

The Secret of Middle City

Molti dei giochi indie a cui giochiamo sono spesso meri rimandi al passato, giochi pixellosi a cui fa sempre un certo piacere giocare; tuttavia, ogni giocatore ha quasi sempre un **"guilty pleasure"**, un titolo non propriamente bello con la quale ha una certa affinità cui però, trovandosi in contesti pubblici, ne parla anche male. Dunque ci si accorge che il gioco è fondamentalmente carente, lo si prende a parolacce di fronte agli amici gamer ma appena si torna a casa la prima cosa che si fa è accendere il computer e giocare con quel gioco maledetto... ecco, **The Secret of Middle City** è potenzialmente uno di quei titoli!

Sviluppato dallo studio indie italiano **GDG Entertainment**, è un gioco **punta e clicca** dalle tonalità "singolari": sebbene il budget per la realizzazione sia chiaramente ben ristretto, come spesso accade per questo tipo di giochi, qui si respira un'aria ancora più low cost, un'avventura grafica che si presenta alquanto "scausa" e, da titolo per PC anni '90, persino "rotta". **The Secret of Middle City**, se non altro, è stato concepito col motore **Hollywood**, il che significa che, oltre a funzionare su **PC** e **Mac**, è stato concepito e gira su **Amiga OS 4**, sistema operativo ancora reperibile e tuttoggi supportato! L'operazione nostalgica riesce in tutto e per tutto, anche se, sfortunatamente, l'opera attinge troppo e solo al passato, portando con sé sia i pregi che i difetti dei giochi per computer dell'epoca; potremmo dire benissimo di amare e odiare questo gioco allo stesso tempo: lasciateci spiegare.



Un tipetto... singolare

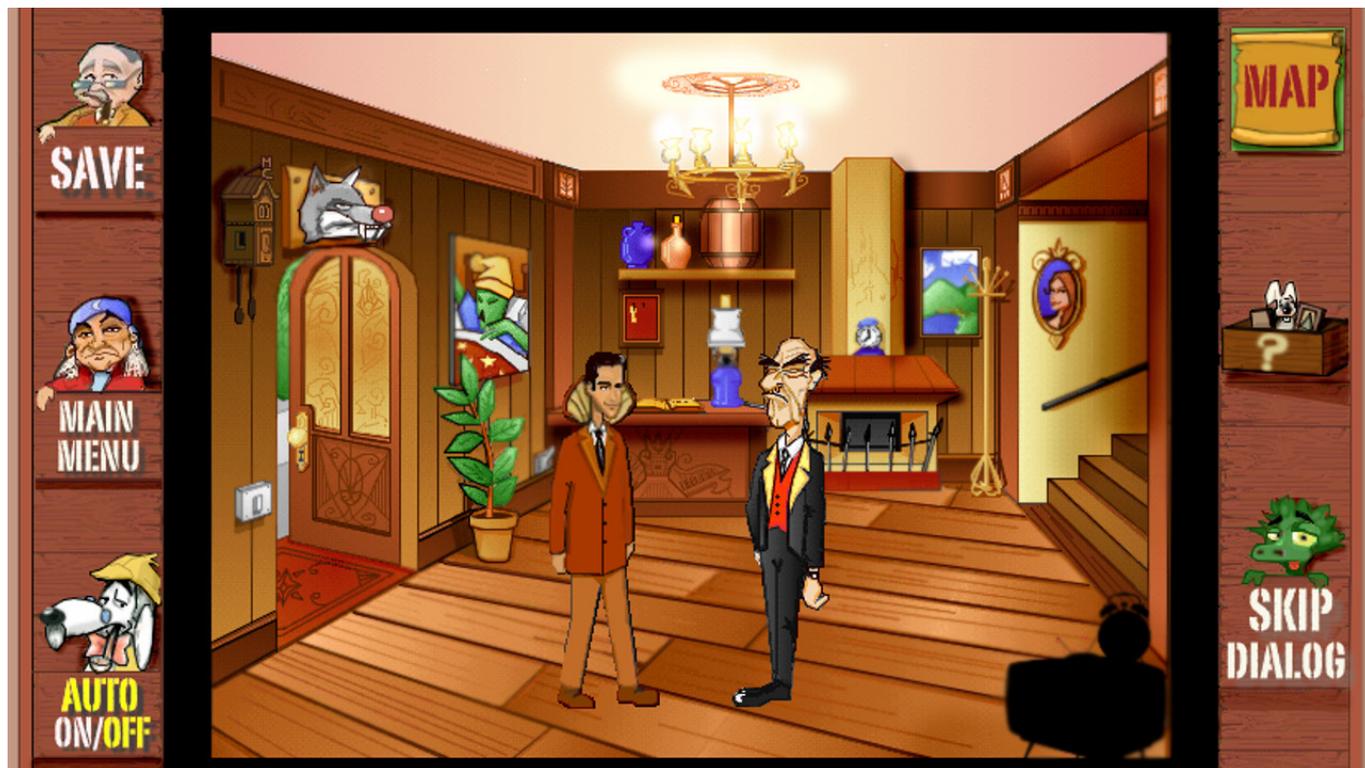
Middle City, 22 Aprile: viene segnalata la scomparsa di **Linda Patton**, brillante ragazza di questa piccola comunità di montagna. Viene trovato un braccio mozzato vicino a un fiume, insieme a un braccialetto con il suo nome impresso, e perciò si teme il peggio. Si decide dunque di coinvolgere il

governo e così viene inviato il miglior agente federale del **FBI**; purtroppo **Dale Cooper** è impegnato a **Twin Peaks** con **Laura Palmer** e così, in sostituzione, dobbiamo accontentarci dell'**agente Cox**, un agente provolone, tonto e cascamoto. Durante il filmato iniziale, verremo a conoscenza di un misterioso "**grande albero**", un luogo che sembra custodire un grosso segreto; cominceremo così a girare per **Middle City** in cerca di indizi, tentando di ricostruire quello che è successo a **Linda Patton** la sera della scomparsa; tutto sembra avvolto nel mistero e, a quanto pare, in molti dicono di guardarci le spalle e che la città nasconde un segreto collettivo. Come in ogni buon punta e clicca dovremo ovviamente andare in cerca di indizi interrogando le persone del luogo, triggerando i dialoghi testuali, che risultano abbastanza esilaranti, mantenendo una linea comica ispirata alle più classiche avventure grafiche della **LucasArts** ma con sfumature tipicamente italiane. È possibile inoltre, passando il mouse sugli oggetti di un luogo, analizzare gli oggetti che non possiamo prendere; talvolta da questi indizi è possibile capire come procedere nella nostra avventura... o semplicemente scoprire il pensiero dell'**agente Cox**! Per come è strutturato il gameplay, non c'è in realtà alcuna ragione di spostarsi all'interno dell'ambiente al di fuori dei dialoghi: è possibile analizzare la stanza e raccogliere determinati oggetti solamente col mouse e dunque, se negli ambienti non ci sarà nessuno da interrogare, il nostro agente starà sempre fermo sulla soglia d'ingresso di certi ambienti senza mai spostarsi di un centimetro. Non è un difetto terribile, ma toglie certamente dinamismo e azione al titolo, ci sarebbe piaciuto vedere un detective più attivo anziché far sembrare il tutto una sorta di **text game**.

