

Mega Man 11

È possibile tracciare in *Mega Man 9* l'inizio dei **videogiochi retro-ispirati**: sebbene alcuni di questi giochi esistevano già prima su internet sotto forma di **hack** o **giochi flash** su siti come **Newgrounds**, *Mega Man 9* aprì le porte alla retro-rivoluzione di cui oggi siamo protagonisti poiché per la prima volta un grosso developer come **Capcom** dava credito e peso a non solo tutti quei fan che volevano un nuovo classico titolo del blue bomber, che in quel periodo era protagonista solamente di miriadi di sub-saghe e spin-off vari, ma anche l'importanza e la bellezza dei **platform più tradizionali, la cui emozione veniva trasmessa anche con una grafica datata come quella del NES**. Da lì sembrava che per **Mega Man** si prospettasse un futuro molto florido, visto il tempestivo decimo capitolo per l'anno successivo, ma nel 2010 accadde qualcosa di terribile: **Keiji Inafune**, direttore creativo della saga di *Mega Man*, abbandonò **Capcom** e col suo forfait la saga subì un brutto stop. Ben tre progetti, *Mega Man Universe* (un gioco che avrebbe potuto anticipare il sistema di creazione di livelli in *Super Mario Maker*), *Mega Man Legends 3* e *Maverick Hunter*, vennero cancellati e a quel punto il fandom del robotino blu cadde nell'abisso, quasi certo di non rivederlo più.

A spargliare le carte ci pensò **Keiji Inafune**, con il lancio nel 2013 su **Kickstarter** il del progetto *Mighty No. 9*, annunciato come il sequel spirituale di **Mega Man**; nonostante la risposta più che positiva da parte dei fan che finanziarono il progetto nel giro di un paio di minuti, per via della mancata comunicazione e un marketing discutibile (nonché alcuni brutti bug presenti nella release finale) il gioco che doveva riportare ai fan di **Mega Man** una sfida che fosse pane per i loro denti si rivelò un amaro fallimento e non a tutti piacque quello a cui giocarono. Nel frattempo **Capcom**, visto il successo del **Kickstarter** del loro ex impiegato, decise di rilasciare *Mega Man Legacy Collection*, contenente i primi sei titoli classici, insieme a un sacco di extra, ideali per far conoscere ai giocatori più giovani di cosa è fatta la saga del robotino blu. Due anni dopo, nel 2017 arrivò *Mega Man Legacy Collection 2* contenente i restanti quattro titoli della serie classica ma nella sezione extra di *Mega Man 8* i fan fanno una misteriosa scoperta: negli artwork trovano un misterioso disegno che non appartiene al suddetto gioco, né a nessun altro **Mega Man** presente nella collezione, e perciò cominciarono le speculazioni. La risposta arrivò un pomeriggio (in Europa) del Dicembre 2017 quando in una live di **Capcom** su **Twitch**, per festeggiare il **30esimo anniversario di Mega Man**, venne annunciato a sorpresa *Mega Man 11*, un gioco atteso per 8 anni e che finalmente, dopo richieste su richieste da parte dei fan, arrivò alla luce (e apparve anche un **Mega Man** sfoggiare le stesse caratteristiche dell'artwork misterioso, ovvero il power-up di **Block Man**).

Il passo dalla rivelazione del trailer al rilascio ufficiale non fu breve ma, durante questo lasso di tempo, **Capcom** si assicurò di aggiornare regolarmente i fan e dunque ottimizzare il gioco il più possibile, consegnando così un'opera di classe, senza sbavature e che, soprattutto, apriva la strada al futuro della saga che, oggi più che mai, sembra luminoso e pieno di sorprese. Andiamo subito a vedere la versione per **PC** di questo gioco, uscito ovviamente per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **Switch**.

Due colleghi

La lore della saga risiede nei lavori di **Thomas Light** e **Albert W. Wily**, due scienziati appassionati di robotica che crearono una serie di robot, fra cui i sei robot di *Mega Man* (il primo titolo per

NES), creati per assolvere lavori comuni, i due fratelli **Rock** (il nome giapponese del blue bomber) e **Roll**, creati come assistenti di laboratorio, e **Protoman** (ma qui è una storia non rilevante). A un certo punto il **Dr. Wily**, accecato dalla più brillante abilità del suo amico **Thomas Light**, corrompe i sei robot da lavoro portandoli ad attaccare gli umani e li convince a dominare il mondo sotto il suo nome. Il **Dr. Light** convince così **Mega Man**, il robot originariamente concepito per funzioni diverse, a convertirsi in un robot da combattimento e così nasce il **blue bomber** che oggi conosciamo e amiamo. Il **Dr. Wily** più in là, nonostante la prima sconfitta, proverà più e più volte con altri robot a dominare il mondo senza mai ottenere nessun risultato (per ben 10 volte, pensate!). L'opening di questo nuovo **Mega Man 11** ci mostra un flashback di **Dr. Light** e **Dr. Wily**, giovani, di fronte a una commissione universitaria; si discute sul **double gear system**, un meccanismo creato da **Wily** in stato di prototipo che se installato nei robot da lavoro gli permetterà di **lavorare il triplo, aumentando la loro forza fisica e rendendoli più veloci**. La commissione bocchia l'invenzione del **Dr. Wily** per mancanza di etica in quanto, se il meccanismo finisse nelle mani sbagliate, potrebbe generare un robot inarrestabile in caso di rivolta; scaraventando il meccanismo per terra, lo sconfitto dottore se ne va ma **Dr. Light**, che comunque credeva nel suo amico, lo raccoglie pensando che un giorno gli possa tornare utile. Nel tempo presente, nel classico anno **20XX**, il **Dr. Wily**, svegliatosi da un sogno che rimembrava i medesimi eventi, si ricorda del **double gear system** e così ne implementa uno nuovo ma gli mancano i robot; durante il giorno della manutenzione di alcuni **robot master** del **Dr. Light**, ovvero di **Block Man, Acid Man, Blast Man, Torch Man, Bounce Man, Impact Man, Fuse Man** e **Tundra Man**, il **Dr. Wily** irrompe nel laboratorio con il suo iconico Ufo e li ruba sotto gli occhi di **Mega Man, Roll**, l'assistente **Auto** e il **buon dottore** spiegando nel contempo che utilizzerà la sua invenzione che gli fu scartata dalla commissione. Il **Dr. Light** informa **Mega Man** che, così com'è, non potrà fronteggiare i **robot master** senza il **double gear system** ma, fortunatamente per lui, il **Dr. Light** conservò la versione di **Wily** sin da dai tempi dell'università; una volta installata questa nuova miglioria **Mega Man** è pronto per buttarsi in una nuova avventura.



Due ingranaggi

Questo nuovo **Mega Man 11** si concentra dunque sul **sistema double gear**, una nuova meccanica che dona a questa saga, onestamente un po' stagna, una sfumatura diversa dal solito e molto originale: col tasto "RT" ("R", e "R1" nei joypad, rispettivamente, di **PlayStation 4** e **Nintendo Switch**) si attiverà un ingranaggio che **renderà più veloce il blue bomber**, rallentando dunque l'azione circostante, l'ideale per **asstare colpi di precisione** o, se siamo muniti di un pollice veloce, **concentrare più colpi in poco tempo**; con "LT", invece, attiveremo un altro ingranaggio che, semplicemente, **aumenterà la potenza di Mega Man** e, se caricheremo un colpo tenendo premuto il tasto per sparare, **lanciare ben due colpi di mega buster potenziato**, l'ideale per i nemici particolarmente forti e per quei giocatori che conoscono il tempismo perfetto per caricare l'arma e scaricarla al momento giusto. Quando attiveremo una di queste funzioni si riempirà una barra che, se arriverà alla saturazione, impedirà le funzioni **double gear** fino a quando questa energia non torna a zero, e ci vorranno circa 15 secondi affinché si possa ripristinare; è perciò tanto importante usare queste nuove funzioni quanto saperle economizzare il più possibile per poi evitare di non ritrovarsele pronte nel futuro immediato. I veterani dei giochi **à la Mega Man** potranno trovare nel **double gear** delle similitudini col sistema di corrente elettrica già visto in **Azure Striker Gunvolt**, senza però la possibilità di ricaricare immediatamente la barra premendo due volte giù, e anche della velocizzazione del tempo in **Sine Mora**, particolarissimo shooter della **Digital Reality** e **Grasshopper Manufacture**. Infine, questo nuovo sistema ha un'ultima e potente funzione ma questa si attiverà esclusivamente **quando avremo poca energia**: premendo entrambi i tasti insieme, "RT" e "LT", **verranno attivate entrambe le funzioni**, dunque rendendo **Mega Man super potente e super veloce**, ma si disattiveranno solamente alla saturazione della barra alla fine della quale ci ritroveremo con un personaggio altamente depotenziato che non potrà sparare più di un proiettile alla volta e non potrà caricare il suo **mega buster** e perciò sarà molto difficile sopravvivere in queste condizioni (ma se ci riusciremo potremo utilizzare questa particolare funzione una seconda volta). Capite le meccaniche del **double gear**, grazie a un breve tutorial e molto versatile, ci potremo buttare all'avventura vera e propria, ritrovandoci sin da subito nell'iconica schermata di selezione boss tipica della saga.

Al solito, come in ogni capitolo, scegliere il primo stage da affrontare è un po' difficile sia perché non conosciamo i pattern di attacco del suo boss e sia, se è per questo, perché non conosciamo il suo livello. Una volta trovato "l'anello debole della catena", ovvero il boss più debole degli 8, otterremo la sua arma speciale che, a differenza del mega buster, consumerà una barra speciale al termine della quale non funzionerà più; il buon giocatore di **Mega Man**, una volta ottenuta la prima arma speciale, andrà a caccia del boss la cui debolezza è proprio l'abilità appena ottenuta dal precedente e, uno dopo l'altro, debolezza dopo debolezza, sconfiggeremo tutti gli otto robot master fino ad arrivare, come di consuetudine, alla **fortezza del Dr. Wily** dove ci saranno gli stage finali, di cui uno dei quali sarà un boss rush (in cui dovremo affrontare tutti gli otto robot master con le solite due vite standard).

La struttura di questo **Mega Man 11** è la più classica che ci si poteva aspettare e il blue bomber, a differenza del nono e decimo capitolo, torna a pieni poteri in quanto negli ultimi due giochi era stato privato del colpo caricato; uno dei primi elementi per cui questo nuovo gioco si proietta in avanti e non indietro. Il level design offre esattamente la sfida per la quale la saga è famosa e i nuovi stage riflettono molto bene la personalità del boss che andremo ad affrontare: il livello di **Impact Man**, che è una sorta di robot che sostituisce le macchine pesanti dei cantieri, è una sorta di area di lavoro/galleria in costruzione, quello di **Torch Man** è un campeggio in una foresta tendente spesso a prendere fuoco, quello di **Block Man** ricorda, a larghe linee, le piramidi egiziane e maya, etc. I programmatori hanno veramente voluto trarre il massimo della sfida offrendo dei livelli notevolmente lunghi e irti di nemici, anche se c'è poca varietà all'interno di essi, ma ci hanno dato il minimo per ciò che riguarda i **checkpoint**, giusto due intermedi e uno finale che, come tipico della

saga, è posto nella stanza che precede quella del boss; **Mega Man 11** non è di certo un gioco facile, e certamente questo è uno di quei elementi che ne accentuano la piccante difficoltà, ma non sarebbe stato un male se avessero aggiunto giusto almeno un altro checkpoint a metà dei due. Nella schermata di selezione livello è possibile accedere, premendo "LT", al **negozio in-game** dove i nostri alleati, il **Dr. Light**, **Roll** e **Auto**, ci riforniranno di **oggetti istantanei**, come **vite**, **E-tank**, i **richiami Beat** per non perdere una vita quando cadiamo in un fosso e le **super armature**, e altri **permanenti**, come **chip speciali**, **anti-indietreggiamento** o che aumentano la possibilità di trovare più vite in un livello (che sono la valuta del gioco). Nessun oggetto nel **negozio** è superfluo o inutile e danno un potenziamento equilibrato che non permette dunque di rendere il gioco nettamente più facile; tuttavia non tutti gli oggetti saranno disponibili sin dall'inizio e dunque si andranno a sbloccare man mano, però non è chiaro qual è il criterio o l'algoritmo (diciamo) per rendere un oggetto disponibile all'acquisto nel negozio. Anche una volta terminata la nostra avventura alcuni oggetti erano ancora bloccati all'interno del **negozio** e noi non abbiamo ancora capito il perché. Una volta finita l'avventura, però, è possibile ancora spremere ancora delle sane ore di gioco tramite le **sfide extra**, come sconfiggere i boss nel minor tempo possibile, le corse negli stage facendo scoppiare, sempre più velocemente possibile, dei palloncini blu e evitando quelli rossi, oppure con la bellissima **prova del Dr. Light**, ovvero 30 stanze in cui adempiere a un obiettivo come distruggere un determinato numero di nemici o semplicemente arrivare al successivo **warp** per entrare nella successiva.



Questo titolo fa per me?

Al di là di tutto, **Mega Man 11**, sia in termini di gameplay che in termini di storyline, è un titolo abbastanza semplice: la sfida proposta è, sì, buona, e sicuramente perfetta per i nuovi arrivati, ma particolarmente facile per i veterani che troveranno il tutto un po' basilare e per loro, se vogliono trovare pane per i loro denti, non rimarrà altro che riavviare una run a **difficoltà supereroe** che propone dei nemici che si abbattono con più colpi, dei pattern d'attacco da parte dei boss più

complessi e difficili da evitare e nessun modo di ricaricare i punti vita e le armi speciali al di fuori delle tuniche speciali. La storia proposta non è affatto complessa e pertanto include giusto i personaggi essenziali della saga, dunque niente **Bass**, **Protoman** (anche se nulla toglie che li potremo vedere in futuro come DLC, la stessa cosa che è successa a **Mega Man 9 e 10**) o sgherro parallelo di **Dr. Wily**; per quanto riduttivo possa sembrare, in fondo questo titolo vuole anche attrarre nuovi fan e, anche se [come per The Legend of Zelda](#) questo non è mai stato il caso di questa saga, in questo modo i fan possono tranquillamente giocare a questo nuovo capitolo senza necessariamente aver giocato ai titoli precedenti. Possiamo dunque dire di **Mega Man 11** che è un gioco classico che più classico non si può, ma in senso più che positivo in quanto offre sia una vera e propria evoluzione della saga, e dunque porsi come nuovo caposaldo per i capitoli a venire, che un ottimo biglietto da visita a coloro che non hanno mai giocato a un'avventura del blue bomber; vedete quel **Mega Man 11** come un **Mega Man 1.1**, un nuovo luminoso inizio dalla quale poter partire e portare la saga verso nuovi orizzonti.

