco. Il gioco quindi possiede due cuori perfettamente distinguibili: una prima parte di **esplorazione e raccolta risorse**, una seconda parte di **difesa e resistenza agli attacchi nemici**.

La campagna conta **9 differenti missioni** (che creano a sua volta un grande tutorial), concluse queste sarete liberi di conquistare Marte attraverso la modalità **Conquista infinita** dove l'unico limite di tempo è stabilito dalla vostra capacità di sopravvivenza.



Rosso pianeta bolscevico e traditor

Sul **piano tecnico** i ragazzi di 34Bigthings riescono a gestire egregiamente il motore grafico creando un gioco piacevole da vedere. Stilisticamente si difende bene; i personaggi che abitano l'universo di *Mars or Die* sono simpatici e caratterizzati perfettamente prendendo in giro gli aspetti più kitsch dell'estetica fascista. L'Unreal Engine viene sfruttato egregiamente, le texture dei paesaggi e dei modelli poligonali sono ben definite e si ha una buona impressione di pulizia visiva su schermo. Durante le sessioni di gioco non si sono riscontrati cali di frame, anche grazie al fatto che non è presente una eccessiva mole poligonale durante le run. Ma non tutto è stato sfruttato a dovere: se da un lato abbiamo una buona modellazione dei personaggi e dei nemici, dall'altro vediamo ambientazioni prive di qualsiasi possibilità di interazione, spoglie e senza idee. La **monotonia** affligge pesantemente gli scenari di gioco e nel giro di quindici minuti avrete visto tutto ciò che è in grado di offrirvi. Anche la **scarsa varietà nella tipologia dei nemici** tende a portare tutto alla noia. Per quanto riguarda **l'audio**, tutto è nella media, con **poche musiche** (orecchiabili e nulla più) ed effetti sonori che rimangono nei dintorni della sufficienza.

La localizzazione è buona e gli sviluppatori hanno simpaticamente scimmiottato i messaggi propagandistici del regime, concedendo ai personaggi un tocco di personalità utile a creare un'atmosfera ironica e goliardica.

In conclusione, il gioco è tutto qui. Nove missioni tutorial e una campagna infinita costituiscono la sostanza del prodotto di 34bigthings, onestamente **troppo poco** per gli standard di oggi. Al prezzo in cui viene proposto non rappresenta di certo un'offerta allettante e le speranze che contenuti aggiunti vengano rilasciati tramite patch sono remote. Allo stato attuale *Mars or Die* rappresenta il primo **passo falso** per una software house che fino a ora ha avuto qualcosa di interessante da dire, ma che con quest'ultimo lavoro non ha svolto sufficientemente i compiti a casa.

I migliori videogame in co-op locale

Negli ultimi anni abbiamo vissuto una grandissima evoluzione del **multiplayer**, sempre più proiettato verso una dimensione competitiva e globalmente interconnessa, soprattutto con il crescere delle potenzialità delle nostre reti domestiche.

Passando da barattoli collegati con lo spago alla più moderna fibra ottica, sembra però venuto meno il senso di “**unione fra giocatori**” che in passato si percepiva attorno a un nuovo videogame, quasi come se questa caratteristica fosse rimasta d’esclusivo appannaggio dei **boardgame** (che, diciamo così, grazie al cielo stanno vivendo un ottimo momento).

Se la natura stessa delle console mitiga in parte questo fenomeno di distacco (con la bandiera dei **party game** tenuta alta da Nintendo Switch e da Sony Playlink), chi ha scelto il computer come piattaforma di gioco non può (apparentemente) vantarsi di un catalogo titoli degno di nota.