Nulla da eccepire riguardo **comparto testuale** ma, come abbiamo accennato all'inizio, certi elementi nostalgici potevano essere tranquillamente lasciati nel passato da siamo stati presi: non sappiamo se fosse intento dei developer, ma i dialoghi non sono più rivisitabili e dunque non si possono richiamare due volte. È vero che le finestre vanno avanti solamente tramite un nostro click, ma tante volte ci si può semplicemente dimenticare di un dettaglio, il nome di una persona o una destinazione, perciò vi converrà stare attenti a ogni parola che verrà detta anche se, nonostante i dialoghi siano molto divertenti, buona parte delle interazioni è praticamente inutile e non serviranno a ricostruire ciò che è successo la sera dell'accaduto o a costruire delle ipotesi su chi sia il colpevole della sparizione di **Linda Patton**. Il vero effetto di questa mancanza emerge ancor di più quando si salva e si ritorna a giocare dopo ore; il non poter richiamare determinati dialoghi alla riaccensione del computer è un male per i giocatori più smemorati e, a meno che non si guardi una guida online, finiremo per girare a vuoto per **Middle City** per parecchio tempo per trovare la conversazione da triggerare, per visitare una destinazione non ancora presa in esame, per consegnare un oggetto o, ancora più criptico, un oggetto combinato che ci permetterà di continuare la campagna. La logica in tal senso viene coinvolta ben poco ai fini della progressione nell'indagine: non si cercano indizi per scoprire i risvolti della scomparsa di **Linda Patton** ma si gioca per mandare avanti l'avventura. I NPC potrebbero anche parlarci di luoghi da visitare e/o persone da interrogare ma, fino a quando determinati obiettivi (di cui il gioco stesso ci tiene all'oscuro) non verranno soddisfatti, non potremo procedere verso certi luoghi.

Man mano andremo ricostruendo il quadro completo, **Middle City** si aprirà sempre di più, ma scoprire quali parti della città, dopo determinati dialoghi, risultano sbloccate è sempre abbastanza criptico: difficilmente sapremo quando e dove si troveranno i nuovi luoghi da visitare (sarebbe bastato segnalarlo con una schermata incidentale) e questo lede in termini di funzionalità il design.

L'**inventario** contiene le opzioni **usa/dai** e **combina/unisci**, ma capire quali sono gli oggetti da unire e quali da usare in certe circostanze è spesso molto difficile: forse questa è una caratteristica che solamente gli appassionati più infoiati delle avventure grafiche potranno apprezzare.



Floppy pieni di “sorpresa”

La grafica di *The Secret of Middle City* è stata realizzata a mano per poi essere ritoccata in seguito nei computer **Amiga**; si nota un certo art style tipico delle avventure grafiche degli anni '90, eppure alcuni elementi risultano fuori posto: cominciamo dalle cutscene, molte delle quali sono disegnate e colorate a matita; nulla in contrario a questa scelta stilistica, anzi, è uno stile molto audace in un ambiente in cui tutto è stilizzato e progettato millimetro per millimetro al computer. Si vede chiaramente la passione del disegnatore **Stefano Buonocore**, perno fondamentale dello sviluppo di questo gioco, per le vecchie **avventure grafiche** e per gli art style tipici dei giochi per i vecchi computer europei; tuttavia alcuni NPC, nonostante gli ambienti siano ben lontani dallo stile delle cutscene, presentano spesso lo stesso stile a matita, ben lontano dal protagonista, facendoli spiccare in modo poco armonico rispetto al contesto, come fossero stati estrapolati da un altro gioco.

Il titolo verrà giocato in 3:4. Ai bordi troveremo le varie opzioni del gioco ma, anche se si tratta di un chiaro elemento nostalgico, rimanda a un'idea volontariamente *cheap*. L'inventario, per esempio, è richiamabile cliccando sulla sua icona ai bordi dello schermo, e per toglierlo bisognerà cliccare nuovamente sulla stessa; per rendere questo processo più veloce, e dunque tornare velocemente in azione, sarebbe stato molto meglio cliccare da qualche parte lontano dal box del menù anziché riportare il mouse sull'icona del menù oggetti.

Sembra voler intenzionalmente richiamare (in maniera nostalgica) alcuni di quei giochi presenti in **Giochi per il mio Computer**, a tratti anche quei terribili giochi per **PC** in regalo con le scatole di cereali **Kellogs** o con le merendine del **Mulino Bianco**; ci riesce anche, ma non è che stiamo finendo in un campo fin troppo nostalgico? È probabile inoltre che la programmazione avvenuta su **Amiga** impedisca al gioco una risoluzione ottimale: abbiamo ottenuto una versione del gioco standalone e non siamo riusciti a giocare a questo titolo in modalità **full screen** per via di un errore, costringendoci a giocarlo in modalità **windowed**. L'operazione è stata tentata su più di un PC, con lo stesso identico risultato. Non sappiamo dire se la stessa cosa avviene su **Steam** (dove il gioco è in vendita per 14,99€) o su **Amiga OS 4**.

I **temi musicali** del gioco richiamano a dovere l'epoca delle **avventure grafiche** anni '90; i temi sono molto semplici ma riescono a restituire quelle le sensazioni di una passeggiata all'interno di

questa piccola comunità di montagna. Non mancheranno chiaramente temi più “oscuri” quando andremo a visitare qualche luogo misterioso o intraprenderemo un dialogo particolarmente importante; in questi frangenti lo stile melodico richiama chiaramente quello tipico di Angelo Badalamenti, compositore dell’acclamatissima serie TV ***I Segreti di Twin Peaks*** (che, ovviamente, influenza tantissimo la trama di questo titolo), e bisogna dire che questi temi sono particolarmente belli, nonostante i toni demenziali della quale il gioco è intriso. Come abbiamo già detto, i dialoghi sono interamente testuali, ma ci sarebbe tanto piaciuto se questi fossero stati doppiati ed essere dunque di supporto al testo, come avvenuto lo scorso anno in ***Thimbleweed Park***, punta e clicca di Ron Gilbert che compie la stessa “operazione nostalgia”.