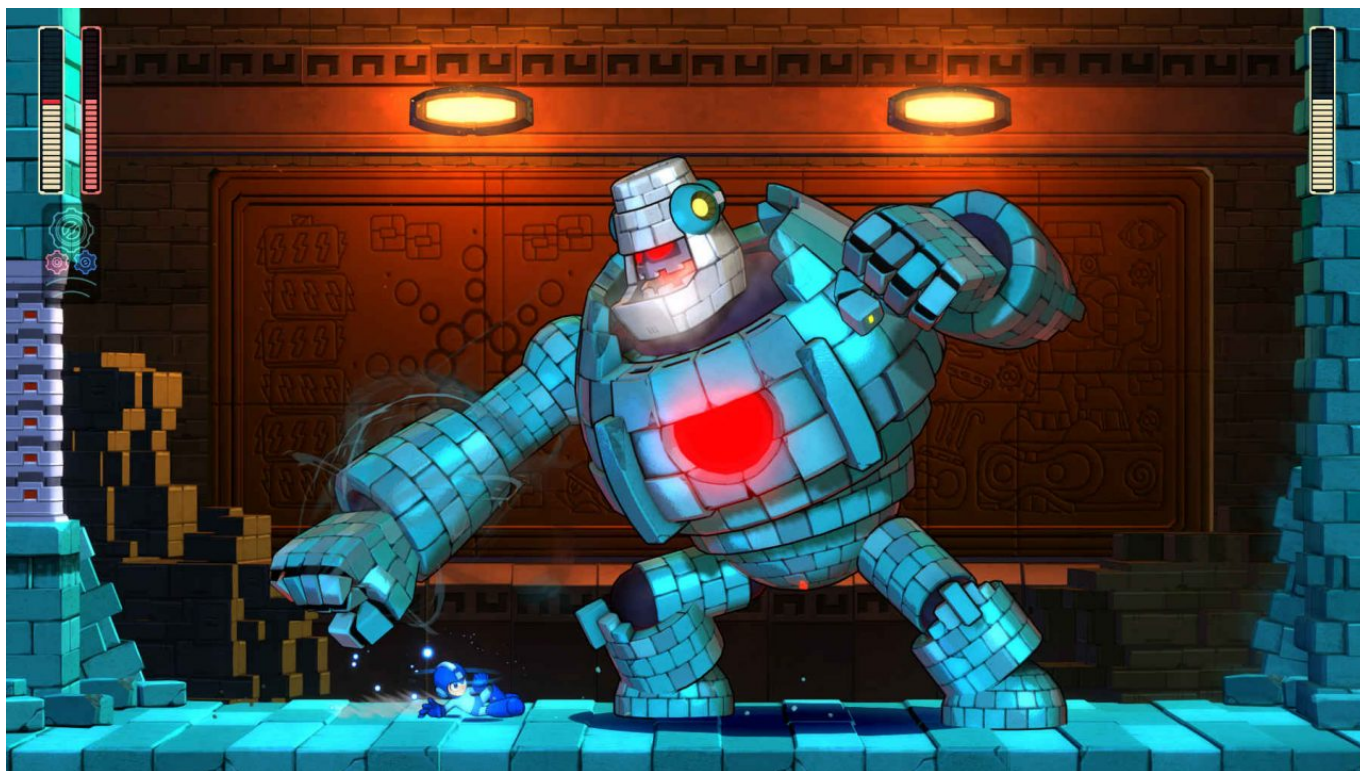


Il nuovo contesto di Mega Man

Il richiamo nostalgico è indubbiamente presente in questo titolo ma, fortunatamente, non è il fulcro della costruzione del gioco e pertanto, a differenza del suo ritorno nel 2009, **Mega Man 11 offre una bellissima nuova grafica 2.5D**; il Blue Bomber, i nemici, le piattaforme e i background sono interamente resi in 3D ma il tutto è inserito in un contesto 2D perfettamente funzionale, funzionante e che offre l'azione tipica di cui la saga è famosa, senza alcuni bug o errori di programmazione di alcun tipo. Lo stile dei personaggi e dei nemici è esattamente quello proposto nella serie classica (che differenzia, dunque, da sub-saghe come **Mega Man X** o **Battle Network**), dunque con colori molto accesi, nemici robot stravaganti e una "leggerezza" generale. Sfortunatamente per noi, abbiamo ricevuto una chiave per **PC** scoprendo in corso d'opera che **Mega Man 11** richiede, come spesso accade per molti videogiochi per PC provenienti dal sol levante, degli ottimi requisiti minimi. Nonostante siamo riusciti a soddisfarli, il gioco girava molto lentamente e le opzioni per ridurre la

qualità della grafica e ottimizzazione del gameplay nel menù opzioni sono veramente pochissime: risoluzione, modalità (di visualizzazione), anti-aliasing e v-sync. Inutile a dirlo, non bastano per ottimizzare il gioco in un pc poco potente e, nonostante lo abbiamo giocato con un **i5** e una scheda **Radeon AMD**, siamo stati costretti a togliere l'anti-aliasing e il v-sync, ridurre la risoluzione a dei meri 800×600 e visualizzare il tutto in modalità windowed per recuperare più dettagli possibili e un framerate più vicino possibile ai 60FPS, il che è tutto abbastanza assurdo visto che stiamo parlando di un gioco la cui grafica girerebbe perfettamente persino in una console di precedente generazione, **Wii U** o **PS Vita**; nonostante tutte queste nostre limitazioni, il gioco non andava alla velocità massima (anche se era molto vicino) e ciò lo si poteva evincere nella schermata della selezione dello stage, durante l'animazione della selezione in cui la musica andava avanti rispetto alle animazioni del boss, dunque anticipando effetti sonori inclusi nella traccia audio e entrare in un imbarazzante silenzio prima del tempo; abbiamo avuto modo di mettere a paragone questa schermata con quella del **Nintendo Switch**, grazie alla demo gratuita sull'**E-shop**, confermando tutte le nostre preoccupazioni. Se vi considerate dei **pc gamer**, e pertanto avete un'ottima postazione, allora **Mega Man 11** girerà senza problemi ma se non avete un computer potente e, possibilmente, vi ritrovate una delle tre console principali a casa allora vi converrà considerare questo acquisto al di fuori di **Steam**.

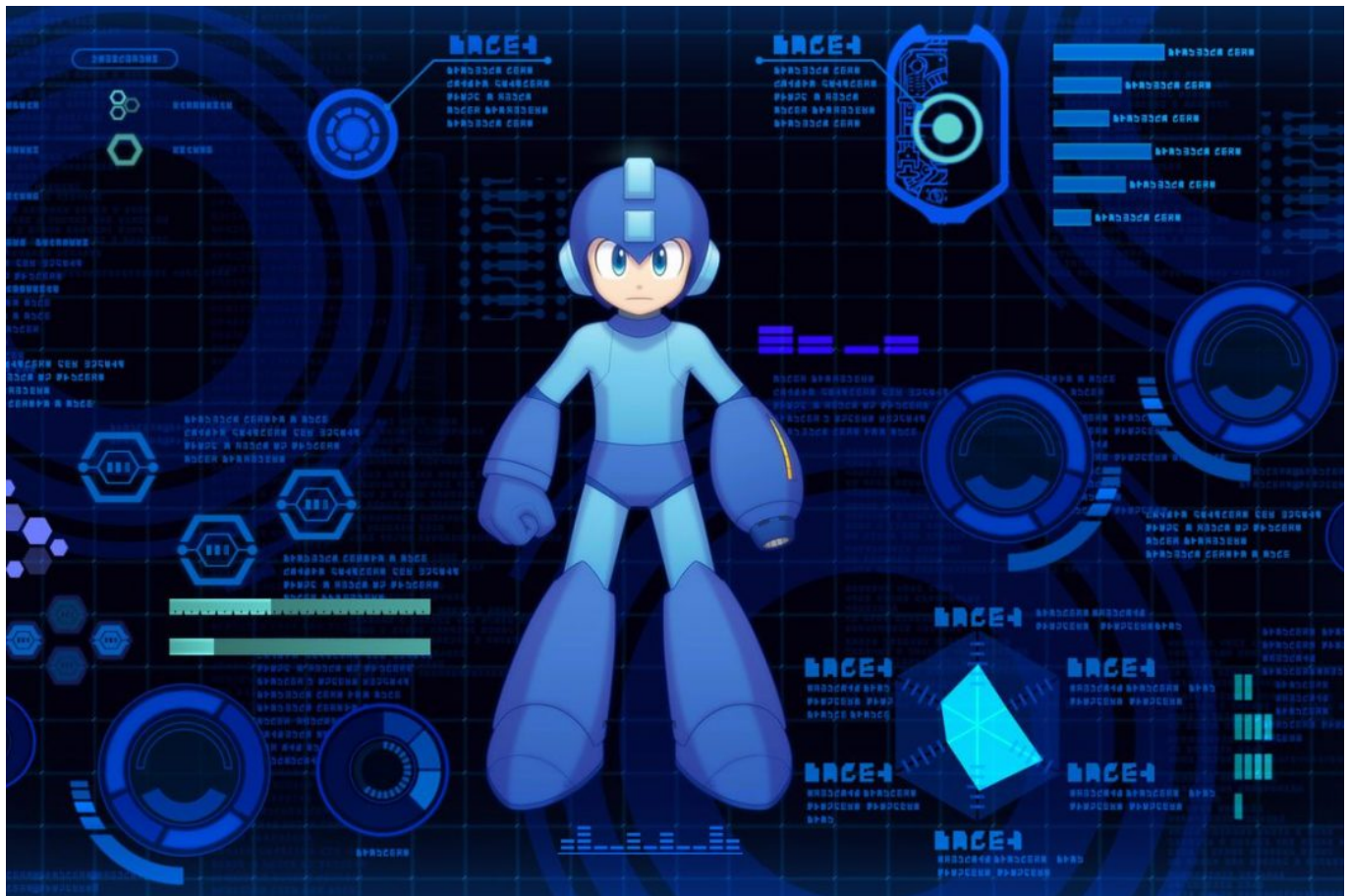
La musica, composta da **Marika Suzuki**, ricalca lo stile compositivo tipico della serie classica, una sorta di **musica elettronica**, vicina al **J-pop**, ma con sfumature anche **dance** e a tratti anche **rock**. Al di là dell'alta qualità delle composizioni, anche qui non c'è alcun passo indietro e si è optato dunque per uno stile moderno e fresco, con sintetizzatori e drum machine d'avanguardia, **senza alcun richiamo nostalgico chiptune** con **chip sonori** del **Nintendo Entertainment System** o altre retro-console (l'unica cosa presa direttamente dai vecchi giochi è il rumore della navicella del **Dr. Wily**); da sottolineare, appunto, è **l'assenza di temi classici**, ancora una volta sottolineando l'importanza di portare questa serie verso nuovi orizzonti e lasciare che il passato diventi semplicemente parte di una nuova forma espressiva. L'unico difetto di queste nuove composizioni è che sono giusto un po' blande e i temi portanti delle melodie sono un po' deboli; diciamo che non c'è quel motivetto che ti resta in testa una volta che smetti di giocare. Le voci inglesi e giapponesi, selezionabili nel menù opzioni (ma solo alla schermata del titolo), sono ben curate anche se l'unico lato negativo è il pacing dei dialoghi doppiati; sebbene le scenette rappresentino un ottimo intermezzo, sviluppate correttamente e sempre sottotitolate in italiano (come tutto il gioco del resto), i dialoghi si fermano ogni due righe, fortunatamente completando un periodo, e nonostante la buona qualità dei dialoghi sembrano comunque un po' finti. Per il resto la voce *in-game* di **Mega Man**, quando annuncia l'attivazione di uno dei due meccanismi del **double gear** o quando cade in un fosso, è niente male anche se verso la fine del gioco ne avrete le orecchie piene; variare la lingua di tanto in tanto può alleviare questi fastidi.



Il pezzo mancante

Prima di chiudere questa discussione vorremo solo parlare di un ultimissimo punto: non abbiamo fatto altro che elogiare questo nuovo capitolo della saga e **Mighty No. 9**, a paragone, non regge il confronto in quanto a classe e qualità del prodotto consegnato. L'unica cosa che manca realmente a questo capitolo è appunto la mano di **Keiji Inafune**, il suo level design e le sfide proposte che solo lui sapeva consegnare, cosa che invece è riuscita alla sua creazione indipendente, secondo noi. Per quanto è stata introdotta una nuova bella meccanica bisogna dire che è anche abbastanza scontata, un gol a colpo sicuro, e dunque manca quel po' di azzardo tipico di **Inafune**. La storia in fondo, e anche il finale, si concentra sulla separazione fra il **Dr. Light** e il **Dr. Wily**, magari simboleggiando proprio la dipartita di **Inafune** e dunque, forse, questo titolo potrebbe rappresentare un invito da parte di **Capcom** a tornare a bordo e dare a **Mega Man** infinite possibilità nel futuro prossimo, sottolineando il fatto che la compagnia e il suo ex dipendente e persino i due universi fittizi hanno entrambi lo stesso obiettivo. Chissà quali saranno i risvolti futuri fra **Keiji Inafune** e **Capcom** ma intanto non possiamo fare altro che goderci questo nuovo **Mega Man 11** e sperare che il prossimo anno vedremo un **Mega Man 12** o, visto il recente rilascio di **Mega Man X Legacy Collection 1 & 2**, magari un nuovo **Mega Man X9**... stiamo delirando, è vero, ma siamo semplicemente troppo contenti della riuscita di questo titolo!

Vi raccomandiamo particolarmente questo nuovo titolo **Capcom** in quanto propone un gameplay vecchio stile con elementi e grafica moderni, una sfida nuova per i più giovani e un capitolo essenziale per i veterani. Solamente, considerate bene i requisiti del vostro **PC** prima di spendere questi 29,99€ su **Steam** per **Mega Man 11**, altrimenti se avete **Nintendo Switch**, **PlayStation 4** o **Xbox One** acquistatelo lì. Senza dubbio, uno dei giochi più belli di questo 2018!



Hi, my name is... Gōichi Suda

In quali termini e in quale misura un creativo può essere definito “autore”? Accade quando crea qualcosa di innovativo e originale? O quando plasma un proprio personale linguaggio all’interno del medium di riferimento? Se dovessimo dare una risposta affermativa a queste domande, allora **Gōichi Suda** (in arte **Suda51**) rientrerebbe di diritto nella categoria.

Classe **1968**, Suda51 è riconosciuto all’unanimità come uno dei più eccentrici game designer della storia videoludica.



Il suo percorso lavorativo inizia nella **Human Entertainment** come scenario writer per la serie wrestling **Super Fire Pro Wrestling** su Super Nintendo. Ben presto si rende conto che lavorare per conto di terzi e avere poco margine creativo all'interno della produzione non è il massimo delle sue aspirazioni. Con un gesto provocatorio conclude la sua esperienza alla Human scrivendo il controverso finale del quarto capitolo della saga sportiva, creando un cortocircuito narrativo senza precedenti per quei tempi. Trasferisce la sua passione altrove entrando a far parte della **Grasshopper Manufacture**, divenendone presto CEO e produttore esecutivo. Qui Goichi è libero di esprimersi al meglio ed è qui che crea il suo primo personalissimo lavoro: **The Silver Case** (1999). Si tratta di una visual novel dalla forti tinte thriller, nella quale saremo chiamati a investigare su una serie di macabri omicidi procedendo parallelamente attraverso due punti di vista diversi. Uscito nel solo mercato orientale sulla prima PlayStation, il gioco è il chiaro esempio della visione proto-punk del game designer. Declinando un'estetica forte e stridente a un gameplay molto semplice nelle meccaniche, quasi minimale nella sua voglia incontrollata di porre il giocatore nella condizione di spettatore passivo dei fatti narrati, concedendo una limitata interazione attraverso puzzle ambientali. Nel 2017, un po' a sorpresa, produce un sequel-remake per console di attuale generazione: **The 25th Ward: The Silver Case**, mantenendo intatta quell'aurea inquietante tipica del primo capitolo.

