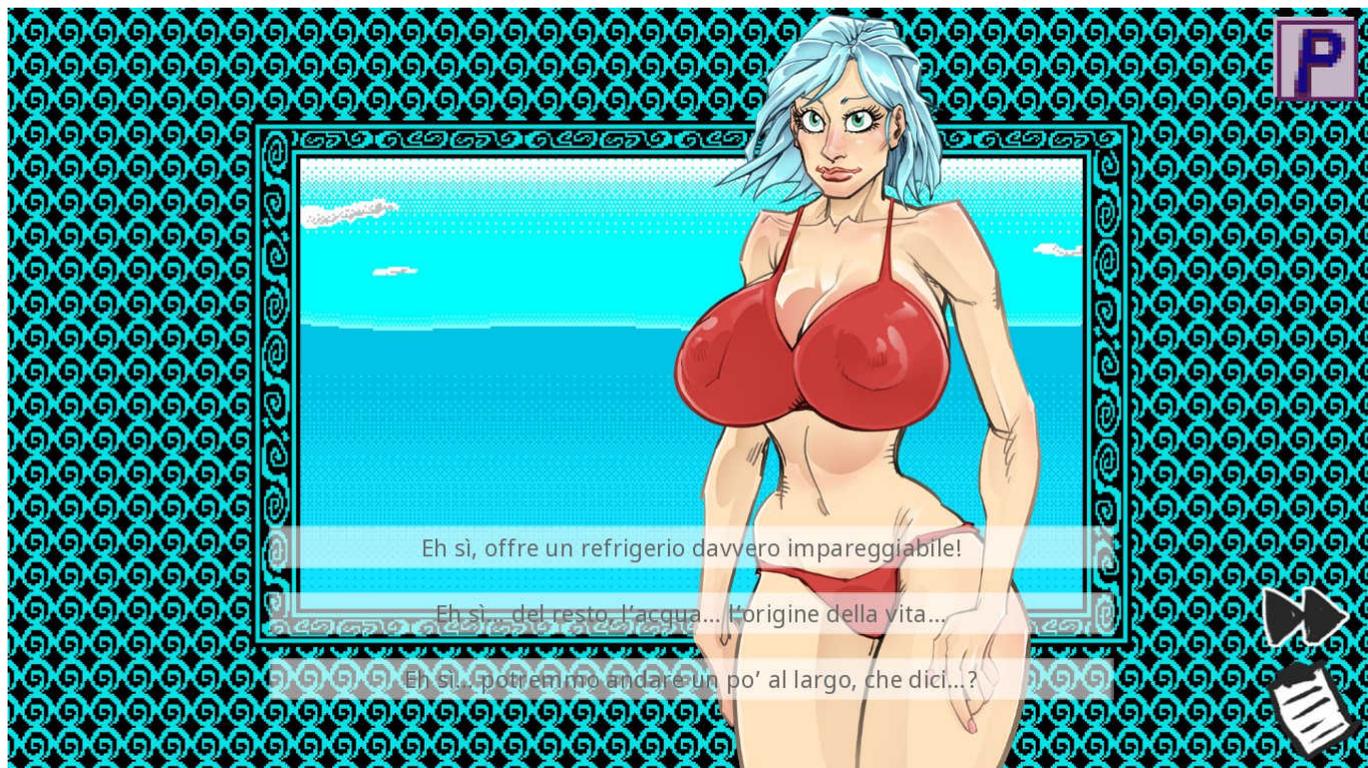


Oppaidius Summer Trouble! - Un'estate indimenticabile

Circa un anno fa avevamo parlato della [demo scaricabile su Steam di *Oppaidius Summer Trouble!*](#), una particolarissima **visual novel**, sia per l'art style che per il suo umorismo molto parodistico, con giusto un pizzico di italianità. Ai tempi non abbiamo potuto fare a meno di lodare il già ottimo lavoro del creatore **Vittorio Giorgi** che è stato capace di consegnare un prodotto di altissima qualità (seppur in uno stadio ancora incompleto). Da Dicembre, dopo un kickstarter di successo, la full version di **Oppaidius Summer Trouble!** è arrivata su **Steam** e finalmente abbiamo avuto modo di conoscere la simpatica (e rotondissima) **Serafina**, una ragazza che appare al **protagonista** quasi come un miraggio. Come si snoda la nostra avventura grafica? Beh... Scopriamole... Cioè... Scopriamolo insieme!