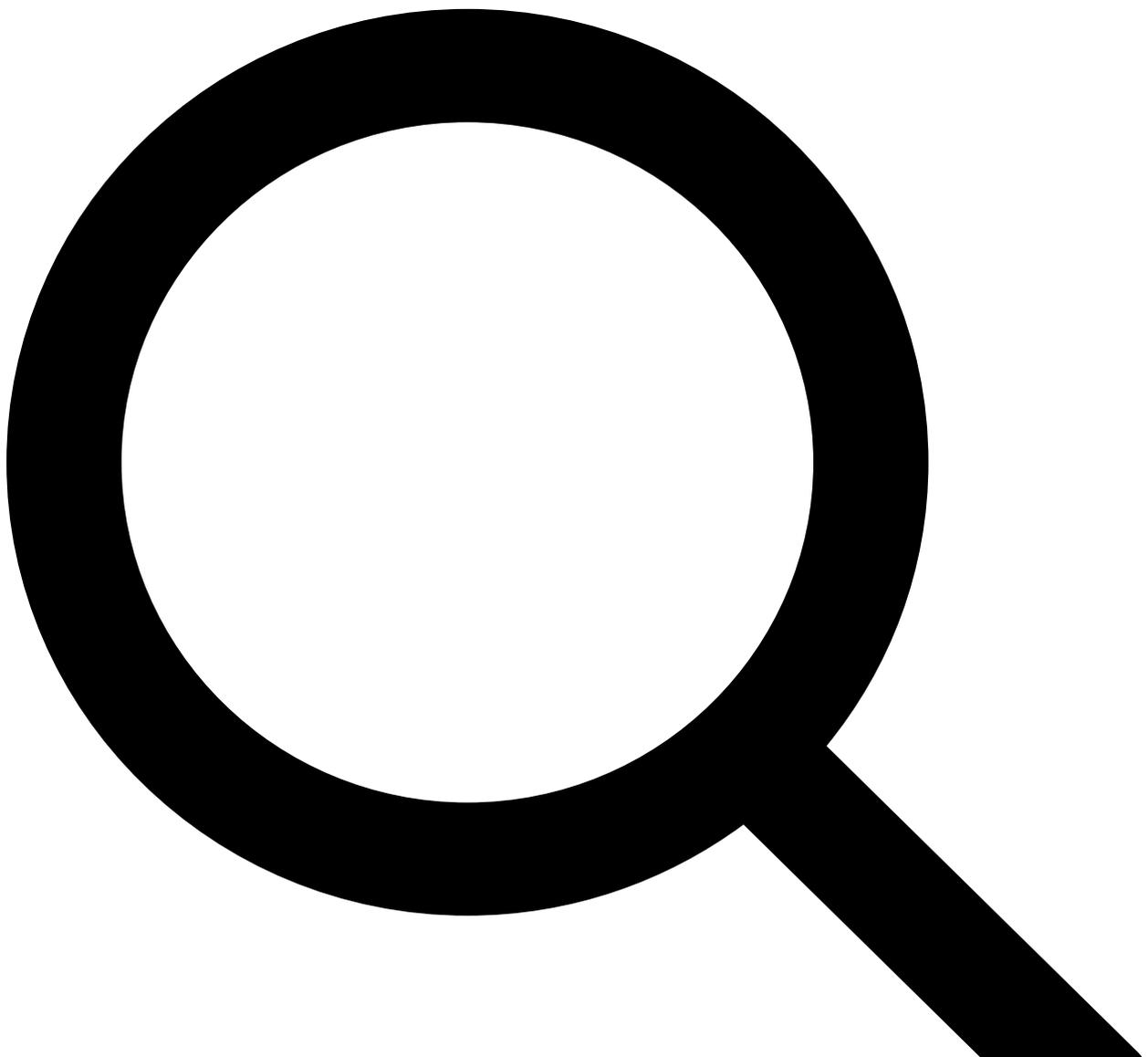
Tirando le somme

Cosa pensiamo dunque di ***The Secret of Middle City***? Dire, come abbiamo detto all’inizio, che sia allo stesso tempo bello e brutto non è un’assurdità. Ci sono elementi, come la grafica, il sonoro o le battutine stupide di **Cox**, che rendono il **gioco adorabile** e un bel salto nel passato; tuttavia, ce ne sono altri, come l’astrusità dell’inventario, il non poter richiamare i dialoghi una seconda volta e il non poter capire quando e dove certi luoghi diventano accessibili, che ce lo fanno anche odiare. È chiaramente un titolo pensato principalmente per gli amanti delle avventure grafiche di una certa età (anche perché non mancano certi disegni e scene un po’ piccanti) e chiaramente non per tutti: è uno di quei giochi in cui si sarebbe potuto fare anche di più, ma si è puntato forse troppo sull’effetto nostalgia, prendendo del passato sia gli aspetti positivi che quelli negativi, riportandoli nel presente senza un’adeguata revisione, consegnando un’avventura grafica meno curata, con meno carattere e certamente non all’altezza di molti altri titoli odierni del genere. Il prezzo su Steam non risulta competitivo, e forse andrebbe rivisto verso il basso per stimolare l’acquisto a gamer curiosi che vogliano comunque godersi qualche ora di divertimento. Se vi mancano questo tipo di avventure grafiche, quel senso di “cheap” tipico di certi giochi per PC di fine anni ’90, e soprattutto se avete un **AmigaOne X5000** (il modello corrente di **Amiga**), beh... allora questo gioco fa per voi!

[Senko no Ronde 2](#)

Uscito qualche mese fa anche in Occidente, **Senko no Ronde 2** si presenta come il remake di *Senko no Ronde Duo*, titolo per **Xbox 360** pubblicato nel 2010, ma **riservato esclusivamente al pubblico giapponese**.

Alla pubblicazione di *Senko no Ronde 2* hanno lavorato, oltre a **G.rev**, gli sviluppatori della saga, anche **Kadokawa Games**, casa editrice giapponese.



SNR 2 è un gioco di combattimento con caratteristiche **bullet hell** in cui si impersoneranno dei mecha giganti super-corazzati e armati fino ai denti che si daranno battaglia in un'arena con visuale dall'alto.

Il gioco ci darà l'opportunità di scegliere diverse modalità, dalla **modalità storia** a quella **arcade**, da

quella **online e LAN** sino a una modalità chiamata **Score Attack**.

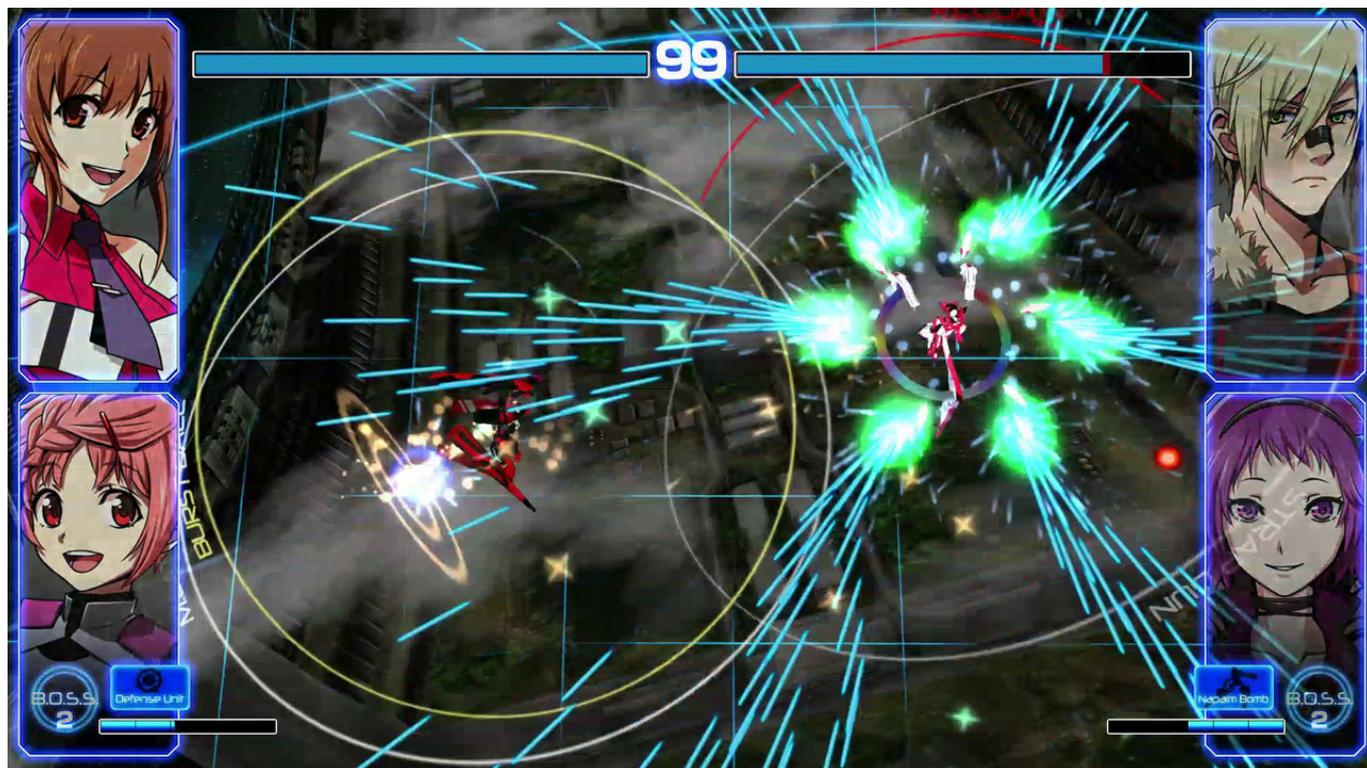
La storia, prevedibile e poco originale, è ambientata in un futuro post-apocalittico in cui il pianeta Terra è stato reso inospitale e inabitabile da una calamità chiamata "**Il Grande Disastro**", che ha costretto tutta la popolazione mondiale a migrare verso delle colonie spaziali, e racconta le vicende di un gruppo di ragazzi alla guida di robot militari che tenterà di recuperare una potente arma sottratta a seguito di un attacco terrorista.