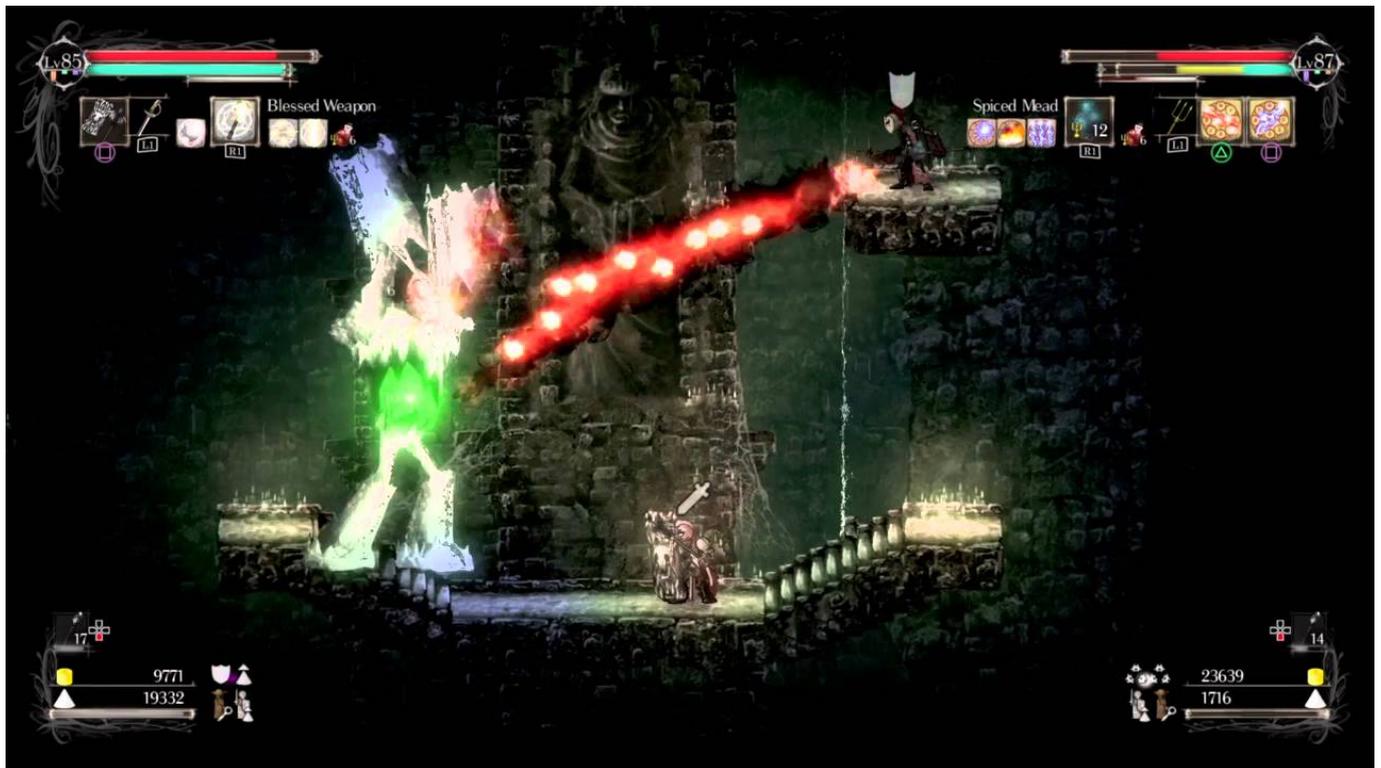
Cosa fare? Privarsi di invitare un amico oppure il partner per una sessione di gioco? L’idea ci rende assai tristi. I titoli da giocare ci sono eccome: sono stati semplicemente oscurati da un mercato dalle esigenze assai differenti; ed è proprio per questo motivo che abbiamo creato questa **Top 5**.

I titoli presi in esame non sono posti sotto forma di classifica (reputiamo delle bellissime esperienze ludiche “di coppia” anche i giochi inseriti nelle “Menzioni d’onore”, in fondo a questo articolo), quindi considerate quelli selezionati come dei “campioni” nel loro genere di appartenenza.

Non parleremo di grafica e gameplay come in una normale recensione ma ci concentreremo in relazione alla loro componente cooperativa locale, utilizzando come criteri di valutazione: quanta importanza gli sviluppatori hanno dato al multigiocatore rispetto al singolo, quanto la complementarità dei giocatori sia fondamentale e (ultimo ma più importante) quanto è appagante l’esperienza nel complessivo.

Siete pronti? Si parte!