L'estate non piace a tutti...

In **Oppaidius Summer Trouble!**, nonostante saremo in grado di scegliere il nome del nostro personaggio, controlleremo un tipo un po' asociale, abbastanza nerd, che odia l'estate: non si diverte, la vive male per colpa dell'afa e perciò preferisce rimanere a casa a giocare ai videogiochi (con una console che sembra proprio essere un **PC Engine Duo-RX**). Un giorno però un'improvvisa visita a casa nostra cambierà la vita del protagonista per sempre: ecco **Serafina**, la nuova vicina appena trasferitasi in cerca di nuove amicizie e giusto di un po' di Latte! Il nostro protagonista non potrà fare a meno di notare i suoi due ingombranti seni (e il fatto che chieda proprio il latte!) e comincia a non pensare ad altro, al punto di dubitare della sua esistenza. Lo scopo delle conversazioni e delle scelte da compiere, vero fulcro del genere **visual novel**, sta nell'ascoltarla, capirla ma anche capire il protagonista, sfruttando questa nuova conoscenza per imparare a crescere e superare i nostri limiti. **Oppaidius Summer Trouble!** in poche parole racconta una storia ed è una **visual novel** che poco si presta al carattere del giocatore; il personaggio controllato ha delle caratteristiche ben delineate e per tanto, per quanto ci possa divertire il selezionare le risposte in base a un nostro gusto personale, servono delle "risposte giuste" per ottenere il vero finale. Dopo la prima run (in cui si otterrà sempre il **finale A**) avremo modo di accedere al **gioco+** in cui potremo saltare tutti i dialoghi e arrivare direttamente alla selezione delle risposte. Fra **i sogni di Serafina**, i **save/load state** e il **gioco +** il giocatore ha una vasta gamma di metodi che lo possano portare a ottenere il vero finale della storia e ciò non può che essere un grande punto a favore di ciò che riguarda l'interfaccia utente.



È ovvio che i punti focali di questo titolo sono il comparto testuale e quello grafico: le linee dei dialoghi riescono a farci ridere, soprattutto per le possibilità delle nostre risposte che vanno dal normale, all'assurdo e talvolta al perverso! **Non tutte le risposte incideranno sul finale** e perciò, di tanto in tanto, potremo divertirci a dare qualche risposta un po' fuori luogo. Non mancheranno valanghe di **easter egg** e riferimenti a videogiochi del passato, un tipico tocco di classe per un gioco che, in un modo o nell'altro, offre anche qualche spunto retrò - prima fra tutte la musica resa con il chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**, ma di questo parleremo più avanti -. Di tanto in tanto il gioco svia dalla classica **visual novel** e ci saranno momenti in cui ci ritroveremo a fare qualcosa di diverso dal leggere e dare risposte, come fare una nuotata a colpi di tasti "destra" e "sinistra", controllare un ambiente col mouse come un punta e clicca o... Minigiochi di altro tipo! A volte lo storytelling ci offre una sorta di abbattimento della quarta parete, nulla di incisivo come in [Undertale](#) ma comunque il tutto è implementato in maniera molto intelligente per quanto semplice: a volte le risposte in un dialogo saranno un po' "a senso unico", qualche altra volta il mouse si sposterà da solo, ma su questo argomento non vogliamo dilungarci molto in quanto in generi come questo è molto facile dare spoiler per sbaglio. Il più grande difetto è la scarsa longevità e non ci vorrà molto dopo il primo finale "trovare" le risposte giuste per ottenere i **finali B, C, e BC**;