La modalità storia è praticamente il rifacimento dei fatti accaduti in *Senko no Ronde Duo*, visto che si tratta di un remake, raccontati in maniera tale da sembrare una **Visual Novel classica**, con un'alternarsi di scene di dialogo e combattimenti 1vs1.



Sono proprio gli scontri tra robot a essere al centro di questo picchiaduro, battaglie che riescono tutto sommato a risanare i gap della storia. Nelle varie modalità si potranno scegliere **14 diversi mecha**, ognuno dei quali possiede diverse abilità, armi (che non possono essere cambiate) e mosse **B.O.S.S** (mosse finali). Le battaglie si svolgeranno all'interno di una grande arena, in cui si alterneranno una **visuale isometrica**, per gli attacchi a distanza con armi da fuoco, e una **visuale in terza persona**, che si attiverà automaticamente nel momento in cui i **mecha** saranno uno vicino all'altro in occasione degli attacchi corpo a corpo.

Ogni robot ha un set di mosse differenti, chi ha dei laser equipaggiati, chi spara missili e chi invece proiettili al plasma; tutte le armi sono diverse tra loro, così come le mosse **B.O.S.S**, che permettono di utilizzare una navicella spaziale ancora più grande ed equipaggiata con molte più armi rispetto ai singoli **mecha**. Ma l'uso di più armi grava sulla mobilità del veicolo che diventa più pesante e più lento, quindi un facile bersaglio per l'avversario che però sarà bombardato da missili e laser. I diversi stili di combattimento, le diverse armi e le varie mosse creano un buon equilibrio tra i personaggi giocabili, che risultano molto versatili in qualunque situazione, anche nelle più difficili.



Altro **tasto dolente** è sicuramente l'infrastruttura utilizzata per l'online, che non permette **alcun tipo di matchmaking**: decine e decine di tentativi per riuscire a giocare, ma non si riesce mai a trovare qualcuno per poter provare la modalità 1vs1 in rete, sarà forse colpa della poca utenza occidentale, ma personalmente avrei preferito anche giocare un match con persone d'oltreoceano con relativo **lag**, pur di giocare online; per confrontarsi con altri giocatori, bisogna, per forza di cose, giocare in **LAN** oppure utilizzare la modalità **Score Attack**, una modalità in cui bisogna sconfiggere, in sequenza, dei nemici per riuscire a ottenere il punteggio più alto da poter scrivere sulla **leaderboard online**.

Il titolo di casa G.Rev non è di certo un capolavoro sul **piano grafico**, non aspettatevi texture dettagliate o ambienti realistici, ma una grafica semplice, con un character design di discreta fattura. Su PS4 Pro risoluzione e FPS sono ottimi, non si arriverà al 4K, ma per un gioco del genere va più che bene.

Per quanto riguarda il **comparto sonoro**, invece, sembra ben più curato, con dei pacchetti audio (α e β) che si potranno scaricare direttamente dallo store gratuitamente e si potranno personalizzare le voci di tutti i protagonisti; si va dalla voce più dura e adirata a quella più pacata e dolce. C'è da fare una precisazione però: alcune delle voci che si potranno selezionare, soprattutto per le ragazze, suonano abbastanza "imbarazzanti" per noi occidentali (chissà per i giapponesi), con gemiti e urla che facilmente fraintendibili: ma niente paura, la maggior parte delle voci saranno più che normali.

Senko no Ronde 2 è uno di quei giochi che difficilmente riescono a trovare spazio nel mercato europeo, adatto a una **ristretta cerchia di appassionati** e che a stento riesce ad avvicinare nuovi giocatori che per la prima volta fanno la conoscenza di questo genere di picchiaduro e soprattutto della serie. Se cercate un gioco che possa offrirvi una struttura online solida, una storia originale e amate la mera competizione online, non dovrete optare per *Senko no Ronde 2*. Questo titolo, per chi non è appassionato al genere, non è male per passare il tempo, ma a lungo andare potrebbe risultare noioso e ripetitivo.

[Nuovi record per PUBG e Fortnite](#)

Microsoft e **PUBG Corp.** hanno recentemente annunciato che *PlayerUnknown's Battlegrounds* ha superato i **5 milioni di giocatori** su **Xbox One** nei primi tre mesi di vendita. Nonostante questi numeri siano davvero impressionanti per un titolo in accesso anticipato, non sono sorprendenti considerando che **oltre 3 milioni di persone** hanno acquistato il titolo all'inizio di gennaio, mese di uscita del gioco su console, ma nonostante ciò il tasso di vendita è rimasto costante negli ultimi due mesi.

Una lode non da poco va sicuramente a **PUBG Corp.**, la quale, nonostante i numerosi problemi che il gioco ha avuto all'uscita sulla console di casa Microsoft, ha continuato a supportare il titolo al massimo delle capacità, aggiornandolo costantemente con nuove patch. Infatti, con l'ultimo aggiornamento rilasciato dalla casa produttrice, il gioco ha quasi raggiunto il suo completamento.

Non è solo *PUBG* ad aver battuto dei record videoludici nell'ultimo periodo: infatti, come se non fosse già abbastanza avere più di **3 milioni di giocatori** e aver battuto il record di spettatori nelle live **Twitch**, il noto *Fortnite* è adesso anche l'app più scaricata e gettonata dell'**App Store**. La versione **iOS** del gioco supporta ancora il *cross-play*, ovvero la possibilità di poter giocare con i possessori di PC e console, che alimenta ulteriormente la rapida crescita di popolarità di *Fortnite*. Il **gameplay** e la progressione del gioco possono essere salvati su tutte le piattaforme, aumentando la mobilità del gioco, tanto che la versione mobile non ha nulla da invidiare dalla versione console, tranne per un leggero downgrade grafico.