Chiusa la parentesi **Silver Case**, Suda ha ancora voglia di sperimentare con il genere delle avventure grafiche in terza persona. Inizia a lavorare così a un progetto insolito: un misto tra *Alice nel Paese delle meraviglie* e un incubo lisergico à la David Lynch; quello che ne viene fuori è lo strambo **Flower, sun and rain** (2001).

Uscito ai tempi di **PlayStation 2** solo sul mercato giapponese, il gioco vede protagonista l'enigmatico **Sumio Mondo**, un tuttfare abile nel risolvere qualsiasi tipo di problema attraverso l'uso di una valigetta capace di connettersi (letteralmente) a tutto ciò che circonda il protagonista. Dietro storie di fantasmi, persone scomparse, attacchi terroristici, spiagge dorate e piscine luccicanti si nasconde un gameplay vecchio stampo, focalizzato nella risoluzione di puzzle matematici disseminati nell'area d'azione. Il giocatore questa volta ha una maggiore possibilità di interazione, dialogando con le strane personalità che popolano il suggestivo hotel da cui prende

nome il gioco. Il designer calca la mano sulle assurde situazioni in cui si viene a trovare Mondo e gli strampalati dialoghi con i personaggi secondari, dai quali estrarre indizi per la soluzione dell'enigma. Suda riesce a creare un'atmosfera rilassata e solare ma allo stesso tempo ambigua, con dettagli e tinte alle volte disturbanti. Il tutto accompagnato dalle splendide composizioni di **Masafumi Takada**. Sette anni dopo l'uscita su PS2 la casa di produzione decide di lanciare un remake per la portatile **Nintendo DS**, aggiornando il sistema di controllo al touch screen e con un adattamento sul fronte tecnico, dando questa volta la possibilità anche ai giocatori europei e americani di mettere mani al gioco.

Passano quattro anni prima che Suda51 ritorni dietro la cabina di regia. In questo tempo trascorso la GH dietro la sua direzione produce numerosi giochi dall'esito commerciale altalenante: si passa dal prodotto discreto che riesce a trovare un posto nel mercato, al fallimento su tutta la linea (chi ha avuto modo di giocare a **Michigan: Report from Hell** ne sa qualcosa). Poco budget e tempi di sviluppo molto stretti per un piccolo team che spesso viene affiancato da sviluppatori esterni quando si tratta di giochi su commissione. È nel 2005 che Goichi torna sulle scene con il suo titolo più conosciuto e controverso.

Sono i tempi in cui Nintendo rincorreva le terze parti per tappare i buchi del parco titoli del suo **Game Cube**, siglando un accordo con Capcom per una serie di 5 esclusive (quasi tutte temporanee) che avrebbero fatto la gioia dei consumatori. Tra i titoli si nascondeva un allora misterioso **Killer 7**, gioco di cui si sapeva molto poco e quel tanto che si conosceva non faceva altro che confondere ulteriormente le acque. Uno sparatutto su binari in terza persona con grafica cel-shading, iper violento e oscuro. Dietro il progetto si nascondeva Goichi in qualità di director sotto la supervisione attenta della Capcom, lasciando però ogni libertà creativa.

Probabilmente l'opera più matura e personale di Suda, nonché il gioco che ha sdoganato il suo nome in tutto il mondo, rendendolo una figura atipica nel settore.

Il gameplay di *Killer 7* fonda le sue basi sulla possibilità di controllare sette diversi personaggi (i sette **Killer Smith**), ognuno con il suo corredo di skill e abilità esclusive. Si corre in corridoi stretti e claustrofobici, seguendo percorsi prestabiliti che a loro volta si diramano in bivi e strade secondarie. Il giocatore mantiene la concentrazione sull'eventuale presenza degli **Heaven Smile**, disturbanti creature antropomorfe che avanzeranno verso il giocatore fin quando verranno abbattute sparando in precisi target point utili per guadagnare blood da spendere nel potenziamento delle caratteristiche dei personaggi giocabili. In tutto questo non mancano i classici puzzle ambientali da risolvere tramite il ritrovamento di oggetti lungo il percorso. Con *Killer 7* la follia visionaria di Suda raggiunge traguardi altissimi creando un corollario di personaggi secondari inquietanti e moralmente ambigui. La trama che sorregge il tutto è volutamente criptica e soggetta a diverse interpretazioni, toccando temi importanti come lo smercio di armi chimiche, i giochi di potere politico e le violenze psico-fisiche insite nella società dei tempi moderni. Pone continue riflessioni sulla natura sadica dell'animo umano e sul rapporto che questo ha con le entità superiori; domande che sapientemente vengono lasciate in sospeso.

Non un gioco perfetto, nei suoi limiti tecnici e strutturali funziona solo discretamente, ma rappresenta di certo una mosca bianca nel panorama videoludico, riuscendo a mantenere il suo fascino morboso ancora oggi: è notizia recente che la Grasshopper rilascerà il gioco sulla piattaforma Steam nell'arco del **2018**, tredici anni dopo la prima release.

Dopo l'exploit *Killer 7*, Suda si concede qualche anno di stop tornando a produrre con la sua piccola casa di sviluppo. Tra i tanti titoli a marchio Grasshopper è sicuramente **Contact** (2006) a farsi notare maggiormente. Sviluppato per la portatile a due schermi di Nintendo, *Contact* è un bizzarro GDR con fasi gestionali; vede come protagonista uno sventurato ragazzino sperduto sopra un'isola deserta accompagnato da un singolare scienziato rinchiuso nella sua astronave. Un piccolo gioiello di stile che vede il nostro Goichi come collaboratore esterno nella creazione del concept e nell'elaborazione del gameplay.

Nel 2007, il genio inquieto di Suda51 ritorna prepotentemente con l'uscita di **No More Heroes** per la nuova console **Nintendo Wii**. L'idea del designer era di riuscire a sfruttare a dovere i sensori di movimento della nuova macchina Nintendo, senza rinunciare alle sue classiche trovate fuori dagli schemi ed alla sua ossessiva ricerca per l'estetica a 8 bit. Quello che ne viene fuori è un godibilissimo action in terza persona interrotto qua e là da alcuni minigiochi facilmente dimenticabili e da una pessima fase open world. Con *No More Heroes* (come l'omonimo album degli The Stranglers) Suda consegna alla storia del videogioco uno personaggi più carismatici e meglio riusciti della sua carriera. La figura di **Travis Touchdown** colpisce per la svogliata personalità, il linguaggio sboccato e la sua ossessione costante per il gentil sesso. Travis dovrà scalare la classifica mondiale dei più grandi cacciatori di taglie nel tentativo di portarsi a letto l'organizzatrice dell'evento. Tutto questo si traduce in una struttura di gioco molto classica: livello da esplorare, mob da uccidere e il boss di fine zona da deflagrare senza pietà. Il gameplay regge bene per metà del percorso se non fosse per la noiosa fase di accumulo di denaro, passaggio obbligatorio per proseguire nella scalata della classifica. A metà dell'avventura, la pesantezza e la ripetività delle azioni iniziano a farsi sentire non poco. Per quanto riguarda lo **stile grafico**, Suda si diverte a infarcire il gioco di citazioni Pop e conferisce all'intera produzione un sapore vintage godibilissimo (i retrogamer ne andranno pazzi). Fu un discreto successo commerciale, tanto da convincere la produzione a lavorare ad un seguito (**No More Heroes 2: Desperate Struggle**, non diretto da lui personalmente) e un remake per console in alta definizione. Considerato da gran parte della critica come il manifesto stilistico del designer nipponico, *NMH* è sicuramente un buon inizio per conoscere la visione distorta di questo autore, oltre ad essere il suo brand più famoso.



Arriviamo così al 2011, l'anno in cui Suda ci ha fatto sognare ad occhi aperti disattendendo, però, le speranze di molti giocatori. **Electronic Arts** annuncia di aver in cantiere un horror affidato a un dream team che, per i nomi coinvolti, avrebbe dovuto scatenare un terremoto nel mercato PS3 e Xbox360. All'interno del gruppo figuravano personalità come **Shinji Mikami** e **Akira Yamaoka**, rispettivamente il director di *Resident Evil* e il compositore della saga di *Silent Hill*. Quello che ne viene fuori è **Shadow of the Damned**, sparatutto horror in terza persona sulla falsa riga del ben più grande **Resident Evil 4**. Protagonista della vicenda è Garcia Hotspur, un efferato cacciatore di demoni che si ritrova, suo malgrado, a dover rincorrere il Signore delle Mosche colpevole di aver rapito la sua psicotica ragazza. Il giocatore dovrà scendere negli abissi dell'inferno per salvare la sua amata e tornare ad una vita normale. Il gameplay fa il suo compito in maniera discreta, prendendo quanto di buono fatto con *RE4*, svecchiandone le meccaniche e aggiungendo qualche simpatica novità. Quello che colpisce di più è tutto il contesto scenico e attoriale del gioco, partorito direttamente dalla mente malsana di un Suda in apparente stato di grazia (?). L'inferno ricreato è disturbante, acidissimo e con una punta di ironica crudeltà. I colori saturi si sposano perfettamente con l'evolversi degli eventi raccontati; tutto è studiato in modo tale da colpire il giocatore e coglierlo di sorpresa, proponendo situazioni al limite dell'assurdo e personaggi improbabili che si fanno amare sin da subito per la loro simpatica follia. Il tocco da maestro, però, è da cercare nell'accompagnamento sonoro e nell'effettistica affidata alle sapienti mani di Yamaoka (che, orfano di una Konami sempre più ottusa, decide di volare dalle parti della Grasshopper, diventando un membro fisso dello staff). Certamente non si tratta del capolavoro che tutti aspettavano, a ragion veduta, ma secondo il parere di chi scrive è uno dei prodotti più originali e divertenti della scorsa generazione. E scusate s'è poco.

Esattamente un anno dopo Suda si rimette al lavoro grazie a una partnership con la **Warner Bros. Interactive Entertainment**. Questa volta collabora alla scrittura con il cineasta americano **James Gunn** (si proprio quello de *I Guardiani della Galassia*) da sempre grande fan degli horror di serie b. *Lollipop Chainsaw* (2012) è un classico gioco d'azione in terza persona, simile nelle meccaniche a *NMH* ma molto meno funzionale nel risultato. La protagonista, Juliet, è una cheerleader che ha perso il fidanzato a causa di un'apocalisse zombie; tutto quello che rimane di lui è la testa parlante in grado di dispensare ancora consigli su come affrontare la tragedia. Juliet utilizza una gigantesca motosega come unico strumento contro i non-morti, combinata alle sue doti da combattente. Come da tradizione, il gioco è disseminato di collezionabili utili per sviluppare le abilità motorie della protagonista e rendere le combo varie e complesse. Purtroppo tutto questo si riduce ad un convulso **button mashing** che molto presto si traduce in monotonia e noia. Un vero peccato perché l'ironia di Gunn funziona e le citazioni al cinema italiano di genere faranno la felicità di molti appassionati, ma dietro una simpatica presentazione si nascondono delle falle di gameplay che ingoiano l'intero gioco in una voragine di mediocrità. Anche tecnicamente è un bel passo indietro rispetto al lavoro precedente dei Grasshopper, complice anche un budget molto meno generoso rispetto al recente passato. Probabilmente il punto più basso toccato da Suda51 sino a ora, ma paradossalmente il suo successo commerciale più forte.

Da *Lollipop Chainsaw* Suda ha preferito rimanere in disparte partecipando come consulente esterno a quasi tutte le produzioni della software house (*Sine Mora*, *Killer is Dead*, *Let it Die*) tornando a far parlare di sé solo nel 2018 annunciando in pompa magna uno spin off della serie **NMH: Travis is strikes back**, in uscita nel corso dell'anno in esclusiva per **Nintendo Switch**.

Goichi Suda è stato e continua a essere una personalità unica e singolarmente vicina ad un modo di concepire il "videogioco" non solo come mero intrattenimento ma anche come espressione di una visione totale, che guarda con molta attenzione al passato (nella estetica) rielaborandolo in maniera del tutto personale. Suda51 non passerà alla storia come un portatore di idee rivoluzionare, come possono esserlo alcuni suoi colleghi, ma mi piace considerarlo alla stregua di quello che rappresentò **Lucio Fulci** nel cinema italiano: un terrorista del genere, o ancora meglio l'anarco punk più trasgressivo del panorama videoludico. Tra alti e bassi la sua dialettica meta-stilistica continua nel suo percorso di ribellione a delle leggi di mercato che ormai soffocano e costringono il settore ad auto riciclarsi per paura di uscire da quella comfort zone dal guadagno facile ed assicurato. Suda non va incontro al gusto dei giocatori ma sono loro a dover scardinare ogni pregiudizio e categoria mentale per lasciarsi violentare dolcemente da questo pazzo ometto giapponese; tra un giubbotto di pelle ormai demodè ed una canzone degli The Smiths ad accompagnarci nei nostri pomeriggi da videogiocatori.

[Crossing Souls](#)

«Si può essere amici per sempre, anche quando le vite ci cambiano, ci separano e ci oppongono», cantavano i **Pooh**.

Sembrano questi i valori che **Crossing Souls**, gioco dello studio spagnolo **Fourattic** e pubblicato da **Devolver Digital**, ci vuole proporre, e lo fa inserendoci in un bel sobborgo americano nel ormai lontano 1986, anni più semplici in cui [Michael Jackson](#) era un'istituzione, le buie arcade, illuminate

da qualche luce al neon colorato, erano colme di videogiochi e non c'era internet. Questo magico gioco, che tenta un'operazione simile a quella di **Stranger Things** o **It** per quel che riguarda il cinema e le serie tv, può essere giocato su **PlayStation 4** e **Steam** ma di recente è uscito anche su **Nintendo Switch**, ed è la versione che prenderemo in considerazione.