Salt&Sanctuary



Voto: 8

Per metà **souls-like** e per metà **metroidvania**, il gioco di **Ska Studios** nasconde a prima vista la possibilità della coop locale. Per attivare il secondo giocatore, infatti, bisognerà per prima cosa creare due personaggi dal menù principale. Avviata la partita si potrà “convocare” il compagno soltanto dopo aver portato una specifica statuetta sino a uno dei santuari (che funzionano da zone di “riposo”, come succede con i falò dei vari **Dark Souls**). Queste statuette non saranno illimitate, quindi consigliamo vivamente di gestirle in maniera parsimoniosa, anche se, una volta convocato il secondo giocatore, questi rimarrà in partita **fino alla fine della sessione** pur fungendo da spettatore nella storia dell’host (potrà quindi sfruttare vendor e aiutare il primo giocatore, ma non potrà effettuare scelte relative alla trama).

Non lasciatevi però scoraggiare da questa meccanica forse esageratamente punitiva e fine a se stessa, il gioco regala un’esperienza completa e appagante. Potrete **plasmare personaggi diversi** a seconda del vostro modo di giocare, creando combo devastanti o finendo rovinosamente annientati. Dipende tutto da voi. L’unica certezza? **Salt&Sanctuary** è una piccola grande perla, da vivere in compagnia.

Gauntlet



Voto: 7

Remake del famosissimo Coin-op di Atari (classe 1985), ***Gauntlet*** ci fionda in un classico e stereotipato **dungeon crawler con visuale isometrica di matrice fantasy**. **Quattro** il numero massimo di giocatori reclutabili sia in rete che in locale.

Cosa lo rende speciale? Il fattore “**ipocrisia**”.

Gli eroi, infatti, saranno chiamati a collaborare per raggiungere la fine dei vari livelli (a volte persino sfuggendo letteralmente alla morte, falce alla mano), ma solo uno di loro vincerà il premio di “**eroe più avido**”, dopo aver raccolto un maggior numero di tesori o saccheggiato il vostro cadavere agonizzante.

Le classi a disposizione obbligano ad approcci diametralmente opposti ma, indipendentemente dal fatto che siate maghi, guerrieri, valchirie o elfi, l’agonismo instillato dalla corsa all’oro vi farà dimenticare parecchie amicizie.