La risposta di *PUBG* pare sarà a breve, al punto che si attende il lancio su mobile per Android e iOS già da **domani 20 marzo**.

[Errori di programmazione per Civilization 6](#)

Pochi giorni fa, **Straight White Shark**, un noto modder dei forum **Something Awful**, [sembra aver scoperto un errore tipografico](#) nel file di gioco che regola i comportamenti di default dei vari leader del gioco. I programmatori, infatti, hanno erroneamente castrato i parametri dell'Intelligenza artificiale per la produzione della statistica **Fede** come la più bassa a differenza delle restanti presenti nel gioco.

Come qualcosa del genere possa essere sopravvissuto alle migliaia di ore di test e valutazione è un mistero, specialmente per un titolo come *Civilization VI*. Non è chiaro, tuttavia, se questi errori fossero presenti già nella versione originale del gioco o se siano il risultato di un recente aggiornamento.

A difesa di ciò, alcuni giocatori hanno notato come, per esempio, Pedro II del Brasile producesse **100 punti Fede** in meno rispetto a una partita giocata con il codice corretto nelle stesse condizioni della partita giocata con il codice non corretto.

Per la gioia di tutti i player di questo titolo è già presente una mod che corregge questo bug presente nel **WorkShop** di **Steam**

Rilasciato il teaser del nuovo Tomb Raider

Pochi giorni fa, all'interno del codice del [sito ufficiale](#) di **Tomb Raider** sono stati trovati nome e data di uscita del nuovo capitolo, **Shadow of The Tomb Raider** e **14 Settembre 2018**. Non si è dovuto attendere molto all'ufficialità: proprio ieri sono state rilasciate alcune informazioni ufficiali che vedono confermato il titolo ma non la data di uscita. Non si sa molto sul gioco: **Square Enix** ha rilasciato un breve **teaser** e una descrizione molto vaga, "Il momento in cui **Lara** diventa la **Tomb Raider**". La data importante dunque diventa il 27 Aprile, durante il quale verranno rivelati maggiori dettagli. Il gioco sarà disponibile per **PS4**, **PC** e **XBOX ONE X**.

Ancient Frontier

Ancient Frontier è uno sci-fi ruolistico, uno strategico a turni con caratteristiche GDR sviluppato da **Fair Weather Studios**, già creatori dello sfortunato **Bladestar**. Sin dal primo impatto, troveremo un menù principale ben strutturato, comprensivo anche della "lore" che ci introdurrà al mondo di gioco.

L'umanità era sull'orlo dell'estinzione, finché non venne creata la compagnia dei **Tecnocratici**. Quest'ultimi riuscirono a ristabilire l'equilibrio con scoperte in ambito tecnologico e con la colonizzazione di Marte, che portò alla rinascita dell'umanità. La compagnia riuscì, inoltre, a scoprire i segreti dietro i viaggi interstellari, che portarono ricchezza e prosperità al genere umano. Questo portò alla creazione di ordini quali la **Human Federation Star Force**, la quale prese il comando di Marte e che iniziò la costruzione di innumerevoli navi.

Per la costruzione di quest'ultime sono necessari a loro volta materiali quali la **proto energy** e l'**hydrium**, che si trovano solamente nello spazio profondo. Per svolgere la ricerca di questi materiali venne creato l'ordine dei **Corporate Mining Station**.

A N C I E N T F R O N T I E R

OVERVIEW

FEDERATION

ALLIANCE

PIRATES

MAIN MENU

HFSF:

As the sprawling federation continued to grow it became harder to unify the various populations and keep the peace. The Technocrats foresaw a coming civil war and once again turned to their intellectual prowess. Massive shipyards were constructed over Mars and several other Core Worlds. From these shipyards the first interstellar warships were built.



The Human Federation Star Force was born. The finest ships ever constructed, the HFSF fleet is the pride of humanity. The ultimate military academy was founded on Mars where officers are groomed in strategy, tactics, and loyalty. With the backing of the HFSF fleet none of the Core Worlds, or even the fringe colonies, would dare to challenge the edicts of the high temple.

Designed by the Technocrats themselves, each ship class in the HFSF represents the pinnacle of technological achievement. The HFSF weaponry and shields far outclass those used by any local militias from a Core World. And through the constant vigilance of her loyal officers humanity has continued to thrive in peace.

3/3



Nella modalità storia, che presenta più slot per i salvataggi, ci ritroveremo a dover scegliere **due differenti campagne di gioco**. Nella prima, chiamata **Alliance Campaign**, vestiremo i panni di uomini alla ricerca delle ricchezze dello spazio.

Nella seconda, chiamata **Federation Campaign**, vestiremo invece i panni del comandante della flotta protettrice di Marte e, in entrambe le campagne, dovremo difenderci dai pirati spaziali che cercheranno di derubarci e ucciderci.

All'interno del single player, sono presenti **tre difficoltà** strutturate in relazione del livello del giocatore.