Un sogno al neon

Tutto cominciò con un temporale che mandò l'intera città di **Tujung** in blackout. Il giorno dopo, in alcune zone della città cominciarono a presentarsi strani eventi sovranaturali alla quale nessuno sapeva dare una spiegazione, come tazze di caffè volanti, strani omini che apparivano nelle bande statiche della tv, etc... **Chris Williams**, un semplice ragazzino di una tranquilla famiglia americana, riceve una chiamata al walkie talkie da suo fratello **Kevin** e lo invita a venire subito alla casa sull'albero, luogo in cui la loro cricca è solita riunirsi. Una volta passati i primi guai nel tentativo di chiamare i restanti 3 amici, cioè **Matt Bauer**, "**Big**" **Joe Carter** e **Charlene Baker**, **Kevin** li porta alla sua "scoperta", ovvero un cadavere in putrefazione ma, una volta trovatisi lì, fanno una scoperta ancora più impressionante: il defunto tiene in mano una pietra viola a forma piramidale che questa ha dei poteri sovranaturali che sembrano consumare chiunque la tenga in mano, come se avesse delle proprietà radioattive. **Matt**, il cervellone del gruppo, decide così di inserire la **duat stone** in una sorta di **walkman** e stabilizzare il dispositivo con un fusibile gamma in grado di fornire al registratore gli **1,21 gigawatt** (inutile esplicitarvi la citazione, vero?) necessari per contenere il suo potere all'interno - già - e sfruttarlo in tutta sicurezza; in quel momento i cinque ragazzi scoprono che la pietra è in grado di mostrare l'aldilà a chiunque tenga il dispositivo in mano e perciò i ragazzi potranno vedere genti di altre epoche interagire col mondo che li circonda e altri elementi non visibili a occhio nudo. Tuttavia la **duat stone** è un oggetto molto ambito, sia dalla gang rivale del quartiere, i **Purple Skulls** capitanati dall'estroverso **Quincy Queen**, sia dal più temibile **Maggiore Oh Rus**, ex veterano del Vietnam creduto morto che vuole la pietra per i suoi malvagi piani. La banda si cacerà in diversi guai e sarà costretta, talvolta, ad affrontare problemi molto seri per ragazzi della loro età, ma lo spirito che lega i compagni sarà ciò che permetterà loro di affrontare le dure prove a cui si sottoporranno.

Crossing Souls, sul piano narrativo, si pone come un bel film anni '80 che vede un bel gruppetto di amici alle prese con un problema più grande di loro, una trama tanto classica quanto instancabile e già vista in opere come **E.T. l'extraterrestre**, **Goonies**, **It**, i recenti **Super 8**, il già citato **Stranger Things** ma soprattutto il successo **Stand by me - Ricordo di un'estate**, tratto dal romanzo **Il Corpo** di **Steven King**, dalla quale prende più spunti di trama. Il gioco, chiaramente, non vuole porsi come un'opera innovativa o qualcosa per cui rimanere a bocca aperta ma semplicemente essere una sorta di sguardo a "vecchie fotografie da un album", mostrandosi umile ma allo stesso tempo elegante e ricco di significato. Le tematiche sono per la maggior parte scherzose, oseremo dire avventurose, ma non mancheranno parti più serie e twist di trama più neri di quanto si possa immaginare; un po' come nei film per ragazzi citati pocanzi, il gioco **tenta anche di insegnare qualcosa ai più giovani**, evidenziare quei valori fondamentali di amicizia e amore per imparare a crescere, affrontare le difficoltà che la vita ci pone davanti, essere uniti nonostante tutto e superare i momenti difficili. C'è probabilmente anche un **lato spirituale** che gli sviluppatori hanno probabilmente voluto comunicare in quanto tematica e meccanica fondamentale di questo titolo è proprio **la vita dopo la morte**; dopo che il corpo cessa di funzionare, lo spirito continua a esistere nel mondo in cui viviamo, le anime dei nostri cari ci accompagnano per le strade che percorriamo giornalmente e pertanto non siamo mai soli, anche quando ci sembra così. Il tutto ci arriva con una semplice ma squisita **pixel art** resa col motore grafico **Unity**, dettagliata e colorata quanto basta per

rendere riconoscibili tutti quei mille riferimenti alla cultura pop di quegli anni, e delle cutscene animate (con tanto di sfarfallio tipico da **VHS**) fra un capitolo e l'altro che si ispirano ai migliori cartoni animati degli anni '80 come le **Tartarughe Ninja**, **He-Man**, i **Thundercats**, i **Transformers** o i film animati di **Don Bluth**, autore per altro dei grandi giochi arcade in laserdisc **Dragon's Lair** e **Space Ace**. Per riportarci indietro nel passato, questo gioco si avvale di un'eccellente colonna sonora letteralmente divisa in due: una parte, composta dall'artista **timecop1983**, ha un animo **synthpop**, che sfrutta anche in parte le sonorità e il low-fi tipico dell'attuale **vaporwave**, reminiscenze di band come **Blondie**, **Go West**, **Prince**, **Michael Jackson**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Rick Astley** e molti altri, e questi brani saranno per lo più presenti nelle fasi esplorative del gioco, le parti in cui bisogna sentire quei lontani echi di questi tempi ormai andati; per il resto, in molte altre fasi del gioco, ci sono proposti dei brani orchestrali, composti da **Chris Köbke**, che si rifanno allo stile compositivo pomposo di **John Williams**, in grossa parte, ma anche ad altri come **Alan Silvestri** o **Bill Conti**. Tutti i brani accompagnano perfettamente ogni situazione, sia nelle cutscene animate sia durante l'azione o i dialoghi, e ciò che è stato fatto per questo titolo è realmente sensazionale; si può perfettamente confermare che l'alchimia fra grafica e sonoro è veramente di altissimi livelli.



All'avventura

Crossing Souls si presenta come un titolo dalla prospettiva *bird eye* reminiscente dei **Legend of Zelda** più classici ma l'aspetto generale ricorda forse, più concretamente, uno di quei shooter alla **Zombies ate my Neighbors** (e dunque anche un più recente **Milanoir** o **Tower 57**); con una prospettiva del genere ci si aspetta che il gioco offra molte possibilità per quel che riguarda l'esplorazione e il backtracking eppure questo titolo è molto **straightforward**, molto diretto, non dando neppure la possibilità di rivisitare nessun luogo, a meno che la sua struttura in capitoli non lo permetta. Nessun problema contro questa scelta ma in **Crossing Souls** è molto bello esplorare, anche andare in giro senza una meta solo per andare a caccia di easter egg, senza contare che ci

sono dei **collectable secondari** molto divertenti da trovare e da analizzare sul menù, ovvero **documenti classificati** che aiutano a capire la backstory della trama, **VHS** di film, **musicassette** e **videogiochi** con titoli storpiati e descrizioni assurde; il fatto di non poter tornare indietro per raccogliere questi oggetti, anche a storia inoltrata, è decisamente un fattore negativo. Nonostante tutto, il gameplay proposto è molto variegato e profondo per rendere questo titolo un'esperienza memorabile: le fasi di esplorazione si alternano con fasi **beat 'em up**, probabilmente anche un po' **hack 'n slash**, ed entrambi gli elementi si fondono insieme molto bene. Nessuna delle due fasi risulterà mai noiosa o tediosa, perciò si può dire che il *flow* del titolo è davvero piacevole, anche se in certe sezioni le prime risultano un po' vuote e le seconde un po' saturate di nemici. Tuttavia, per via della dettagliatissima storyline proposta, il gioco alterna fasi di azione e fasi di dialoghi molto frequenti e ciò, anche se decisamente necessario, rovina un po' il *pacing* proprio quando siamo molto presi a scazzottarci coi bulli di quartiere o con gli spiriti usando la **duat stone**. Parlando di questa specifica meccanica, quando saremo in possesso di questa pietra, non ci sarà mai un vero motivo per cui non usarla; tendenzialmente, alternando i due mondi con "ZR", non c'è ragione di visualizzare il "mondo dei vivi" dal momento che se abbiamo "la visione dell'aldilà" riusciamo a vedere tutto quello che vedremo normalmente insieme agli elementi soprannaturali. È vero anche che più in là le due visioni dovranno alternarsi più frequentemente per rendere effettivo l'ausilio di uno dei personaggi che, scusate lo spoiler, ci lascerà, ma il punto è che non c'è motivo di tenere la **duat stone** disattivata se non per resettare la posizione di questo specifico membro. In poche parole, ci sono più NPC e interazioni con la prospettiva dell'aldilà e pertanto l'attivazione o la disattivazione della **duat stone** è superficiale.

I **cinque personaggi del team** presentano tutti caratteristiche e abilità diverse e pertanto si compensano a vicenda perfettamente. È normale che, da giocatori, preferiremo utilizzare uno dei ragazzi più di qualcun altro ma l'ambiente ci costringerà a cambiare i personaggi di continuo e dunque mai nessuno sarà superficiale o messo in disparte; c'è molta collaborazione fra i personaggi, selezionabili in sequenza premendo il tasto "L", e perciò il team funzionerà perfettamente in quanto le singole abilità di qualcuno sono cruciali per andare procedere nei capitoli. Alcuni sono più bravi nelle fasi lotta, alcuni più resistenti, altri più veloci, agili e dunque più utili nell'esplorazione; le possibilità sono molteplici e ciò è segno di un gameplay ben bilanciato e vario allo stesso tempo. Più avanti l'azione varierà ulteriormente offrendo al giocatore fasi di guida, come l'inseguimento in bicicletta che è un chiaro tributo alla famosa scena di **E.T. l'Extraterrestre**, puzzle e persino in volo dalle sembianze di uno shooter tradizionale; un buon elemento per mantenere il gameplay fresco e il giocatore incollato allo schermo.



Let's do the time warp!

Crossing Souls è decisamente un titolo al quale è stato riversato tanto amore e passione e ciò lo si può evincere dalla toccante storia (e il suo bellissimo finale), i diversi easter egg sparsi per l'ambiente, le descrizioni dei *collectable* e degli **abitanti** della città di **Tujung**a nel menù e dal suo gameplay, nonostante qualche intoppo, bilanciato e vario. Gli unici peccati di questo titolo sono un *pacing* spesso interrotto e l'averlo concepito in maniera così diretta e dunque dare al giocatore lo stretto indispensabile per ciò che riguarda l'esplorazione e un eventuale backtracking per collezionare gli oggetti secondari che avrebbero potuto incentivare una longevità già buona di suo (e questi sono, sì, inutili ma molto divertenti da trovare per poi leggere le assurde descrizioni); ciò che dobbiamo fare per avere un file completo al 100% (per così dire) sarà avviare un nuovo file di salvataggio e ricontrollare ogni angolo degli ambienti, magari aiutandoci con un walkthrough. Ci siamo inoltre imbattuti in alcuni brutti bug che avvengono col contatto con certi angoli degli ambienti; alcune volte il nostro personaggio passerà attraverso certi muri e non sarà più possibile tornare indietro (alcune volte questi ci catapultano, senza un apparente motivo, in altre parti dell'area) perciò l'unica cosa che possiamo fare è uscire dalla nostra sessione di gioco e ricominciare dall'ultimo salvataggio evitando il contatto con quel particolare punto (ma fortunatamente nessuno di questi comporta un errore di sistema).

In definitiva però non possiamo fare altro che applaudire **Fourattic** e al suo splendido titolo per il suo gameplay tanto tradizionale quanto divertente e per il suo messaggio di puro amore universale, trasmessoci da semplici ragazzi di quartiere pronti a qualsiasi cosa per il prossimo. Il prezzo di 14,99€ sul **Nintendo eShop** è un buon compromesso e perciò potrete avere un ottimo titolo in grado di intrattenervi per molto tempo in un mondo al neon ormai andato. Davvero spettacolare!



Remothered: Tormented Fathers

Nella mia storia di gamer ho vissuto un periodo (neanche breve) in cui mi sono allontanato dai videogame. Non è stato un momento dettato da ragioni di stanchezza nei confronti del medium, né una scelta dovuto a mancanza di stimoli: senza troppi giri di parole è stata una forma di **self-punishment**, dovuta a una serie di circostanze che hanno caratterizzato una transizione particolare della mia vita. Il ritorno all'ovile videoludico è avvenuto in un momento ancora più critico, un frangente in cui ho capito la reale dimensione dei videogame nella mia esistenza: quella di scialuppa di salvataggio, asse di quella Pequod che, irrobustita da scrittura e letteratura, mi ha permesso negli anni di restare a galla nell'eterna lotta contro i miei capodogli umorali. In quel frangente difficile, in piena epoca PS3, mi ritrovai a rispolverare la mia vecchia **PS2** come fossi ancora lo studente dei primi anni di università. Capii tempo dopo le ragioni della scelta, che risiedevano in un bisogno di ritrovamento di un "Io originario", lasciato forzatamente per anni in un ripostiglio della coscienza. Ricordo che entrai in un negozio e, ravanando tra l'usato, trovai una copia di **Haunting Ground**, che si rivelò il mezzo necessario per l'apertura di quel portale temporale: è curioso che, in un momento simile, nel quale molti penserebbero come necessaria la serenità piuttosto che un concentrato di tensione e immagini cupe, siano stati i **survival horror** a tornare in mio soccorso. Dico "tornare" perché il lato gotico del fantastico è stato un po' il mio portale d'accesso a tutte le arti: quello di racconti e arabeschi di **Edgar Allan Poe** della SugarCo è stato il primo libro che ricordo di aver amato, così come nel cinema dei quei primi anni '90 rimanevo folgorato da **IT**. E non è un caso che fosse proprio **Maniac Mansion** a introdurmi al mio genere preferito, le avventure grafiche, col suo carico di mistero e di tensione che accompagnavano l'intento parodistico nei confronti delle storie horror. Inutile dire che il primo approccio con quello che era destinato a divenire il moderno survival horror fu con **Alone in the Dark**, e da lì fu solo un attendere i **Silent Hill**, i **Forbidden Siren**, **Project Zero**, titoli dotati non soltanto di una narrazione grandemente curata, che andava dallo psicologico al folklore nero, ma che calavano il giocatore in uno stato di

assoluta impotenza, rendendo necessario ricorrere a ben altro che agli scontri fisici o armati per assicurarsi la sopravvivenza. Non potevo dunque non amare **Clock Tower 3**, ed è chiaro come la storia di Fiona Belli, costretta a fuggire con l'aiuto di un cane per le stanze dell'immenso castello di *Haunting Ground*, fosse un inevitabile, dolcissimo ritorno a sensazioni perdute.

Ed è partendo da simili sensazioni che è per me necessario introdurre il primo grande pregio di **Remothered: Tormented Fathers** (altrimenti a cosa sarebbe servito questo lungo preambolo?), la cui esperienza di gioco è stata una madeleine proustiana che, nella sua lenta masticazione, ha avuto il merito di sprigionare sfere sensoriali sopite da un po' di anni. Ma non è certo questo personalissimo assunto di partenza a farne l'ottimo survival horror che è.



Incubi in analesi

La narrazione di *Remothered: Tormented Fathers* comincia *in medias res*, mentre un'anziana **Madame Svenska** racconta a un interlocutore fuori campo gli accadimenti di cui è stata protagonista anni addietro **Rosemary Reed**, a seguito di un incontro con il notaio Felton ottenuto spacciandosi per una dottoressa dell'istituto nel quale era tempo stato ricoverato. Smascherata durante il colloquio da **Gloria**, infermiera preposta alle cure del notaio, la vedremo introdursi in casa Felton qualche ora dopo essere stata messa alla porta. Sarà l'inizio di una **catabasi** nell'orrore nascosto fra le mura domestiche, ma soprattutto nell'inferno della psiche umana. La sua esplorazione la porterà gradualmente nei meandri di una dark side che vedrà luce tra documenti, video, foto e altri oggetti utili a ricostruire un oscuro passato, fatto di nebulose sperimentazioni su un farmaco dell'evidente impatto sui processi mnemonici, il **Phenoxyl**, e di un ambiguo rapporto con la figlia del notaio, **Celeste**, misteriosamente scomparsa anni addietro. A "disturbare" questo percorso di scoperta ci saranno gli avversari che si avvicenderanno nel gioco, dallo stesso **Felton**, armato di falce e deciso a contrastare ogni intrusione, a una misteriosa **suora rossa** armata di uno spesso bastone a forma di colonna vertebrale. Le scoperte saranno molto interessanti, e verranno pagate al prezzo di lunghe ore di terrore e tensione costante.