Cuphead



Voto: 9

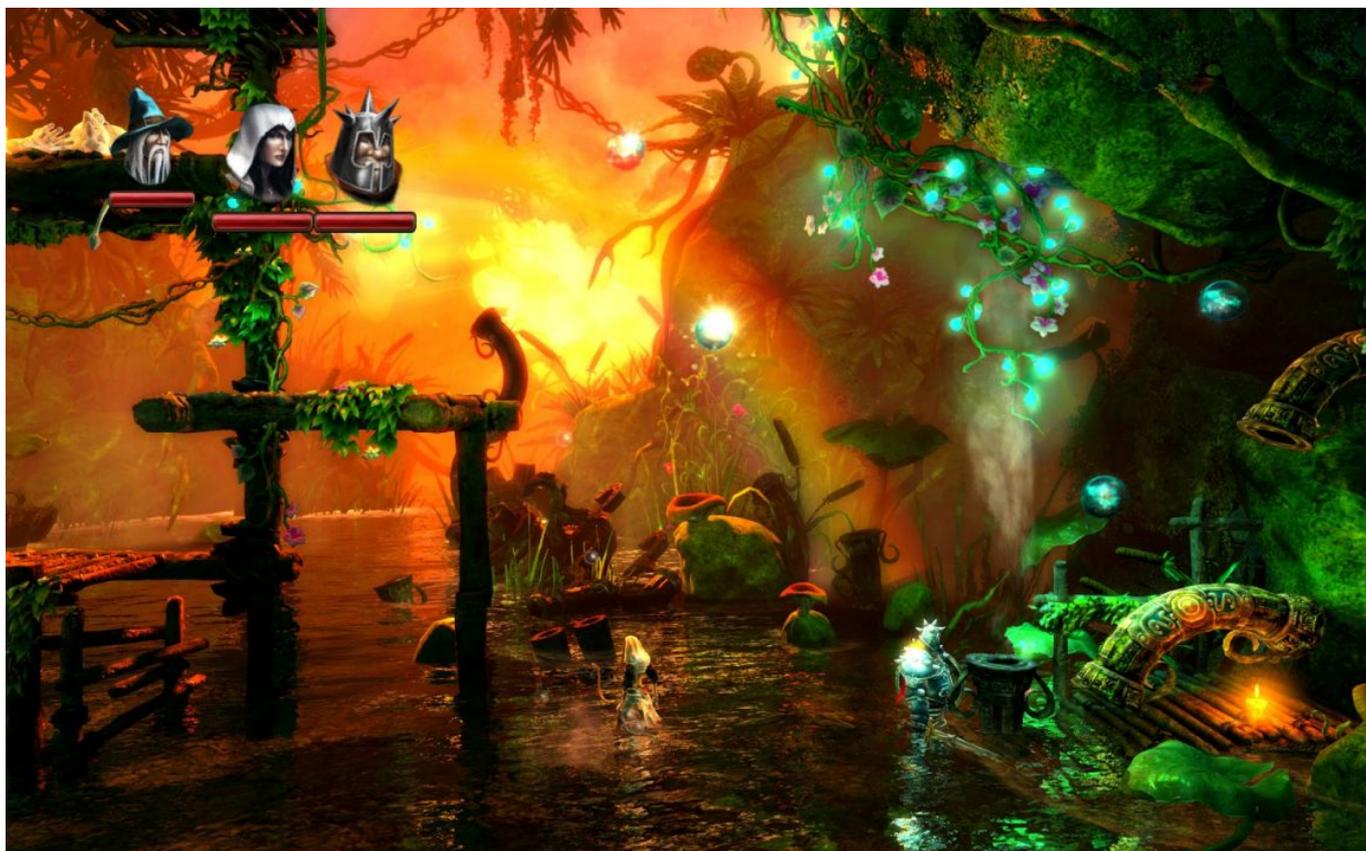
Shoot'em up dal carattere hardcore, con un **design grafico straordinario** che si rifà ai cartoni animati anni '30, **Cuphead** si è dimostrato un successo su tutta la linea fin dalla sua uscita.

Focalizzato su boss fight serratissime, l'esclusiva **Microsoft** mette in evidenza la sua vocazione cooperativa sin dal video iniziale, in cui verremo a conoscenza dell'antefatto che catapulterà la tazzina **Cuphead** e il suo fratello **Mugman** in un mare di guai.

Le feature che gli sviluppatori hanno aggiunto al multigiocatore rispetto al singolo sono la possibilità di **salvare in extremis il compagno caduto** (dando un "cinque" alla sua anima in dipartita) e di **cedergli una vita**, quando se ne posseggono almeno due. Inoltre, la difficoltà (ben) calibrata per due giocatori, si ristabilisce nello standard singleplayer nel caso uno dei due dovesse passare a miglior vita.

Le hanno proprio pensate tutte? Sì! **Cuphead** è un gioco con tutti i pezzi al posto giusto. Un capolavoro senza tempo.

Trine Trilogy



Voto: 7

Puzzle-platform bidimensionale (con sfondi 3D) di stampo fantasy, *Trine* fa della fisica il suo punto di forza, affidando al **motore Physx** (di casa Nvidia) la gestione (egregia) degli enigmi ambientali che dovremo affrontare per raggiungere l'end game.

I personaggi intercambiabili (mago, guerriero e ladra) sono ben diversificati, ma non così tanto complementari: si potrà difatti portare a termine l'intero gioco anche con un solo eroe.

Se considerate una longevità non elevatissima (ma comunque crescente, insieme alla qualità generale, nei tre titoli), la **cooperazione** diventa l'unica maniera effettiva per godere a pieno di un titolo che in realtà offre molta più "magia" di quella che si possa pensare. E se l'esperienza del gioco base non vi sembra abbastanza, potrete contare nell'ottimo supporto di **Steam Workshop** e nell'editor di livelli presente all'interno del gioco.