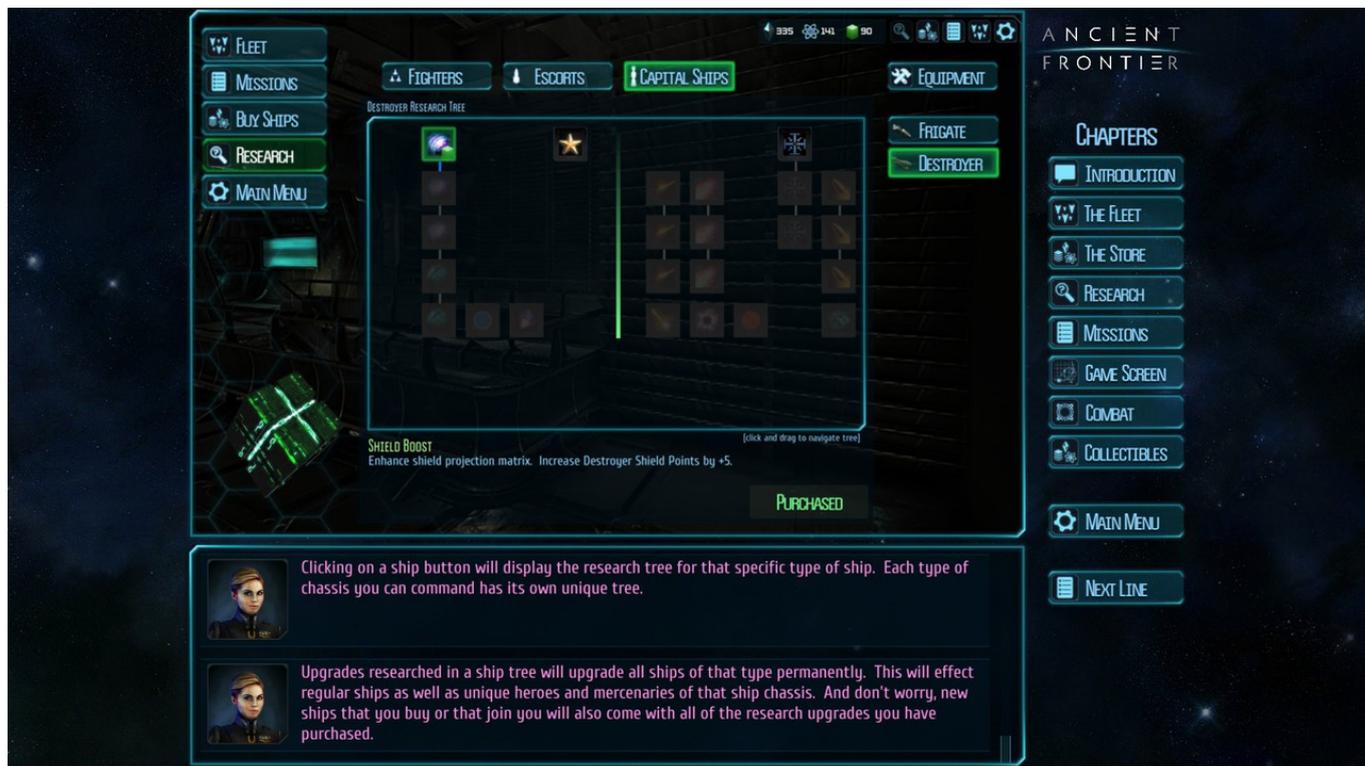


Avremo **2 tipi di missioni**: le principali (che trattano la lore) e le secondarie. Le missioni secondarie hanno **tre tipologie di avventure**. Nel primo tipo ci ritroveremo a dover sconfiggere i **pirati**, nel secondo dovremo **raccogliere le varie risorse** sparse nella mappa e nell'ultimo il nostro obiettivo sarà quello di **raggiungere una zona prima di un tot di turni**.

La storia viene raccontata tramite dei dialoghi disposti su un **"menù a tendina"** prima di ogni missione. La trama non è molto densa ma, fortunatamente, in videogame come *Ancient Frontier* altri fattori possono egregiamente compensare. Durante il nostro gameplay, la mappa di gioco sarà rappresentata da un'enorme "scacchiera", la mappa è divisa blocco per blocco da esagoni che delimitano le caselle dove poter spostare le nostre pedine. Una caratteristica del titolo che ci ha fatto storcere il naso è **l'impossibilità di poter scegliere, durante i turni, l'ordine di attacco** delle proprie unità. Questa caratteristica allontana il titolo dalla sua componente strategica. All'interno del campo da gioco, saranno presenti degli asteroidi che possono sia ripararci dal fuoco nemico, sia ostacolarci durante i nostri movimenti.



Uno dei grandi vantaggi di questo titolo è la modesta varietà di **personalizzazione**. Infatti, prima d'ogni missione, potremo scegliere la composizione della nostra flotta dotandola, quindi, di navi di ricerca, d'assalto, di supporto ecc. Il titolo presenta una sezione di gestione per le risorse, navi, ricerche e missioni. Le caratteristiche GDR si vedono nelle ricerche, che portano all'aumento di determinate peculiarità. Ogni classe di nave ha il suo **albero delle abilità** nel quale si ha la possibilità di potenziare determinate caratteristiche. Non sarà istantaneo familiarizzare con i comandi di gioco, infatti, bisognerà sforzarsi un po' a capire la struttura del gameplay, anche perché il tutorial non è estremamente dettagliato ed è sviluppato in sotto-forma d'immagini e dialoghi. La **grafica** del titolo risulta pulita e con una buona resa complessiva. I modelli della navicelle sono ben strutturati e abbastanza originali. Mancano una **localizzazione in lingua italiana**. Infine, il **comparto sonoro** non è nulla di speciale ma, riesce a rendere le svariate ore di gameplay piacevoli.



In conclusione, *Ancient Frontier* rappresenta un valido passatempo e un buon titolo per gli appassionati del genere strategico a turni. Il titolo è disponibile su Steam con un rapporto qualità/prezzo ottimo.

[Boscotetro sarà la nuova espansione di Hearthstone](#)

Blizzard ha di recente annunciato una nuova espansione per il famosissimo gioco di carte *Hearthstone*, la quale sarà ambientata nel regno di **Gilneas** e avrà come protagonisti la razza dei **Worgen**.

Boscotetro (*Witchwood* in lingua originale) sarà il nome della nuova espansione che aggiungerà 135 nuove carte e due nuove meccaniche: **Eco** e **Assalto**.

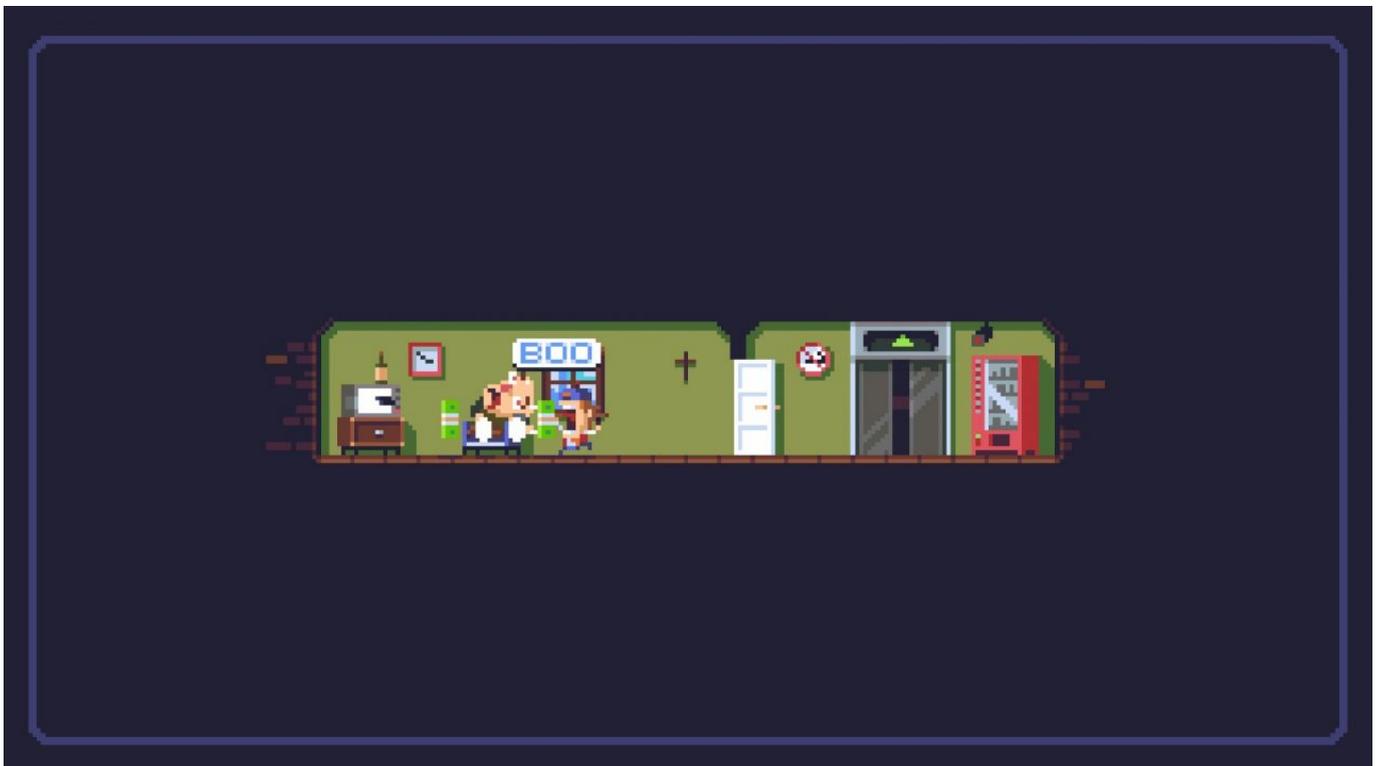
La meccanica Eco consentirà di giocare più volte la stessa carta finché non si avrà del mana a disposizione, mentre Assalto sarà simile a **Carica** (capacità di attaccare istantaneamente appena si gioca una carta) ma consentirà di attaccare solamente le creature e non gli eroi.