In tutto questo, insieme ai finali della storyline, sbloccherete piano piano le immagini della **galleria** la cui maggior parte saranno artwork utilizzati per segnalare determinate cutscene (in quanto qui non ci sono vere e proprie animazioni). Fra le immagini ce ne saranno alcune da sbloccare tramite il minigioco **Oppaidius Poker** dalle fattezze di un gioco per **Nintendo Game boy**. Ogni finale della **visual novel** ci darà un credito in più al poker (cinque mani) ma vincere, ovvero arrivare al punteggio preposto da un avversario, è tutt'altro che semplice: si gioca col mazzo intero per due persone (quindi costruire una qualsivoglia scala è sempre un grosso rischio) e le coppie al di fuori dei jack, regina, re e asso saranno utili solo per le doppie coppie. Insomma, le migliori strategie per giocare a poker non risultano sempre le migliori e spesso e volentieri si dovranno adottare strategie ben contrarie al senso comune.



Amore o pulsione?

Lo stile di **Vittorio Giorgi**, creatore, disegnatore e mente dietro ***Oppaidius Summer Trouble!***, accenna sia gli stili più in voga in Giappone, dunque **anime/manga**, e probabilmente anche un tocco più occidentale visto che vengono a mancare molte di quelle caratteristiche prettamente nipponiche. La sua determinazione nel portare avanti una **visual novel**, genere dominato principalmente da developer giapponesi e pensato per un pubblico orientale, è veramente da imitare; il panorama videoludico italiano si apre a quello nipponico e lo fa restituendo un genere molto di nicchia e che in Europa (salvo le eccezioni di ***Phoenix Wright*** e pochi altri) è sempre stato poco considerato, soprattutto per il gap culturale. ***Oppaidius Summer Trouble!*** ha caratteristiche di humor e contesti prettamente italiani e dunque i giocatori occidentali potranno agire senza “sembrare fuori luogo” nonostante le tematiche romantiche/erotiche. Visto che ne stiamo discutendo, questa **visual novel** cade nel sub-genere **ecchi**, fatto per la maggior parte di scene “vedo-non vedo” e nessuna scena di sesso esplicito, ma dobbiamo purtroppo anticipare che **ci sono scene di topless**, quindi, sì, rispettate il **PEGI 18** o diventerete ciechi, specie se porterete il **boobage level** a 100 (esatto, è nelle opzioni), a quel punto vi esploderà il cervello – siete stati avvisati –! Per il resto, la grafica include dei bei background dalle fattezze di un gioco per il **PC-98** della **NEC** o il **PC Engine**, sempre prodotto dalla medesima leggendaria compagnia giapponese, il tutto composto esattamente come se fosse un bel gioco dei primi anni '90.

Altro punto da tenere in considerazione, che ci riporta all'epoca d'oro delle visual novel giapponesi, sono i temi che si avvalgono del chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**; i temi sono su uno stile **synthpop**, a cavallo fra anni '80 e '90, che si adatta perfettamente a questo genere in voga in Giappone, cresciuto esponenzialmente grazie soprattutto a computer casalinghi come i già citati **PC-98**, noto per aver ospitato una miriadi di graphic novel a stampo erotico, o il **PC Engine**. Tuttavia parlare di erotismo, per quanto giusto, non è tutto, specialmente per il fatto che ***Oppaidius Summer Trouble!*** tende a riportare (i giocatori più anziani) in estati fatte di divertimento spensierato, nuove scoperte ed esperienze, soprattutto in campo sentimentale e non necessariamente carnale, o per lo meno non nel senso più volgare. A testimonianza di ciò è la lettera che **Norihiko Hibino**, *guest musician* che ha lavorato in

passato per saghe come *Metal Gear*, *Zone of Enders* e *Bayonetta*, ha voluto dedicare allo sviluppo di *Oppaidius Summer Trouble!* e allo splendido lavoro fatto da **Vittorio Giorgi**:

«è bello sapere che molte persone in tutto il mondo continuano ad apprezzare questo tipo di contenuti originariamente creati in Giappone. La canzone che ho composto per *Oppaidius Summer Trouble!* si intitola "[One Summer Memory](#)", ed è un pezzo che rievoca le belle giornate estive. In Giappone le quattro stagioni sono molto distinte fra loro e il godersi la stagione in corso o ripensare a quelle trascorse è una parte molto importante della nostra cultura. Persino una calma mattinata invernale può richiamare un qualche sentimento nostalgico per le stagioni passate in ognuno di noi. Spero che l'ascolto di questa canzone potrà aiutare le persone ad apprezzare qualsiasi stagione in corso e, in particolare, richiamare una bella giornata estiva. Grazie per l'opportunità di essere parte di questo gioco»