Overcooked: Gourmet Edition



Voto: 8

Salvare l'**Onion Kingdom** da una bestia fatta di spaghetti al sugo con le polpette, andando a ritroso nel tempo e girando le location più improbabili (da galeoni pirata a navi spaziali), cucinando zuppe, hamburger, fish&chips e altro ancora. Ogni livello di **Overcooked** è una sfida diversa; un'imprevedibile corsa contro il tempo tra ostacoli ambientali e ricette via via più complesse e creative.

Cooperazione, coordinazione, organizzazione e nervi saldi sono le doti fondamentali per portare a termine le varie comande, tagliando, cucinando e servendo (stando attenti a non bruciare nulla e senza dimenticare di lavare i piatti).

Se a parole sembra semplice, nei fatti il gioco si presenta **solido nelle meccaniche, immediato e divertente come poche altre cose al mondo.**

Cuochi solitari, defilatevi. Il gioco è un **multiplayer locale duro e puro**; offre anche una **modalità competitiva e la possibilità di condividere un joystick** nel caso siate a corto di periferiche e si presentino alla porta nuovi amici (**quattro** il numero massimo di giocatori).

Non abbiamo dubbi e lo consigliamo senza remore: *Overcooked* vi conquisterà dal primo piatto.

Menzioni d'onore:

Magicka / Guacamelee / Hyper Light Drifter / Rayman Origins / Helldivers / Worms WMD / Lego Series / Lara Croft And The Temple Of Osiris / Castle Crushers

Se ancora non siete stanchi di andare in tandem, vi invitiamo a dare un'occhiata ad [A Way Out](#), titolo dei creatori di [Brothers: A Tale Of Two Sons](#), che uscirà il prossimo 23 marzo su PC, PS4 e Xbox One.

Non lo nascondiamo neppure: è il titolo che più ci ha coinvolti allo scorso E3.

Gaetano Cappello

Carmen Santaniello

Microsoft tra Xbox, PC... e ravioli cinesi

Il CEO di **Microsoft**, **Satya Nadella**, durante la **Morgan Stanley Technology, Media and Telecom Conference** a San Francisco, ha dato una nuova chiave di lettura riguardo l'attività dell'azienda americana per quanto concerne il settore videoludico. **Nadella** ha posto l'accento sull'operato di **Microsoft** e sul fatto che stia cercando di produrre un servizio a misura di videogiocatore, che guarderà al futuro sia delle **console**, possedute dalla stragrande maggioranza dell'utenza, sia del **PC Gaming**, che coinvolge sempre più persone. Il CEO ha anche parlato dell'importanza del ruolo ricoperto da **Xbox Live** come servizio di abbonamento, definendolo una **grande opportunità**.

Nadella si ritiene anche soddisfatto e molto felice riguardo la dimensione del brand Microsoft nel mondo videoludico, dandone pari merito a **Xbox** e al **PC**, asserendo:

«Quel che molti dimenticano, è che noi siamo i proprietari di entrambi.»

Il discusso servizio di abbonamento **Xbox Game Pass** sarà l'inizio di una fase di transizione, sostiene **Nadella**, in cui console e PC saranno sempre più importanti:

«È questa la direzione nella quale stiamo andando, grazie agli abbonamenti Game Pass ma anche a Mixer, che sta crescendo molto velocemente, in termini di streaming ma anche con il brand che viene portato in giro per il mondo con gli eSport dei nostri giochi. Abbiamo vari punti su cui far leva. Ma fondamentalmente, abbiamo una forte eredità derivante dal fatto di essere sul mercato del gaming da vari decenni e dal fatto di essere capaci di di poter agire in più mercati differenti»

Parlando sempre di **Game Pass**, **Microsoft** ha annunciato una nuova **line-up** di titoli che verranno inclusi a breve nel servizio in abbonamento, tramite un divertente spot pubblicitario in cui si farà riferimento a un paragone un po' bizzarro ma alquanto veritiero.

Vediamo se questo video convincerà anche voi ad acquistare il servizio di abbonamento GamePass, che per **9,99 €** al mese, vi darà accesso a circa **100 titoli** tra i più e meno recenti, compreso il tanto atteso **Sea of Thieves**.