Padri tormentati

Pur essendo uscito lo scorso **30 gennaio** (data annunciata nel corso della **Milan Games Week 2017**) su PC, per poi arrivare in estate su PS4 e Xbox, **Remothered: Tormented Fathers** ha alle spalle una lunga storia di sviluppo: l'idea di base nasce già quando il creative director **Chris Darril** sedeva ancora tra i banchi di scuola della sua Catania. Nel 2007 si sviluppa un primo nucleo fortemente indebitato con *Clock Tower*, che vide una più marcata e originale identità un paio di anni dopo, quando il progetto cominciò ad assumere una prima forma su **RPG Maker XP**, dove viene pensato come survival horror 2D. Chris Darril comincia però a intuire i limiti di una simile scelta e, nonostante alcuni riscontri positivi sulla rete, decide di mettere in standby lo sviluppo, rifiutando anche alcune proposte di cessione dei diritti o di partnership. È una scelta difficile, umile e intelligente, e che darà i suoi frutti anni dopo, quando il game designer tornerà sul progetto con alle spalle esperienze di rilievo maturate nel settore, proprio in campo survival horror, da **Forgotten Memories: Alternate Realities** al più recente **Nightcry**, nel quale Darril assume il ruolo di board artist e concept designer sotto la direzione del regista **Takashi Shimizu** (noto per la saga cinematografica di *The Grudge*) e di **Hifumi Kono**, padre della saga di *Clock Tower*. Chiaro come simili lavori possano arricchire l'esperienza di un game designer, e questi anni sono utilissimi per garantire a Chris Darril una maggior consapevolezza nel passaggio dal 2D al 3D e, soprattutto, per poter lavorare su **Unreal Engine 4**, motore sul quale è sviluppata la versione finale del gioco.

Il risultato è letteralmente da manuale: quella di *Remothered: Tormented Fathers* è una lezione accademica in campo survival horror. Darril dimostra di aver acquisito alle perfezioni le dinamiche e le meccaniche del genere, e ne dà saggio nel videogame che vede il suo esordio alla direzione creativa. All'interno della villa, il cammino di Rosemary Reed sarà disseminato della documentazione utile a ricostruire l'intera cornice narrativa, in un procedimento "piece by piece" mantenuto lineare e che non rende mai la narrazione frammentaria. Dalla nostra **visuale in terza persona** ci troveremo spesso a muovere la protagonista in **modalità stealth**, stando attenti a evitare lo **stalker** di turno e a nascondersi in un armadio o sotto un divano per sfuggire all'attacco, al quale potremo non soccombere scagliando un **oggetto da lancio** o, in ultima istanza, reagendo con tempismo

usando un'**arma di difesa**. Vari di questi oggetti potranno essere utilizzati anche come **diversi** da piazzare in posti strategici, e in giro per la casa si potranno trovare dei **potenziamenti** di attacco e difesa dei singoli item.

A differenza di altri titoli del genere, qui non è presente una **modalità di gestione del panico**, elemento che forse avrebbe regalato un po' di pepe al gameplay: ci troviamo con una Rosemary praticamente instancabile, e questo facilita un po' la dinamica **hide&run** su cui si regge il gioco. A compensare ci pensa però un **buon bilanciamento dei nascondigli**, non così frequenti da rendere troppo semplice la fuga: è uno degli elementi a favore di una gestione degli ambienti e di una strutturazione dei livelli globalmente molto ben congegnate.



Fra design e regia autoriale

Il **level design** è infatti uno degli elementi meglio studiati di *Remothered*: anche qui, nessuna rivoluzione, nessuna soluzione audace o fuori dagli schemi. La meta del design è un'altra: si vede il chiaro intento di proporre scenari e livelli che rispondano perfettamente ai canoni del genere, capaci di assicurare le stesse dinamiche in termini di ostacoli e vie di fuga. È un lavoro di taratura del metronomo dei tempi di gioco, e anche in questi termini l'obiettivo è pienamente centrato: non era affatto un risultato scontato, ed è una scelta che apporta giovamento anche sul piano visivo, con **environment** attentamente architettati e ben giocabili in fase di gameplay, ma anche molto belli a vedersi. Le relazioni di ordine-caos tra i vari elementi ambientali creano una perfetta armonia contestuale, restituendo il senso di opulenza e decadenza, di splendore perduto e insanità gotica che danno al titolo una cifra stilistica ben marcata, con una straordinaria cura dei dettagli che si apprezza particolarmente in ambienti come lo studio di Felton o l'attico, dove l'affastellarsi di manichini e bambole penzolanti è un altro chiaro omaggio all'iconografia di genere, una scelta quasi scolastica che riesce miracolosamente a non risultare retorica, preservando la bellezza del quadro d'insieme. I tributi videoludici, a onor del vero, sono disseminati ovunque e, se le dinamiche di gioco richiamano *Clock Tower* e i suoi derivati, il rapporto con la memoria-psiche richiama molto da vicino

la già citata saga di **Silent Hill**, non ultimo **Shattered Memories** sia per l'oscura ambivalenza che sta nella relazione tra personaggi e ricordi perduti, sia per alcune sequenze video, dalle sedute di mesmerizzazione (dove l'inquadratura richiama il mezzobusto dello psicanalista del titolo Konami) al dondolio della ragazzina sull'altalena. Il tributo di Chris Darril non si ferma al medium videoludico, l'influenza è marcatamente cinematografica, come può intuirsi dalle lunghe cinematiche del titolo e soprattutto dall'alta cura al linguaggio di regia, all'uso della prospettiva, ai movimenti di camera, ai piani sequenza: il game designer catanese ha ammesso il proprio debito nei confronti di **Polanski** (palesato già nel nome della protagonista), di **Lynch**, di **Hitchcock** e del **Pupi Avati** de **La casa delle finestre che ridono** e del **Demme** de **Il silenzio degli innocenti** (che la protagonista sia molto simile a Jodie Foster lo avete notato tutti, no?) ma, a guardar bene, si riesce a scorgere anche di più: l'attico non può non riportare alla mente i manichini del **Maniac** di Lustig, di **Tourist Trap**, di **House of Wax**, di **The Basement** (o quelli del **Silent Hill** videoludico, of course) così come le bambole al muro ci rimandano a classici come **Dolls**, **Puppet Master** o al più recente **Dead Silence**. C'è lo sguardo abissale di **David Cronenberg**, la morbosità del primo **Tobe Hooper**, e anche la raffinata artigianalità del **John Carpenter** degli inizi: se dovessimo guardare **Remothered** solo da un punto di vista eminentemente cinematografico, sarebbe già un esordio straordinario, nel quale il director mostra di aver imparato bene anche la lezione dei grandi maestri della settima arte.

I difetti di questo primo titolo si manifestano in realtà su un piano **eminente tecnico**, con un'**illuminazione** a volte troppo marcata, che rende personaggi e ambienti un po' affettati, un uso non sempre felice della **saturazione cromatica** (visibile fin dalle prime sequenze, a partire dalla brace della sigaretta accesa di Rosemary Reed) e animazioni che portano con sé più di una sbavatura. Ma parliamo di un lavoro indipendente, dove ai team di **Darril Arts** e **Stormind Games** va riconosciuto comunque il merito di aver ottimizzato bene le risorse disponibili, ottenendo una resa che sul piano tecnico è ottima ad onta delle imperfezioni. Se l'**art-style** trova i più felici risultati nel quadro d'insieme, con una quantità di elementi negli ambienti che formano uno stupendo mosaico, capace di restituire un veridico sfarzo e al contempo un'inquietante entropia, i primi piani denotano certi limiti poligonali in termini di definizione dei character, così come alcuni dettagli nei personaggi godono di scarso dinamismo, ma ricordiamo che il miglioramento di alcuni elementi in tal caso non dipende dalla sola perizia tecnica, quanto dal budget.

Il peccato meno veniale di quest'opera sta forse all'interno del **comparto sonoro**: se negli SFX il titolo può vantare una buona gamma ben gestita, dove i rumori di sottofondo o d'impatto sono utilizzati con sapienza, un problema non da poco si riscontra giocando in cuffia. Con gli headset alle orecchie, infatti, si può sentire chiaramente come i suoni degli stalker (dal rumore dei passi a un appropriatissimo **Old MacDonald had a Farm** canticchiato da Felton, scelta d'efficacia, che aumenta a dismisura il senso di inquietudine) provengano **soltanto da sinistra**, risultando un po' penalizzante per l'esperienza di gioco, in un titolo dove l'ascolto del nemico diventa molto importante, in quanto le scelte riguardo il cammino determinano la vita e la morte, e un audio monodirezionale non permette di intuire la posizione del nemico. Per fortuna le meccaniche sono studiate bene e questo difetto (derivante anche dai limiti di Unreal in termini di audio 3D) risulta un limite non castrante.

Dal punto di vista sonoro, del resto, il gioco si avvale di una colonna sonora straordinaria, che vede **Nobuko Toda** (composer che ha contribuito a soundtrack del calibro di **Final Fantasy XIV** e a quelle di vari **Metal Gear Solid**) al fianco dell'italiano **Luca Balboni**, giovane compositore che recentemente aveva dato un ottimo saggio delle proprie capacità musicali in **Mine**, italianissimo film di Fabio Guaglione e Fabio Resinaro con un buon riscontro di critica e pubblico. Il suo lavoro in **Remothered** non è certo da meno, anzi, l'estrazione eminentemente cinematografica dell'OST si percepisce all'istante, si sente un debito verso grandi maestri del cinema classico come **Hans Zimmer** e **Danny Elfman** ma che non si traduce in un'obbedienza mite e pedissequa al canone: si sentono a tratti le atmosfere cupe e asfissianti del **Mother!** di Aronofsky, richiamando quel gioco di dissonanze messo su da **Jóhann Jóhannsson**, ma anche influenze più "pop", che nei brani cantati

riportano alle sonorità melanconiche e cullanti dell'**Elvis Costello** di *Imperial Bedroom*. Il risultato è una pietra preziosa sul piano compositivo, che ben si incastona in un gioiello horror del mondo videoludico indie.



Nastro rosso

Senza troppi giri di parole, *Remothered: Tormented Fathers* è l'esordio videoludico italiano dell'anno: con una scrittura equilibratissima, sottesa fra l'orrore della memoria e l'inferno della psiche, e una forte base cinematografica che si dispiega in intense cinematiche, il titolo riesce a sostenere dall'inizio alla fine una narrazione senza inciampi, sorretta da **circa 6 ore** di gameplay dinamico, ricco di enigmi ben strutturati e di fughe al cardiopalmo, in un susseguirsi di colpi di scena ed evoluzioni che non spezzano mai la tensione e stimolano la continua ricerca della soluzione per andare avanti. Nel lavoro di **Chris Darril**, lo abbiamo già detto, non si manifesta alcun intento rivoluzionario nei confronti del canone di genere, ma la maestria con cui è strutturato e realizzato questo titolo d'esordio rende bene l'idea di quale sia la sua cassetta degli attrezzi, lasciando grosse aspettative per il futuro.

Del resto, nelle intenzioni del game designer catanese, *Remothered: Tormented Fathers* è solo il primo capitolo di una trilogia di cui è stata già scritta l'intera storia: il potenziale è enorme, e ci sono tutti i motivi per attendere con trepidazione il sequel, sperando che una grossa produzione sposi il progetto e fornisca un adeguato budget per un titolo che merita i fasti del tripla A.

Atari Entertainment System: storia di un accordo andato a male

A molti giocatori ormai è nota, grazie ad articoli e documentari, la storia del **crollò del mercato dei videogiochi del 1983** in Nord America: troppe console da gioco, “deflazione” di software videoludici, molti dei quali di bassissima qualità e l’abbassamento dei prezzi dei primi computer per uso casalingo furono le cause per cui le console dedicate ai videogiochi stavano per diventare una meteora nella storia dei prodotti di consumo. La crisi portò anche alla chiusura di **Atari Inc.**, fautrice della diffusione del medium, che avrebbe potuto scongiurare forse lo sfacelo uscendo dall’imminente fallimento a testa alta. Reduce da un buon successo in Giappone, **Nintendo** voleva che **Atari** diffondesse in Occidente (a cominciare dagli USA) la propria nuovissima console, il **Famicom**, ma ciò che poteva essere una storia a lieto fine si concluse con l’abbandono del progetto, portando quasi a una battaglia legale fra tre compagnie. Questa è la storia del mai uscito **Atari Nintendo Entertainment System**.



Un buon affare

Negli Stati Uniti, **Atari** era semplicemente sinonimo di videogioco. Nonostante la crisi che stava per prendere piede, la società fondata da Nolan Bushnell (e poi acquisita da Warner Communications) era ancora tra i leader indiscussi e il loro brand era una vera e propria garanzia in termini di qualità. Nel frattempo **Nintendo** dominava nell’arcade con **Donkey Kong** ma era intenta a entrare nelle case dei giocatori con una console proprietaria che svilupparono dall’inizio degli anni ’80; il solo insuccesso di **Radar Scope** del 1979 nelle sale giochi americane (di cui abbiamo parlato nel nostro articolo [Super Mario History](#)) portò **Nintendo** a essere cauta, capendo che il successo arcade

dovuto a **Donkey Kong** non era sufficiente per lanciare una console in quel territorio. Avevano bisogno di una figura oltreoceano in grado di vendere la loro nuova macchina che il visionario **Hiroshi Yamauchi** vedeva come la migliore console mai creata (ricordiamo che la console era pronta ma non ancora in vendita) e che sarebbe rimasta immune alla crisi del 1983. **Nintendo** considerò prima una partnership con **Coleco**, alla quale cedettero la licenza per sviluppare **Donkey Kong** per le console, ma **Yamauchi** si ricredette presto chiedendo a **Howard Lincoln**, già a l'epoca **chairman** di **Nintendo of America**, di contattare **Atari** per stipulare un accordo. Il CEO della compagnia di Kyoto, nonostante conoscesse la situazione del mercato in Nord America, credeva nel brand **Atari** in quanto, nonostante la concorrenza spietata nel settore, la storica società spiccava ancora all'interno del mercato videoludico, e una partnership avrebbe significato sfruttare il loro canale di distribuzione e la notorietà del marchio, sia negli Stati Uniti che nel resto del mondo. Nell'aprile del 1983, dopo una chiamata telefonica, **Howard Lincoln** e **Minoru Arakawa** andarono al quartier generale di **Atari** per parlare con **Ray Kassar**, allora presidente, e con avvocati e programmatori per rispondere a tutte le domande riguardanti il **Famicom**. L'occasione sembrava essere una manna dal cielo per la compagnia americana che, nel frattempo, si trovava in cattive acque: la grafica e le potenzialità dell'**Atari 2600** erano datate, l'**Atari 5200** rimaneva in magazzino, le vendite di **E.T. the Extra-Terrestrial** avevano comportato gravi perdite e nel frattempo si avviavano i progetti (insieme alla **General Computer**) dell'**Atari 7800** con le poche risorse finanziarie rimaste. L'accordo con **Nintendo**, permetteva ad **Atari** di avere ben due console per cui, se una falliva potevano rifarsi con l'altra. Non avendo nulla da perdere **Skip Paul**, vice presidente della compagnia americana e altri legali di **Atari** volarono a Kyoto insieme a **Howard Lincoln** e **Minoru Arakawa** nel maggio 1983 per incontrare **Hiroshi Yamauchi**, parlare degli accordi commerciali e provare il **Famicom**.