Il grosso della colonna sonora stato composto da **Luca della Regina**, compositore dello **SHMUP** italiano in corso di lavorazione *Xydonia*, mentre i restanti *guest musician* comprendono **Masashi Kageyama** (*Gimmick!*, *Sunsoft*) e **Tsuyoshi Kaneko** (*Segagaga*, *Yakuza*, [Thunder Force IV](#)), entrambi compositori di altissimo rango e apprezzatissimi in tutto il mondo. Inutile dire che il lavoro consegnato è di altissimo livello.

(Da adesso... Solo pensieri innocui... Come due bei cuccioli... Due...)

Tempi migliori

Recensire una **visual novel** dalle nostre parti è molto difficile, principalmente per il fatto che al di fuori della saga di *Ace Attorney* e pochi altri giochi, questo genere non ha mai attecchito veramente, ma ciò non toglie che il lavoro compiuto da **Vittorio Giorgi**, che firma il tutto con il marchio **SbargiSoft**, è senza dubbio di alta qualità già a primo impatto. Sicuramente potevano essere migliorati molti punti come la longevità, e con esso l'aggiunta di più finali, l'interfaccia grafica del menù iniziale e della galleria e la **modalità poker**, ma rimane comunque un validissimo acquisto e un ulteriore titolo indipendente italiano che si aggiunge alla sua sempre più vasta scena videoludica nostrana, disponibile al prezzo di **6,99€** su **Steam**. Chissà se vedremo *Oppaidius Summer Trouble!* presto su altre piattaforme come **Nintendo Switch** o **Sony PlayStation 4**. Se siete interessati alle **visual novel** di stampo nipponico *Oppaidius Summer Trouble!* è sicuramente un titolo da non perdere: un'ottima prima opera per **Vittorio Giorgi** alla quale auguriamo un buon proseguimento di carriera!

[Hi, my name is...Eric Chahi](#)

Bentornati all'appuntamento con **Hi, My name is...** la rubrica di approfondimento di **GameCompass** sulle personalità più importanti del settore videoludico. Anche questo mese avremo

come ospite un illustre innovatore del medium, forse meno conosciuto al grande pubblico, ma non per questo di minore rilevanza: parliamo del padre dell'iconico ***Another World***, il game designer francese **Eric Chahi**.

Chahi non è certo uno dei più prolifici autori del panorama videoludico, ma è sicuramente uno dei maggiori esponenti della storia del game design. La sua carriera inizia nei primi anni '80, come programmatore nella francese **Loriciels**, sfruttando il proprio talento nell'utilizzo di Atari ST e Amiga per sviluppare titoli che al tempo finirono principalmente su **Commodore 64**, **Oric-1** e **Amstrad CPC**. Una palestra che gli sarà utile negli anni a venire, come quando, nel **1989**, passò alla **Delphin Software** in veste di artist responsabile per il titolo ***Future Wars***. Sin da subito si distingue per una cura maniacale nei dettagli, tratto distintivo dei suoi lavori più riusciti. Chahi ha una visione d'avanguardia e un'abilità unica nel rendere possibili idee di design inedite e rivoluzionarie, sopperendo alle mancanze tecnologiche dell'epoca attraverso l'uso sapiente di una regia sempre puntuale e meccaniche ibride perfettamente dosate.

Il suo genio creativo esplode nel **1991** con l'uscita del memorabile ***Another World*** dopo due anni di travagliato sviluppo, infine pubblicato dalla **Interplay Entertainment**. La trama ruota intorno alle disavventure vissute da **Lester Knight Chaykin**, giovanissimo scienziato intento a replicare la creazione dell'Universo in scala ridotta. Le cose prenderanno una piega del tutto inaspettata, catapultando il protagonista in un mondo alieno, selvaggio e oscuro.