Pianificazione o morte: la difficile sopravvivenza nel mobile gaming

Ormai il mondo videoludico è in continua ascesa. Negli ultimi anni infatti, ha vissuto una vasta diffusione, riuscendo a raggiungere anche il **mobile gaming**.

Ma gli sviluppatori per mobile, ovviamente, non si comportano (o non possono comportarsi) come i grandi produttori di videogame per console e PC, infatti, il gaming su smartphone è diverso.

In questo panorama, sono presenti moltissime grandi aziende che hanno lanciato sul mercato un solo celebre gioco, riuscendo a vivere di rendita e basterebbe prendere in considerazione le **classifiche dei giochi mobile** degli ultimi anni per rendersene conto: le prime posizioni non cambiano quasi mai, con i posti sul podio sempre occupati dagli stessi giochi; **ma quante aziende stanno realmente sviluppando un nuovo titolo, nell'eventualità che la principale fonte di guadagno non riuscisse più a fare il suo lavoro?**

Le aziende che si occupano dello sviluppo di giochi mobile possono scegliere se concentrarsi sullo sviluppo di una serie di giochi, cercando di guadagnare il più possibile, e quindi, creando un business solido e sostenibile che non fallisca quando il titolo di punta inizia a vacillare, oppure, concentrarsi sullo sviluppo di un singolo gioco che possa far guadagnare abbastanza l'azienda per anni e anni.

La maggior parte di esse tentano di sviluppare entrambe le possibilità ma sono poche le aziende che si concentrano interamente sul prodotto più redditizio abbandonando l'idea di sviluppare nuovi giochi, e altrettanto le poche aziende che si concentrano solo ed esclusivamente alla creazione di nuovi giochi.

Le aziende più affermate nel mondo del mobile gaming stanno investendo per la maggior parte sul **marketing** e sull'**acquisizione di nuova utenza** per i propri titoli di punta e ciò, ha portato alla crescita smisurata dei costi per la pubblicità.

La differenza tra gli sviluppatori di titoli **mobile** e chi, invece, si occupa di giochi per **PC** e **console** è soprattutto sull'uso di quest'ultima: gli sviluppatori di giochi per console o PC possono scegliere se pubblicare il loro titolo più importante durante l'estate o in qualsiasi momento favorevole del mercato, ma nel mondo mobile non esiste un periodo del genere, quindi è necessario basare il marketing essenzialmente sulla pubblicità per riuscire ad attirare nuovi utenti.

GungHo è il publisher di **Puzzle & Dragons**, uno dei titoli che ha dominato il mercato mobile giapponese per diversi anni e soprattutto uno dei migliori esempi di aziende che hanno puntato tutto sul gioco di punta e non hanno sviluppato alcun titolo che possa eguagliarlo. Adesso che il gioco è in **lento declino**, GungHo sta investendo molto per supportarlo e mantenerlo in vita, creando nuove linee di giocattoli, fumetti e spettacoli di animazione. GungHo ha altri titoli al suo arco, ma sono sicuramente meno importanti rispetto a *Puzzle & Dragons*; non essendo riuscito a creare qualcosa che corrisponda o addirittura si avvicini alla portata di tale successo, il destino dell'azienda è adesso legato a quello del suo titolo mobile in via di estinzione.

Questo è un semplice esempio di come le aziende mobile dovrebbero evitare di puntare solo ed esclusivamente su un singolo titolo, ma dovrebbero sviluppare contemporaneamente più titoli che possano mantenere un certo livello di guadagni ed evitare che l'azienda fallisca.

Carmageddon TDR 2000 gratis su GOG

GOG ha messo a disposizione ***Carmageddon TDR 2000*** in download gratuito per un arco di tempo di 48 ore. All'interno di questo capitolo della saga, nato nel 2000 come riporta il titolo, dovrete, nei match contro l'IA, uccidere tutti i pedoni, completare tutti i giri o distruggere gli avversari.

Il gioco è molto vasto e il fatto che sia **gratis** è un ottimo motivo per recuperarlo, lo trovate a [questo link](#).