Una volta lì scoprirono l'offerta di **Nintendo** che per **Atari** risultava abbastanza vantaggiosa:

- **Nintendo** avrebbe costruito, assemblato, testato le schede madri del **Famicom** per poi venderle ad **Atari** per 5.300 Yen a pezzo.
- **Nintendo** avrebbe prodotto i giochi su richiesta di **Atari** per poi cederglieli assemblati e senza etichetta per 1.500 Yen a cartuccia (con un ordine minimo di 100.000 unità).
- **Atari** avrebbe dovuto iniziare con un ordine di due milioni di schede madri per **Famicom**: un milione sarebbero state destinate ai territori NTSC, 700.000 nei territori PAL e 300.000 in quelli SECAM.
- **Atari** si sarebbe impegnata a dare a **Nintendo**, alla firma del contratto, 5 milioni di dollari per pagamenti futuri e altri 3.5 milioni per avviare lo sviluppo dei primi prototipi PAL e SECAM.
- Per venire incontro alle richieste del **FCC (Federal Communications Commission)** negli Stati Uniti, **Nintendo** avrebbe dovuto apportare delle modifiche tecniche alle schede madri originali per soddisfare requisiti di potenza elettrica; per questi motivi le schede per il mercato americano sarebbero state fisicamente diverse da quelle del **Famicom**. **Atari** si doveva impegnare a creare un nuovo design estetico per accomodare la forma delle nuove schede madri.
- Il contratto avrebbe avuto una durata di quattro anni, al termine dei quali sarebbe potuto essere rinnovato.

Con questi termini, **Nintendo** contava di piazzare 100.000 unità nei negozi con l'aiuto di **Atari** per il 31 agosto di quell'anno insieme a quattro giochi, in modo che la console potesse diventare popolare entro **Natale**. D'altro canto Atari, pur introducendo un concorrente sul proprio mercato di riferimento, avrebbe beneficiato delle vendite dal lato publisher: la strategia si sarebbe rivelata un win-win in ogni caso. In tutto questo, durante le negoziazioni, **Hiroshi Yamauchi** entrava e usciva continuamente dalla sala del meeting; **Howard Lincoln** spiegò ai rappresentanti **Atari** che il CEO giapponese era una persona molto impaziente e che, se avessero esitato, avrebbero potuto perdere l'occasione per collaborare con **Nintendo** (in realtà pare fosse una tattica che **Yamauchi** metteva

spesso in atto per mettere pressione agli investitori). **Skip Paul** andò in un'altra stanza per chiamare **Ray Kassar** e riferirgli i termini degli accordi. Al suo ritorno chiese a Lincoln di preparare i contratti: l'accordo era quasi concluso. La firma sarebbe avvenuta il mese successivo al **Consumers Electronic Show** di Chicago, dove **Nintendo** e **Atari** avrebbero tenuto il loro prossimo meeting.



La disastrosa fine

Hiroshi Yamauchi, **Minoru Arakawa** e **Howard Lincoln** arrivarono al CES, ma furono accolti con ostilità. I responsabili **Atari** avevano infatti visto nello stand di **Coleco** una nuova versione di **Donkey Kong** da commercializzare sul computer **Adam**. Secondo un accordo precedente, **Atari** aveva la licenza esclusiva per sviluppare il popolare gioco arcade per i computer, mentre a **Coleco** spettava la produzione per le console. **Atari** accusò **Nintendo** di tradimento ed erano pronti a far causa tirandosi fuori dall'accordo del **Famicom**. Quel pomeriggio il CEO di **Coleco**, **Arnold Greenberg**, fu invitato nella suite dell'albergo del CEO di **Nintendo** per trovare uno **Yamauchi** furioso che lo accusava di aver distrutto un accordo da milioni di dollari con **Atari**.

Il libro **Game Over** di **David Sheff** (dalla quale sono state prese buona parte delle fonti per questo articolo) racconta che il CEO americano si difese dicendo che l'**Adam** era un'espansione del **Colecovision** e che la versione mostrata nel loro stand girava anche sulla console base. Al presidente giapponese non bastarono le scuse di **Arnold Greenberg** e lo invitò a non vendere quella specifica versione o altrimenti avrebbero fatto causa fino a farli chiudere. Dal lato Atari, si preparava un altro terremoto, con **Ray Kassar** costretto a dare le dimissioni dalla posizione di presidente il mese successivo anche per la cattiva gestione di questo caso, che si sommava alle perdite derivanti dai progetti di *E.T.* e *Pac-Man*, il cui porting su console era stato sovrastimato: a dar il colpo finale ai rapporti fra Kassar e Steve Ross, presidente di Warner Communications, fu una pesante accusa di insider trading derivante da una vendita di 5.000 delle azioni in suo possesso avvenuta 20 minuti prima che Atari annunciasse il bilancio annuale, che registrava perdite per 536 milioni di dollari. A settembre, dunque, **Nintendo**, **Atari** e **Coleco** si riunirono per rivedere gli accordi sulla

distribuzione di **Donkey Kong**, ma nonostante i progressi fatti col meeting, l'accordo fra **Nintendo** e **Atari** saltò definitivamente. Tuttavia, fra i mesi del **CES** e della riunione a settembre, per **Atari Inc.** cominciò la spirale di eventi che portò alla sua chiusura: nell'arco di un anno erano stati **persi, come detto, più di 500 milioni di dollari**, un quarto dei dipendenti si ritrovò senza lavoro, i giochi vennero venduti per un decimo del loro prezzo originale; **Warner Communications**, proprietaria di **Atari**, prese un duro colpo in borsa, molti progetti furono cancellati e altrettanti uffici chiusi. In seguito **Atari Inc.** chiuse i battenti e gli *asset* hardware furono comprati da **Jack Tramiel**, fondatore della **Commodore**, che la riorganizzò in **Atari Corporation**; come conseguenza, la divisione software, **Atari Games**, fu venduta e gestita da **Namco** e l'**Atari 7800** uscì nei negozi solamente nel 1986, con un anno di ritardo rispetto al **Nintendo Entertainment System**.

Col tempo si fecero avanti diversi rumor riguardanti l'accordo fra le due compagnie: un avvocato della **Warner Communications** informò alcuni dirigenti **Nintendo** che **Atari** non aveva abbastanza soldi per comprare la licenza del **Famicom** e che i loro veri obiettivi nei negoziati erano tenerli fuori dai mercati al di fuori del Giappone e imparare qualcosa di nuovo in termini di tecnologia e marketing; sarebbe per questo motivo che l'**Atari 7800** risultò la console più potente fra le due. Per quanto una tale affermazione possa avere delle basi, è difficile sostenere che **Atari** non volesse fare affari con **Nintendo**: di recente è [stato ritrovato un prototipo di Joust](#), il primo gioco programmato da **Satoru Iwata** per **NES**, risalente al 1983, titolo che non arrivò sulla console nipponica prima del **1987**.

A ogni modo, il mancato accordo fra le due compagnie è stato decisamente un bene per la compagnia giapponese: **Nintendo**, col tempo, ha potuto studiare meglio il mercato americano e nel 1985 ha rilasciato il suo **NES** con risultati strabilianti. La chiave per entrare sul mercato fu trovata con un semplice stratagemma: passare dai negozi di elettronica a quelli di giocattoli. Ma questa è una storia a parte, che racconteremo magari un'altra volta. Per ricordare però il successo del **NES** basta guardare i numeri: la console giapponese raggiunse il milione (e cento) di unità in un solo anno, l'**Atari 7800** in un arco di tempo che va dal 1986 al 1988. **Atari** invece rimase sola e, nonostante una buona linea di computer e console *hit or miss*, non riuscì più a conquistare la fiducia dei consumatori, non la stessa dei tempi dell'**Atari 2600**. Probabilmente l'accordo non avrebbe beneficiato nessuno dei due.



(La curiosa immaginazione di un utente su internet)

[Le novità di Football Manager 2019](#)

La fine di Settembre porta con sé dei cambiamenti, come il passaggio dall'estate all'autunno e un clima più fresco. Ma per i fan di **Football Manager** significa anche l'arrivo delle nuove *feature* presenti nel nuovo capitolo del gioco di **Sports Interactive**. Alcune di esse sono state annunciate da poche ore, con altre novità in arrivo nei prossimi giorni. Ma bando alle ciance, ed entriamo subito in campo!

Nuova UI

The screenshot shows the 'HOMEPAGE' for AFC Wimbledon. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'My Profile', 'My Contract', 'Promises', 'Relationships', 'My History', and 'Notebook'. The main content area is divided into several sections:

- NEXT MATCH:** Saturday 11th August 2018 (3 days), AFC Wimbledon v Coventry, 14th vs 2nd, Sky Bet League One, Cherry Red Records Stadium, 25°C. Manager: Mark Robins.
- PREVIOUS MEETINGS:** A list of recent matches with dates, opponents, and scores.
- LEAGUE TABLE:** A table showing the current league positions of various teams, including AFC Wimbledon at 14th place.
- PLAYER STATS:** A list of player statistics such as Top Goalscorer (Anthony Wordsworth), Highest Average Rating (Anthony Wordsworth), Most Assists (Liam Trotter), Best Pass Completion (Tom Soares), Most Player of the Match Awards (Anthony Wordsworth), Most Yellow Cards (Andy Barcham), and Worst Discipline.
- BOARD CONFIDENCE:** A section with progress bars for Job Security, Competitions, Matches, Club Stature, Transfers, Club Finances, Dressing Room Atmosphere, Managerial Support, and Tactics.
- FINANCE & SALARY:** A section with a line graph showing revenue and profit/loss over time, and a table of financial data including Overall Balance (£779,750), Transfer Budget (£75,000), and Wage Budget (£43,498 p/w).

L'interfaccia di gioco è stata migliorata per essere resa più "leggibile" da neofiti e veterani, oltre a richiamare "la fine di un'era", ovvero il cambio dell'ormai storico logo e della copertina. In più la grafica sarà la stessa per tutte le versioni del gioco, che sia quella desktop (**PC e Mac**, quest'anno niente **Linux**) che **Football Manager Touch (PC, Mac e Nintendo Switch)** e **Football Manager Mobile (iOS e Android)**

Nuova sezione d'allenamento

The screenshot shows the 'TRAINING' section of the game. It features a calendar view for September 2018, with training sessions scheduled for each day. The sessions are categorized by training style:

- TRAINING STYLE - PHYSICAL:** Sessions on 28th, 29th, 30th, and 31st, focusing on Endurance, Resistance, and Overall fitness.
- TRAINING STYLE - POSSESSION:** Sessions on 3rd, 4th, 5th, 6th, 7th, and 8th, focusing on Possession, Recovery, Ball Retention, and Ball Distribution.
- TRAINING STYLE - ATTACK:** Sessions on 10th, 11th, 12th, 13th, 14th, and 15th, focusing on Physical, Attacking Patient, Attacking Direct, Attacking Wings, and Tactical training.
- TACTICAL STYLE - WING PLAY:** Sessions on 17th, 18th, 19th, 20th, 21st, and 22nd, focusing on Physical, Quikness, Match Tactics, Defending Wide, and Attacking Wings.
- TRAINING STYLE - TECHNICAL:** Sessions on 24th, 25th, 26th, 27th, 28th, 29th, and 30th, focusing on Physical, Ground Defence, Ball Retention, Aerial Defence, Possession, and Outfield training.

Una delle richieste più frequenti da parte degli allenatori virtuali era quella di ridisegnare la sezione degli allenamenti, da anni poco intuibili e molte volte lasciate alla gestione degli allenatori in seconda: dopo mesi di studio e conferenze con gente del settore, come preparatori, direttori sportivi e allenatori sia di club che delle nazionali i ragazzi di **Sports Interactive** sono riusciti a creare quella che potrebbe essere una delle novità maggiori della serie da molti anni a questa parte. Ma andiamo con ordine.

Dite addio a sessioni di allenamento giornaliere dedicate solo a un'area: questa volta **gli allenamenti saranno divisi in tre parti per giorno**, con dieci aree da decidere o da lasciar decidere all'allenatore in seconda: per esempio, la vostra squadra soffre nei calci piazzati avversari? Basta aumentare l'allenamento nella "difesa sulle palle alte" per limare il difetto della vostra rosa. Dite addio anche ai generici allenamenti in difesa e attacco, visto che si potrà sviluppare ogni mentalità e movimento che richiede la vostra tattica, come l'attacco sulle fasce, quello centrale oppure il possesso palla atto a creare opportunità da rete. Tra le novità abbiamo anche l'**allenamento pre-stagionale**, finalmente evidenziato nel calendario, essendo uno dei momenti cruciali dell'anno: una buona sessione estiva può dare i suoi frutti durante il proseguo della stagione, così come l'opposto può rendere la nostra squadra sottotono e portarci a un esonero prematuro!

Un'altra novità è rappresentata dai **gruppi di tutoring**: nei precedenti titoli della serie, il *tutoring* era riservato solamente a un veterano e a un giovane da formare, mentre in **Football Manager 2019** si potranno creare più gruppi da tre o più giocatori, così che i veterani formino i nostri migliori giovani sia tecnicamente che, soprattutto, caratterialmente. Adesso è possibile dividere i gruppi per ruolo: da qui si possono selezionare anche nuovi ruoli da far studiare ai nostri giocatori, così come si ha la possibilità di chiamare giocatori dai settori giovanili da aggregare alla prima squadra direttamente da questa scheda. In più i diversi gruppi di allenamento verranno valutati, così da capire come agiscono difesa e attacco e aggiustare eventuali carenze.

Una delle cose da evitare è quella di sovraccaricare i nostri giocatori, onde evitare infortuni capaci di complicare la stagione: a questo serve la scheda **riposo**, dove è possibile settare l'intensità degli allenamenti per ogni giocatore in forma partita o fuori condizione: per esempio, i secondi si alleneranno con un'intensità ridotta, così da evitare infortuni dovuti alla mancanza di forma, mentre i giocatori già pronti si alleneranno più duramente così da non perdere la condizione nelle gambe.