Quel lavoro di game design senza precedenti segna un solco indelebile nella storia del videogioco, creando un vero e proprio terremoto e stabilendo un confronto obbligatorio al quale il mercato non può più sottrarsi. ***Another World*** riduce a brandelli i canoni classici delle produzioni del tempo: la totale mancanza di qualsiasi tipo di informazione a schermo, fino alla possibilità di tentare all'infinito gli ostici passaggi presenti nel corso dell'avventura. Le rivoluzioni proposte dal titolo non si limitano solo a questo: lo stile visivo unico, la riproduzione di animazioni elaborate attraverso l'uso del **rotoscopia**, il sound design minimale d'atmosfera e la straniante sensazione di disorientamento da parte del giocatore che si vede catapultato in un mondo brutale e criptico, fanno di AW uno dei primi titoli in grado di restituire all'utente un'autentica esperienza **cinematografica**. Una pietra miliare che è stata largamente riferimento, inimitabile, alla quale molte delle produzioni moderne sono debitrice e che ha ispirato i più illustri game designer (da **Hideo Kojima** a **Fumito Ueda**). Con ***Another World*** viene stabilito un punto di non ritorno importante, destinato a durare in eterno. Un capolavoro limpido e perfetto che, nonostante il passare degli anni, non perde un minimo del suo smalto e della sua freschezza, arrivando ai giorni nostri attraverso un'ottima riedizione in alta definizione, disponibile su tutte le piattaforme di gioco.

Un successo inabissato che consegnerà il nome di Eric Chahi nella memoria di ogni giocatore; il gioco segna una benedizione per la carriera del Designer ma al contempo una vera e propria sciagura poiché, una volta raggiunta la perfezione sintetica è molto difficile replicarne la formula.



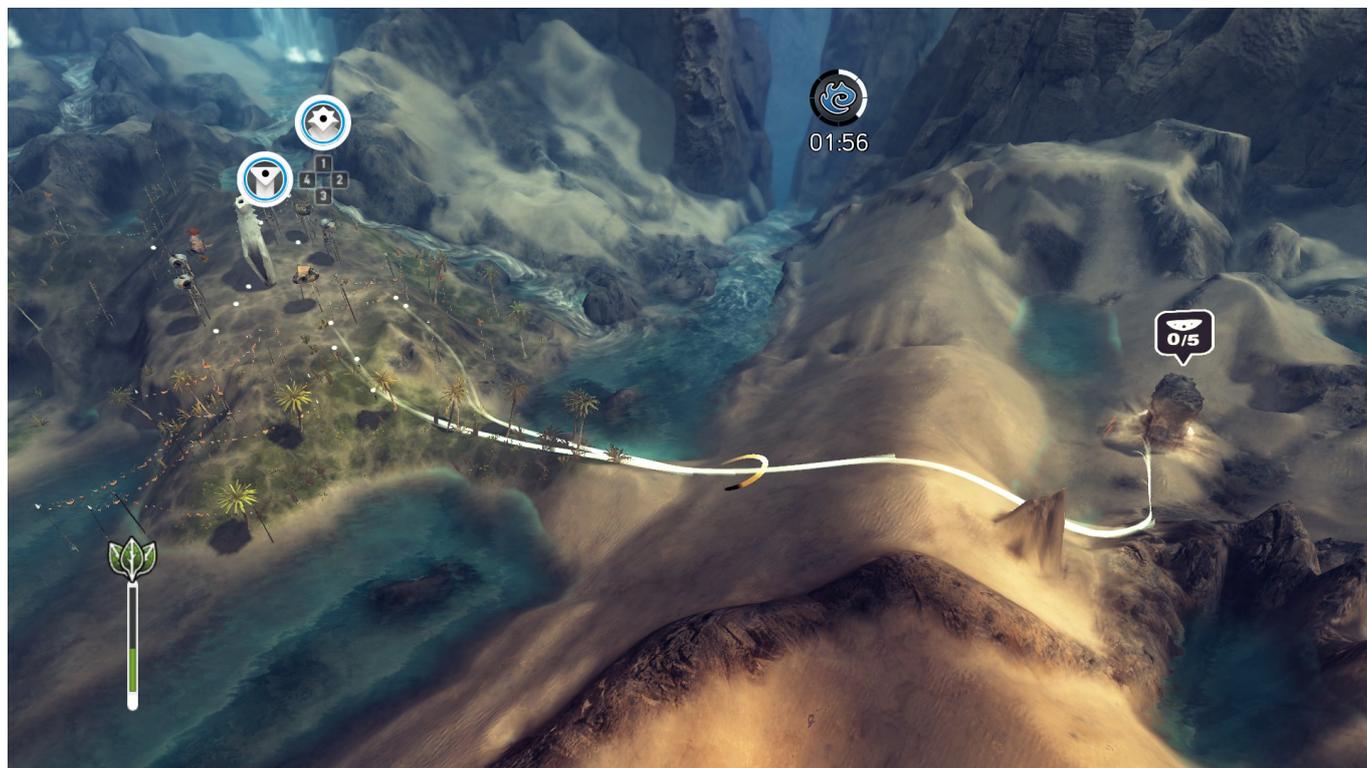
Chahi si ripresenta sulle scene solo sette anni più tardi con ***Heart of Darkness***, una sorta di seguito spirituale di *AW*. Questa volta con tematiche accessibili a un pubblico giovane e dai toni molto più fiabeschi e da cartone animato; uscito su **Pc** e **PlayStation** nel **1998**. Nel gioco vestiremo i panni di **Andy**, ragazzino dotato di una notevole fantasia, coinvolto nella ricerca disperata del suo cane **Whiskey**, tragicamente rapito da una mano scheletrica proveniente dalle misteriose **Darklands**, terre oscure governate dal **Master of Darkness**.