La nuova espansione avrà anche una modalità single player denominata **Caccia ai Mostri**, nella quale potremo scegliere un eroe per affrontare mostri che una volta sconfitti, lasceranno carte che miglioreranno il mazzo a nostra disposizione, consentendoci di proseguire nell'avventura. Questa modalità sarà disponibile due settimane dopo il rilascio dell'espansione.

L'uscita è prevista per metà aprile su **PC**, **Android** e **iOS** e, gli utenti che effettueranno il preordine, riceveranno 70 pacchetti carte dedicati alla nuova espansione al prezzo di 49,99\$, oltre a un nuovo modello di dorso.

Boo! Greedy Kid

Siete stanchi di tutte quelle grandi storie nei videogiochi degne di un colossal di Hollywood? Se persino un idraulico al salvataggio di una principessa è ancora troppo, allora **Boo! Greedy Kid** è il gioco che fa per voi! Titolo sviluppato da **Flying Oak Games**, **Boo! Greedy Kid** presenta un gameplay che mescola caratteristiche **stealth**, in stile **Mark of the Ninja**, e **action/arcade**, alla **Elevator Action** o **Hotel Mario** (non avremmo mai pensato di tirarlo fuori) per dire, il tutto consegnato anche con un bel **level editor** che apre il gioco a infinite possibilità. **Boo! Greedy Kid** è uno dei titoli più bizzarri a cui abbiamo mai giocato e il prezzo base di 4,99 € su **Steam** è sicuramente un bell'incentivo per aggiungere questa singolare opera alla propria libreria.



Nonno, sgancia la grana!

Il gioco sembra ambientato all'intero di una casa di riposo; un piccolo monellaccio si annoia (e come biasimarlo) e per passare il tempo è intenzionato a comprare per sé più lattine possibili della sua soda preferita. Il piccoletto è senza **soldi**, perciò li recupererà col solo metodo che conosce: far spaventare a morte i vecchietti urlando! Avete capito bene: l'obiettivo di questo gioco è **racimolare i soldi spaventando i vecchietti** per comprare la vostra soda preferita. Per quanto le premesse siano bizzarre, il gameplay ci si adatta benissimo; dovremmo andare alle spalle dei **vecchietti** e **gridare** fino a far perdere loro tutti i **soldi**, in tutto questo evitando **infermieri**, **poliziotti**, **guardie** con taser, **forze speciali** e **Robot-cop** (questo è il suo nome nel gioco e, sì, è esattamente ciò che state pensando). Il gioco ci offre tanti modi per risolvere i 99 stage di cui alcuni dei quali saranno composti da più schermate. I personaggi da spaventare, riconoscibili dal **cuoricino** sopra la loro

testa, presentano caratteristiche diverse: mentre le **anziane** cadranno giù con un singolo "**boo**", gli **anziani** e gli **infermieri**, a cui serve un secondo spavento, vi inseguiranno e potranno farvi perdere un punto vita se non li evitate con un'abile **capriola** o aspettando che raffreddino i loro bollenti animi dietro a un pezzo d'arredamento come una **poltrona** o una **libreria**. È consigliabile inoltre spaventare per primi gli **infermieri** in quanto, nel caso in cui trovino un anziano per terra, correranno in loro soccorso e li rianimeranno, vanificando dunque i nostri sforzi; l'unico modo per passare al livello successivo è ovviamente spaventare tutti gli **anziani** e raggiungere l'**ascensore**. Al termine dello stage, se avremmo raccolto tutti i soldi e saremmo arrivati all'ascensore nel minor tempo possibile, otterremo **3 stelle** e se le otterremo in tutti i livelli della campagna principale avremmo accesso al miglior finale.

Abbiamo provato anche il **level editor**, avviabile con un'applicazione separata ma sempre accessibile tramite **Steam**: dopo esservi iscritti al suo **Steam Workshop** e aver dato un'occhiata al manuale al suo interno non sarà complesso creare i vostri livelli. I controlli nell'**editor** non sono molto intuitivi e all'inizio vi potrebbe sembrare tutto molto astruso ma, una volta familiarizzato con l'interfaccia, creare uno stage sarà molto semplice: create i **corridoi**, collegate le **porte**, posizionate i **NPC**, i **mobili** dove nascondervi, gli abbellimenti per le **pareti**, organizzate l'incursione delle squadre speciali e dei **Robot-Cop**... se avete giocato per molto tempo alla campagna principale (e avete un po' di dimestichezza con titoli del tipo **Super Mario Maker**) creare uno stage sarà per voi un gioco da ragazzi: i tool dell'editor sono pochi e semplici e l'interfaccia è abbastanza *user-friendly*. Al momento, visto che il titolo non ha nemmeno un mese di vita, i livelli creati dagli utenti sono pochissimi ma sicuramente presto ci saranno molti livelli da giocare!



Meccaniche contro

L'azione in sé non è male, i controlli sono buoni (ricordiamo che è possibile utilizzare il microfono del vostro headset per triggerare il **boo**) e non ci sono grossi bug; a ogni modo, il titolo presenta

alcune incongruenze a livello di gameplay. La componente **stealth** è portante in questo titolo, perciò è molto importante sapersi nascondere e aspettare il momento giusto per passare; dopo tutto, se ci buttiamo in un corridoio pieno di **poliziotti** e **Robot-cop** (che fra l'altro vi uccideranno con un colpo solo) rischieremo di perdere parte del **denaro** e dunque finire il livello senza le condizioni richieste per le **3 stelle**. Tuttavia le stesse condizioni chiedono al giocatore di chiudere gli stage in tempi solitamente sotto il minuto e dunque, contando anche che ad alcuni serve un secondo **boo**, vi spingeranno a precipitarvi nei corridoi sperando di non incrociarvi con un **poliziotto** o un personaggio imbizzarrito. La componente **time attack** e quella **stealth** si annullano l'un l'altra e perciò, visto che le **3 stelle** si possono ottenere solamente raccogliendo tutti **soldi** e finire il livello nel tempo limite, il gioco non presenta un gameplay equilibratissimo; non è possibile nemmeno fare due run per ottenere prima l'uno e poi l'altro risultato, bisogna chiudere lo stage con le condizioni richieste in un colpo solo. Avrebbero potuto basare il voto finale sullo **stealth**, sugli allarmi lanciati dai **poliziotti**, sulle rianimazioni degli **infermieri**, dunque su una nostra noncuranza... Insomma tante e tante possibilità che si sarebbero adattate meglio alla meccanica che più fa da pilastro a questo gioco. È possibile tuttavia ricominciare (e non "reinizializzare") lo stage quante volte si vuole e perciò chi è desideroso di ottenere **3 stelle** in tutti gli stage potrà cimentarsi nell'impresa fino a quando non otterrà il massimo risultato.