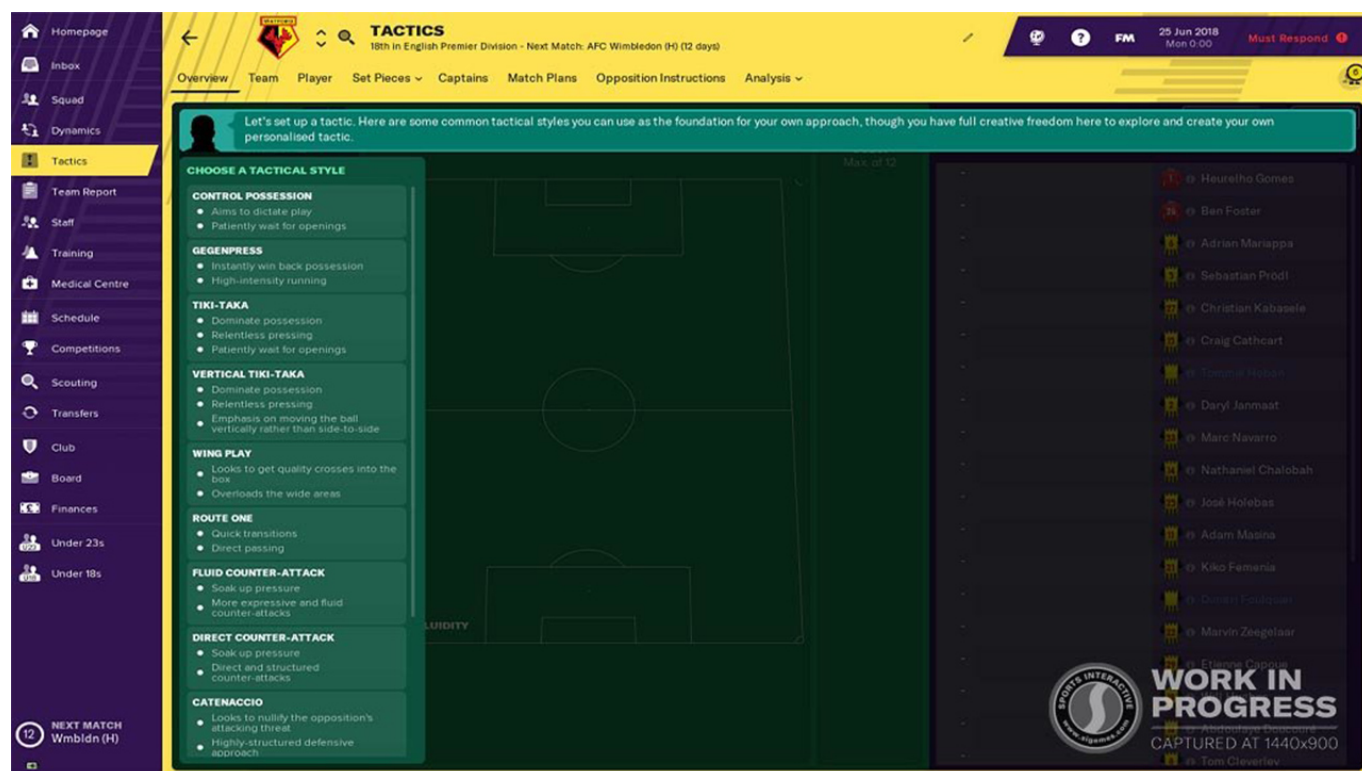
L'ultima inclusione riguardante la sezione di allenamento riguarda le varie statistiche: i preparatori daranno i voti a tutti i giocatori della rosa, evidenziando chi ha reso meglio e chi ha reso sotto le aspettative. Ovviamente sarà possibile delegare al resto dello staff alcune aree di allenamento, così come negli anni passati.

La tecnologia al servizio dell'uomo

Probabilmente l'aggiunta più innovativa di **Football Manager 2019** è quella della **VAR, Video Assistant Referee**, usato nei recenti mondiali di **Russia** e in alcuni campionati come la **Bundesliga** (per la prima volta con licenza nella serie) e nella nostra **Serie A**. La **VAR**, così come la **Goal Line Technology** sarà disponibile in tutti i campionati che ne fanno uso, e con esse il rispettivo carico di polemiche: perché sì, nelle conferenze post-partita che hanno avuto episodi decisi dalla VAR si può parlare dell'uso di questa tecnologia, scatenando discussioni nei social media, com'è successo, per esempio, con **Allegri**, lamentatosi della sua mancanza in **Champions League** dopo la controversa espulsione di **Cristiano Ronaldo** in Valencia-Juventus.

Oltre a esse, sono stati migliorati gli stadi piccoli (fino a 5.000 spettatori), più vari rispetto al passato, e migliorate le animazioni di giocatori, palla e persino pubblico. Un'altra miglioria è stata fatta ai discorsi pre-partita, che evidenziano le gerarchie della squadra: ora più che mai sarà importante caricare i leader così che essi diano il buon esempio al resto dell'undici titolare.

Gegenpressing, tiki-taka o catenaccio?



L'altra area che ha subito un restyling è quella della tattica: si potranno usare dei *preset* di alcune delle tattiche più usate nel mondo del calcio, come il **gegenpressing** di **Jurgen Klopp**, il **tiki-taka** di **Pep Guardiola** o il **catenaccio** all'italiana. Da lì il gioco ci suggerirà i moduli che meglio si sposano con la tattica selezionata, oppure ci darà la possibilità di applicarla a un modulo a nostra scelta.

La grande novità è data dalla profondità tattica dei movimenti, anch'essa una delle novità più richieste da molti giocatori: tre diverse sezioni divise in **possesso palla**, **transizione** e **senza possesso** dove potremo decidere i movimenti e le istruzioni in ognuna delle tre fasi. Facendo un esempio, in fase di transizione si può decidere se pressare l'avversario o mantenere uno schieramento compatto e attento, così come il ritmo e lo stile dei passaggi durante il possesso, l'altezza della difesa e il pressing durante la fase difensiva. Il tutto a favore di una profondità tattica come mai si è mai vista nella serie, grazie anche a tre nuovi ruoli come il **pressing forward**, attaccante dedito al pressing forsennato ai difensori avversari, e i **no-nonsense wing back** e **no-nonsense centre back**, terzini avanzati e difensori centrali che si concentrano principalmente sui ruoli difensivi, salendo molto raramente in avanti. Chiude la sezione il cambio di nome delle mentalità: dite addio a **contenimento**, **contropiede**, **controllo** e **tutto per tutto**. Date il benvenuto a **molto difensiva**, **cauto**, **positive** (propositiva?) e **very attacking** (molto offensiva?).

Tirando le somme, **Football Manager 2019** parte già col piede giusto: l'inclusione della **VAR** fa scalpore, non solo per le polemiche legate alla tecnologia che arricchiranno i nostri salvataggi, rendendoli più "vivi" e vicini alla realtà, ma perché rappresenta una novità esclusiva alla serie, che difficilmente troveremo in giochi più "movimentati" come **FIFA** e **PES**. Con il miglioramento delle sezioni di allenamento e tattica, **Sports Interactive** ha dimostrato di ascoltare la fanbase, donando due aree che aggiungono profondità nel gameplay già vasto della serie. In attesa di altre novità in arrivo nei prossimi giorni, possiamo dire che il primo carico di novità ha realizzato un gol degno di un **Puskas Award**.

[Crush Your Enemies](#)

Giochini artistici per mammolette, tutti grafica stilizzata e ghirigori per gente delicata e sensibile. Dove sono finiti **sangue, birra, parolacce**, riferimenti ai **Motörhead** e **pestaggi a mani nude** che si fanno ancora più violenti per via del **moonshine**? Se avete una folta barba, puzzate, siete ciucchi e assetati di sangue, allora **Crush Your Enemies** è il gioco che fa per voi! Si tratta di un bellissimo gioco di **strategia in tempo reale vecchio stile** della **Vile Monarch**, studio polacco che ci ha già sorpreso con [Oh... Sir! The Hollywood Roast](#), e la qualità tipica dello studio ritorna per questo titolo per **Nintendo Switch** già apparso su **PC, Mac, Android** e **iOS**. Affilate le vostre armi, bevete un bel litro di birra e partiamo alla volta di villaggi inermi che non temono la nostra furia!

Sei sbronzo? Allora all'attacco!

Come abbiamo già menzionato, la battaglia scorre in tempo reale ma differisce fortemente da titoli come **Clash Royale** o **Clash of Clans** in quanto il gioco non ha alcuna microtransazione e la crescita in-game si basa esclusivamente su i **punti di esperienza** (le **birre**) che potranno essere spesi per le migliorie per il proprio esercito, come **truppe fantoccio, capannoni, mine esplosive, moonshine** per rinforzare temporaneamente un battaglione sul campo e così via. Prima di cominciare a giocare ci è permesso dare un'occhiata al campo di battaglia, che si divide in **quadranti colorati** che stanno a segnare il nostro territorio, quello nemico e quello neutro, e cominciare a organizzare le proprie mosse per raggiungere gli obiettivi della missione, uno principale (che possono variare dall'uccidere tutti i nemici sul campo al conquistare tutti gli edifici sul campo di battaglia o, semplicemente, sopravvivere per un tempo limitato) e altri due facoltativi per ottenere più punti reputazione, necessari per saccheggiare i villaggi più piccoli (che rappresentano, in un certo senso, le *side mission*); una volta ottenuta qualche miglioria con le birre, possiamo solo portare in campo solamente **tre tipi** di migliorie acquistabili. Avviata la battaglia dobbiamo trovare un modo per soddisfare gli obiettivi proposti e per raggiungerli possiamo avvalerci degli elementi che troviamo sul campo di battaglia: nei campi troviamo, solitamente, delle **locande** in cui verranno reclutati sempre più uomini (per un massimo di 50), e dunque da lì possiamo far partire più plotoni per attacchi su più fronti, delle **scuderie** per dare a un plotone una determinata classe, come **cavalieri, arcieri, scudieri** o **scout**, o delle **torri** in cui mettere degli uomini e riuscire a difendere tutto il territorio circostante. Gli scontri plotone contro plotone si basano esclusivamente sul numero degli uomini: come già visto in molti titoli mobile, nello scontro di un gruppo di

guerrieri base contro uno uguale vincerà il plotone col numero più alto che sopravvivrà con un numero di uomini pari alla differenza. La sorte, però, può variare qualora i due gruppi hanno classi diverse: i **guerrieri base** sono buoni contro altri della loro stessa categoria ma cadono vittima della potenza dei **cavaliere** che ne uccidono il doppio, gli **arcieri** sono eccellenti per uno scontro a distanza, e dunque per **prendere possesso degli edifici**, ma soffrono nel combattimento ravvicinato, persino contro i **soldati base**, gli **scudieri** riescono a riflettere le frecce degli arcieri, gli **scout** conquistano territorio molto velocemente anche con un plotone di pochi uomini, etc... tutti questi elementi di gameplay, fortunatamente, ci verranno spiegati man mano andremo avanti nella bizzarra campagna single player, che vede le scorribande del temibile **Brut il barbaro**, il suo ciuccio figlio **Fuzgut il distruttore** e il resto della sua tribù un po' sbarazzina; il tutto spiegato con semplici testi che appaiono durante l'azione e senza mai interrompere l'azione infuocata di questo titolo. Il gioco dà inoltre la possibilità di giocare in **multiplayer locale** o **online** contro un amico o sconosciuti, dunque nella stessa modalità proposta nella campagna per il giocatore singolo; purtroppo non siamo riusciti in alcun modo a provare l'efficienza delle **battaglie in rete** in quanto non abbiamo trovato un singolo giocatore nei server. Al di là del semplice fatto che questo gioco non è un titolo mainstream e non è dotato di **cross-play** (così sembra stando alla sua pagina del [sito Nintendo](#)) il motivo principale è, secondo noi, il **matchmaking manuale**; anziché collocare il giocatore in un rango che possa permettere di trovare giocatori alla sua altezza, la ricerca dell'avversario si basa sull'**autodichiarata esperienza col gioco**, che va da "wimpy" (la più bassa) a "insane", e la scelta di una **specificata modalità di battaglia** che stabilirà le classi di soldati che saranno presenti sul campo. Ci sono dunque fin troppe combinazioni fra **abilità** e **modalità di gioco** e perciò, complice la scarsa utenza, non ci è stato possibile trovare alcun avversario per testare il multiplayer online (e probabilmente il titolo non è nemmeno supportato dal crossplay).

Crush Your Enemies è un gioco che, indubbiamente, mette alla prova le vostre doti strategiche e dunque ci chiede, imprescindibilmente, di pensare in fretta e bene. Ci sono stati nel tempo strategici tipicamente da **PC** (e dunque lontani da giochi del calibro di **Fire Emblem, Shining Force** e **Final Fantasy Tactics**, che sono giochi designati per girare su una console) che hanno avuto un buon riscontro sulle loro piattaforme, primo fra tutti **Starcraft 64**: purtroppo **Crush Your Enemies** non è fra questi. Il problema non si pone per nulla con l'interfaccia utente: il gioco, nonostante la sua natura da PC, rende molto bene sia in dock che in modalità portatile o da tavolo. Per muovere le truppe dobbiamo usare il puntatore con la levetta ma, nonostante la divisione in quadranti della mappa, è incredibilmente impreciso, dato che gli sviluppatori **non hanno programmato una zona morta**. Quando dobbiamo muovere il puntatore dalla nostra posizione a un paio di caselle a destra è possibile che questo esegua un'assurda deviazione in diagonale o che non si riesca a farlo cadere nel punto desiderato. A quel punto le uniche cose che ci rimarranno da fare saranno o rifare la strada al contrario per cancellare gli errori commessi, sperando di non sbagliare e fare un papocchio ancora più grande con le nostre mosse, oppure, saggiamente, cancellare la strada col tasto "B" e ritracciare un percorso. Per via della mappa suddivisa in quadranti, e dunque poiché è necessario conquistare i quadranti del nemico, è importantissimo che le truppe seguano un percorso ben definito (lo dice anche il tutorial in-game) e perciò la mancanza di precisione da parte del puntatore collegato alla levetta rovina un'esperienza che poteva essere sistemata col minimo sforzo; le battaglie saranno pertanto resettate più volte, ricominciate con la speranza di compiere tutte le azioni che servono sperando che il puntatore collabori col giocatore. In alternativa, **Crush Your Enemies** per **Nintendo Switch** offre la possibilità di muovere le truppe con il **touch screen** in modalità portatile, disegnando col dito il percorso da seguire per attaccare il nemico o liberare le sue aree, ma di tanto in tanto servirà l'ausilio di qualche tasto fisico, specialmente per utilizzare e di conseguenza piazzare un oggetto, e perciò ci si accorgerà quanto sia carente anche questo metodo di controllo e quanto sia invece perfetto il mouse per questo tipo di giochi (come avviene per la versione per **PC**). Se volete giocare con questo gioco, e dunque portarvelo con voi per un viaggio, dovrete abituarvi al suo sistema di puntamento poco affidabile.



L'oracolo ha parlato. Egli disse: botte e birra!