Un altro problema di **Boo! Greedy Kid** riguarda le **intelligenze artificiali** dei personaggi; una buona **AI** dovrebbe essere imprevedibile ma in questo titolo gli **NPC** si comportano in maniera incostante. Quando si spaventa un **vecchietto** o un **infermiere** ci si aspetta che questi, visto che si arrabbiano, ci vengano in contro per darcele di santa ragione; di conseguenza, aspettandoci una tale reazione, il nostro istinto sarà quello di superarli con una capriola e raggiungere un altro punto della stanza o una porta per andare da un'altra parte. Tuttavia alcuni di loro, anziché venirci incontro nella loro ira, andranno indietro e noi, fiandandoci in avanti con una capriola, finiremo per essere colpiti perdendo parte del **denaro**. È molto difficile in realtà capire cosa avvenga dopo un **boo**: andranno indietro? Andranno in avanti? Il gioco è molto inconsistente e ciò si sarebbe potuto risolvere tranquillamente aggiungendo due diverse reazioni: una per la paura, e dunque scappando nel verso contrario, e una per la rabbia. Inoltre gli **NPC** non si posizionano mai, all'avvio del livello, sempre nello stesso punto e il loro punto di partenza è sempre abbastanza approssimativo.



Uno stile abusato?

A dirla tutta, questo è uno di quei titoli che avrebbe potuto evitare la grafica vintage. Ovviamente non abbiamo nulla in contrario a una simile scelta stilistica (anzi, ci piace molto) però ci chiediamo comunque se fosse la scelta giusta per un gioco del genere; potrebbe anche essere, ma spesso oggi certi art-style paiono abusati e, secondo noi, questo è uno di quei casi. Ad ogni modo la grafica a **8-bit** è molto curata: le animazioni sono molto fluide, ogni elemento dello stage è riconoscibile e la grafica, anche in questo stile, restituisce a pieno quello che è il mood umoristico di questo gioco. Forse avremmo visto meglio uno stile che rimandasse alle animazioni più caratteristiche degli anni '90, come *Ren & Stimpy*, *What a Cartoon!* e *Mucca e Pollo*, però in fondo bisogna ammettere che quello presente nel gioco funziona ugualmente.

La **musica** è una vera e propria monelleria **chiptune**: il tema è ben curato e si adatta a quello che è lo stile grafico. C'è solo un problema per ciò che riguarda il comparto audio: c'è soltanto una sola traccia che parte all'avvio del gioco e vi accompagnerà per tutti i 99 livelli della campagna principale, dall'inizio fino al finale del gioco... E non si ferma mai! Capiamo che il gameplay e gli ambienti rimangono uguali per tutto il gioco e, con buona probabilità, questo gioco è stato prodotto con un budget ristretto ma era così difficile comporre qualche altra traccia per il gioco? Dare un po' di varietà nei temi è fondamentale e, se giocherete questo gioco con un headset (specialmente per sfruttare la caratteristica del microfono), vi assicuriamo che sentirete questo tema di continuo anche dopo aver smesso di giocare! Se siete in cerca di una bella colonna sonora non la troverete di certo in questo gioco.



Tutto qua?

In definitiva **Boo! Greedy Kid** non è un cattivo gioco, è ben programmato (nonostante qualche imperfezione), divertente e ha comunque un qualcosa di **addicting**; il vero problema del gioco risiede nella sua ripetitività. Per quanto bello, curato e longevo, il titolo offre veramente poco. Certo, il suo prezzo è molto basso e forse la grafica tenta proprio di rimandare a un gioco arcade in stile **Pac Man** o **Lode Runner** però il gameplay alla lunga risulta poco vario. I **NPC**, nonostante la varietà stilistica, hanno sempre le stesse caratteristiche, la difficoltà risiede solo nella disposizione di questi ultimi, a volte il titolo si fa un po' confusionario, il sistema delle **3 stelle** è sbilanciato... insomma, si sarebbe potuto fare molto di più. Il **level editor** aiuta a dare al gioco un po' di varietà ma le uniche cose che cambieranno saranno i livelli, mai dunque una meccanica nuova o un *puzzle solving* diverso dal solito. Ci chiediamo se il **PC** sia la piattaforma ideale per un titolo simile; forse questo gioco sarebbe più adatto alla **scena mobile** dove potrebbe trovare un pubblico che potrebbe apprezzare di più le sue meccaniche ripetitive. Forse si andrebbe a perdere l'interazione col microfono, il **level editor** e si dovranno fare degli aggiustamenti per ciò che riguarda la visualizzazione dell'ambiente però, sinceramente, pensiamo che questo titolo sia più adatto a questo mercato.

Tuttavia il prezzo di 4,99 € è certamente congruo e siamo certi che **Boo! Greedy Kid** potrebbe essere uno di quei giochi da far provare ai vostri amici durante le cene e le serate noiose (pensate solo alle risate per le urla nel microfono).

[Uno streamer ha completato la serie di Dark](#)

[Souls senza subire alcun danno](#)

Nel 2016, lo streamer [The Happy Hob](#) ha iniziato la prima “**No Hit Run**” al mondo di tutta la serie **Dark Souls**, ovvero, completare l'intera serie senza subire neanche un danno dai vari nemici presenti nel gioco. Un'impresa che lasciò il creatore della serie, **Hidetaka Miyazaki**, completamente incredulo.

Per compiere una tale impresa, lo **streamer**, ha impiegato ben 12 mesi, completando **Dark Souls 1, 2 e 3** in sequenza senza mai essere colpito. Per essere più chiari, se fosse stato colpito una sola volta da qualsiasi nemico, lo streamer avrebbe dovuto ricominciare tutto dall'inizio. Purtroppo, successe proprio questo durante il suo primo tentativo: infatti, **The Happy Hob**, come si può immaginare, ne uscì completamente devastato, scoppiando quasi a piangere.

Dopo tanti sforzi però, ieri **The Happy Hob** ha completato questa titanica impresa, concludendo con un urlo di gloria, un urlo di un uomo che con dedizione e un pizzico di follia è riuscito a entrare di diritto nella storia dei *Souls*.

[Shroud of the Avatar potrebbe arrivare su altre piattaforme](#)

Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues, nuovo MMORPG del leggendario **Richard “Lord British” Garriott** è in uscita su **PC, Mac e Linux** per il **27 marzo**. Ma pare che lo sviluppatore inglese e il team **Portalarium** vogliano portare il proprio gioco anche su altre piattaforme.

Secondo lo stesso **Garriott**, il titolo è stato progettato su **Unity** proprio per la sua versatilità, così da rendere semplice l'espansione verso altre piattaforme. Originariamente il team aveva pensato al mobile, principalmente a un tablet come l'**iPad**, ma con l'uscita di **Nintendo Switch** i piani sono cambiati, tanto da considerare quest'ultima un'ipotesi migliore.

Lord British ha dichiarato che, dopo il lancio di **Shroud of the Avatar**, deciderà insieme al team la prossima piattaforma.