Crush your Enemies è intriso di uno **humor** veramente speciale che si rifà a quello **inglese**, con una forte inclinazione scozzese, pertanto molti termini, a primo acchito, non saranno riconoscibili per via del fatto che devono restituire quell'inflessione linguistica tipicamente scottish, e perciò, per comprendere lo humor di questo gioco, è necessaria un'ottima base di inglese. Non sono solo i dialoghi, che raccontano delle scorribande di questa tribù di barbari intenti a spodestare il regno di **Generia**, a sorprendere il giocatore, ma anche le schermate di caricamento e i menù, con sempre una battuta atta a far scompisciare il giocatore. Mettete in pausa l'azione e sul menù ci saranno domande del tipo: «tua mamma ti ha chiamato?», «devi dar da mangiare al gatto?» oppure «è cominciato **Game of Thrones?**». Troverete lo stesso tipo di humor nelle sezioni di caricamento con espressioni del tipo: «sfoltendo la barba», «oliando il pacco da sei (gli addominali)», «guardando un porno hobbit» e tanto altro. Mai una schermata di caricamento è stata così divertente! Come ciliegina sulla torta, i dialoghi sono doppiati "a modo loro": nessuna vera parola uscirà dalle loro bocche, solamente **borbottii** e **rumori da macho**.

Il titolo offre l'essenziale per quel che riguarda la **grafica**: tutto è sempre ben distinguibile, colorato e funzionale per l'utente che interagisce con la battaglia. L'art-style invece, ben distante dalla grafica in-game, ricalca perfettamente lo **humor** proponendo un design dei personaggi simile ai cartoni animati di **Cartoon Network** o, ancor di più, di **Adult Swim**; non si poteva chiedere di meglio per un gioco con dialoghi così bizzarri. Le **musiche** all'interno del gioco si fanno primariamente alla musica celtica e classica marziale di una certa pomposità, l'ideale per un titolo che pone certi temi e un gameplay simile; ciò che ci viene proposto è veramente di altissima qualità, ben registrato e ben composto, la colonna sonora ideale per delle sanguinose battaglie à la **Braveheart**. Sarà la soundtrack ideale per i vostri trionfi, come un esame all'università superato o una scommessa con un amico vinta!



[Insert beer joke here]

Vile Monarch ci offre un bel titolo con modalità di gioco che cambiano stage dopo stage, colmo di **humor inglese maturo** (per il quale serve una solidissima base di inglese) e un modello di **real time strategy** veramente intelligente; **Crush Your Enemies** è dunque un bel gioco... ma non per **Nintendo Switch**! Quante e quante volte abbiamo ricominciato le missioni per via di una mossa strategica andata a male perché la levetta non ha fatto il suo dovere, quanto avremmo voluto incontrare altri giocatori per giocare online, ma soprattutto quanto abbiamo desiderato avere un mouse a nostra disposizione. Portare un gioco di strategia su una console è un rischio, non sempre il salto dal PC riesce con buoni risultati e **Crush Your Enemies** finisce in una zona grigia; ricordiamo che è possibile controllare l'azione in modalità portatile con il touch screen, praticamente proponendo gli stessi controlli per **Android** e **iOS**, ma purtroppo bisogna ammettere che le nostre dita non sono un buon sostituto del mouse e dunque, per un gioco che richiede precisione, ritmo e velocità, non rappresentano la migliore alternativa per controllare le truppe sul campo di battaglia. Con buona probabilità, la scena sul **PC** sarà molto più movimentata, avrete più possibilità di incontrare altri giocatori per delle battaglie online, ma soprattutto avrete la possibilità di controllare il campo di battaglia con un mouse; la versione per **Switch**, in fondo, è godibile ma dovrete aver a che fare con i suoi molti difetti.



[Sony dice sì al cross-platform su Fortnite](#)

Negli ultimi mesi, Sony, è stata al centro di numerose polemiche sulla decisione di non fornire un servizio di **cross-platform** per giochi come *Minecraft*, *Rocket League* e il più famoso *Fortnite*, per i giocatori PS4. Oggi, la stessa **Sony**, **ha deciso di permettere a tutti i possessori di PlayStation 4 di giocare insieme agli utenti PC, Mac, Switch, Xbox One, iOS e Android a Fortnite**, proprio a partire da oggi, grazie a una open beta che permetterà a Sony di valutare il da farsi per eventuali altri titoli che si avvarranno del cross-platform.

Sicuramente una notizia che aspettavano in molti e che permetterà la creazione di una community ancora più vasta.

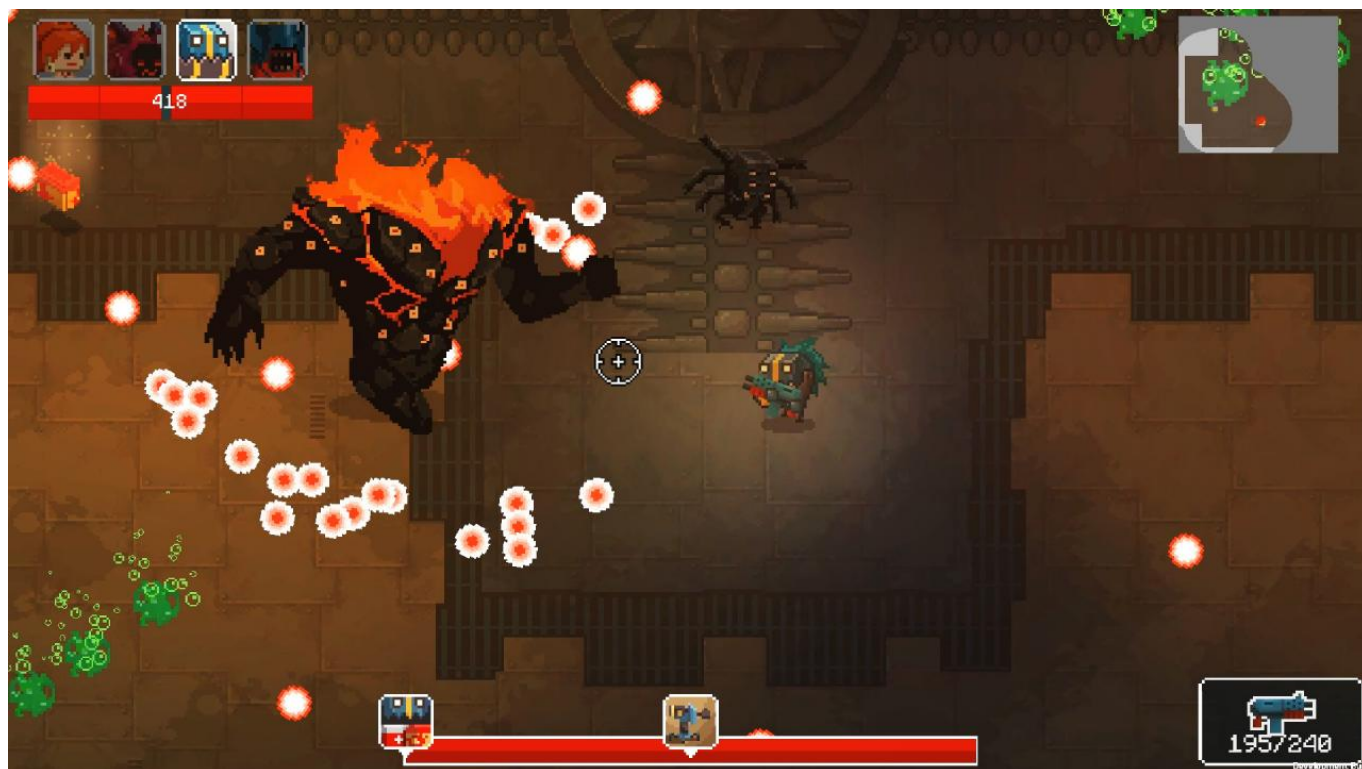
Fortnite cross-platform play starts today in open beta. Full details: <https://t.co/fyPmx4iB4O>
pic.twitter.com/wdY3GnT4u1

— PlayStation (@PlayStation) [September 26, 2018](#)

To Hell with Hell

To Hell with Hell è il primo gioco della giovane **Lazurite Games**. Distribuito da **Deck 13**, il titolo è un **bullet hell rogue-like** uscito quest'anno in accesso anticipato su **Steam**.

All'interno del videogioco vestiremo i panni di **Natasia**, figlia dell'ex imperatore degli inferi **Asmodeus**, la quale, ignara d'essere la figlia del demone, si ritrova catapultata all'interno del "luogo infernale" per sconfiggere il demone **Shaks**, capo della rivolta contro il padre.



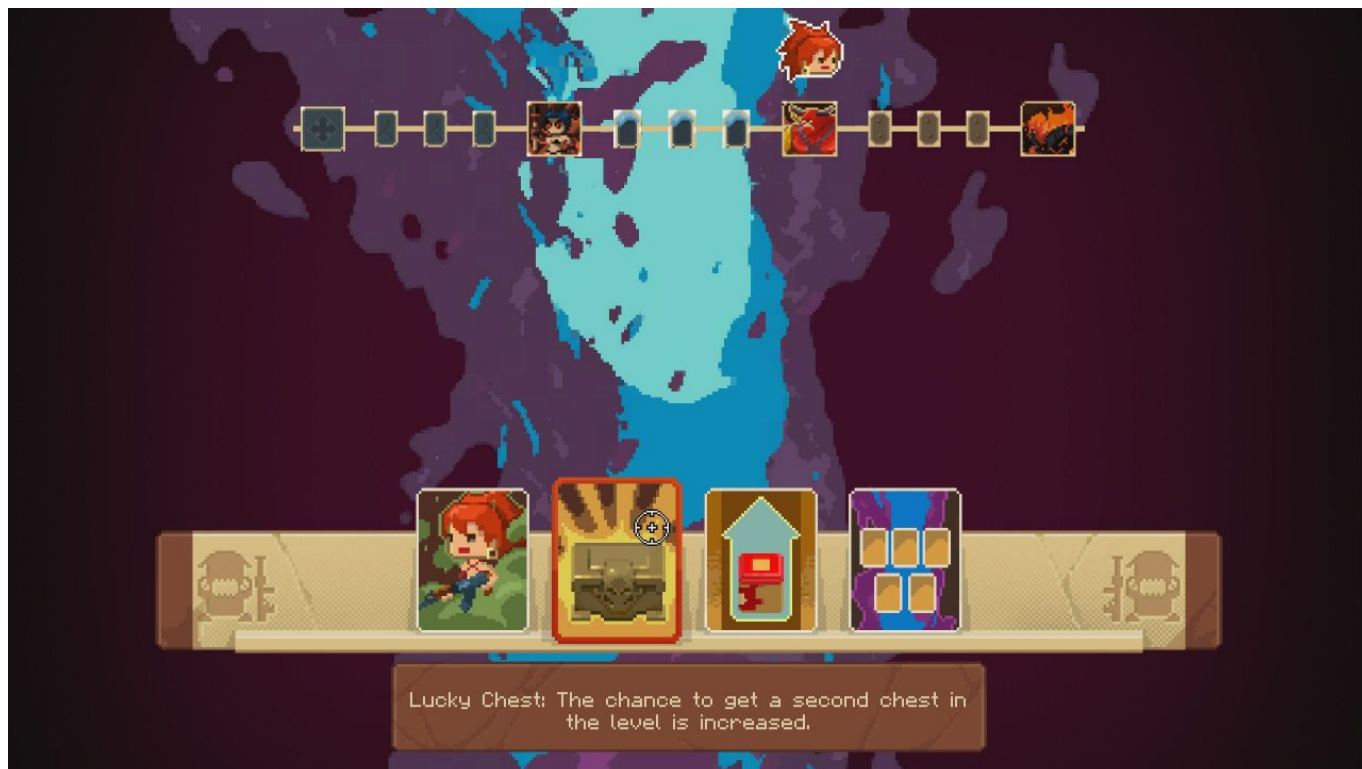
BUM BUM BUM!

Durante la nostra avventura nelle calde aree infernali ci scontreremo contro tanti, tanti, tanti nemici e, quindi, ci necessiteranno altrettante armi; gli sviluppatori hanno avuto la fantastica idea di inserire all'interno del gioco una **miriade di armi differenti**: da un semplice revolver, a una spara frecce con una ventosa fino a una katana. Inoltre, la nostra protagonista potrà avere delle "ulteriori" vite, cioè potrà trovare in ogni livello una **maschera** che avrà una barra di salute autonoma (esaurita la quale perderemo l'oggetto) e che ci conferirà svariati poteri. Natasia, inizialmente, potrà avere solamente **due armi** nel proprio inventario, le quali avranno munizioni limitate, che dovremo stare attenti a non esaurire. Sarà infine possibile trovare ulteriori potenziamenti quali vite aggiuntive, munizioni (PIENO CARICO), invisibilità temporanea, danni doppi e invulnerabilità (anch'essa temporanea).



Perk Mania

Alla fine di ogni livello, dopo aver sterminato una cinquantina di demoni (ai **Winchester** della serie tv **Supernatural** piacerebbe questa frase) finalmente verremo ricompensati con una schermata a fine livello nella quale avremo la possibilità di scegliere uno tra i **quattro perk casuali** che il gioco ci offrirà: uno slot per le armi in più, meno danno dai nemici, più vita, o più rateo di fuoco. Sono una manna dal cielo, visto che si può avere la possibilità di avere un “compagno” al proprio fianco a cui far fare da sacco di carne (anche se è uno scheletro).



Inside the hell

To Hell with Hell è ancora in early access, e, al momento, viene supportato in maniera grandiosa dagli sviluppatori, i quali accettano anche dei consigli per migliorare la loro creazione nel forum del gioco. Il titolo, nella modalità più facile (anche se è tutt'altro che semplice), presenta la peculiarità di permettere di **salvare massimo 6 volte** (il gioco chiederà di salvare alla fine di ogni livello). Inoltre, gli sviluppatori consigliano di ricominciare la run se ci si trova bloccati da un paio di morti nello stesso livello. **Graficamente** il titolo è ben fatto, i modelli, anche se a pixel e quasi del tutto simili, sono molto carini da vedere. Gli effetti sonori sono buoni e la colonna sonora vi porterà a splattellare cervella di demoni a ritmo metal.



Il gioco è da consigliare ai masochisti e a coloro che hanno voglia di farsi del male con la frustrazione dovuta alle innumerevoli morti. Il titolo è tutt'altro che perfetto, ma nulla che qualche buona patch non possa sistemare. Vantaggi dell'accesso anticipato!

[Nuovo record di utenti per Fortnite](#)

L'ormai famosissimo gioco di **Epic Games** continua a diventare ancora più famoso e a macinare record su record. l'ultimo nella lista è di Agosto, dove **78,3 milioni di giocatori** hanno avviato almeno una battle royale, tra mobile, console e PC. Ovviamente tanti giocatori garantiscono molti acquisti in-app ed è così che solo a Luglio Epic Games ha guadagnato **un miliardo di dollari**, ottenendo dall'uscita del gioco anche un aumento di valore dell'azienda, che da 825 milioni nel 2012 è salita a 8 miliardi di dollari.