Rimodulare le meccaniche del precedente lavoro, senza correre il rischio di ripetersi o di stravolgere l'idea alla base non è di certo un lavoro facile; il pesante fardello di riuscire a creare un capolavoro come il predecessore, alzando ulteriormente l'asticella della qualità in profondo rispetto verso i suoi fan, è un peso che neanche un genio come Eric Chahi può sopportare. Infatti *Hearth of Darkness* si presenta al pubblico ricevendo una tiepida accoglienza in termini di critica, ma va decisamente male nelle vendite globali rivelandosi un pesante flop. Un'occasione mancata per un buon gioco in tutte le sue sfaccettature ma che, probabilmente, ha la sola colpa di essere uscito fuori tempo massimo, in un periodo in cui le avventure di questo genere avevano raggiunto il massimo della loro espressione con il dittico della **Oddworld Inhabitants** (*Abe's Odissey* e *Abe's Exoddus*) uscito soltanto qualche anno prima. Un brutto colpo per il nostro, tanto da farlo allontanare dallo sviluppo per un lungo periodo terminato soltanto nel **2011** con l'uscita di ***From Dust***.



Publicato da **Ubisoft Montpellier** su PS3, Xbox360 e PC, *From Dust* si discosta totalmente da qualsiasi altro lavoro di Chahi rientrando nella categoria dei *god simulator* sulla falsa riga del ben più popolare *Black & White* della **LionHead**, fondata dal visionario e più volte aspramente contestato **Peter Molyneux**.

Il nostro compito è quello di salvaguardare l'esistenza di una antica tribù indigena attraverso l'uso dei nostri poteri di creatore. L'idea di base è quella di dare la possibilità al giocatore di poter plasmare la terra e ogni elemento naturale presente su schermo, in funzione alla missione presentata. Ogni piccola tribù dovrà spostarsi dal punto **A** al punto **B** cercando di sopravvivere alle insidie naturali, come un'eruzione vulcanica, un devastante incendio o un gigantesco tsunami. Mano a mano che la **fede** nei nostri confronti si farà sempre più forte, i **poteri divini** in nostro possesso aumenteranno di portata ed efficacia ed il gioco ci concede la completa libertà d'azione nell'affrontare le varie situazioni proposte. Le meccaniche alla base sono originali e accattivanti e di certo il titolo rappresenta un gradito ritorno da parte del designer francese dopo una pausa durata più di **dieci anni**. Ma nonostante le buone intenzioni e un paio di idee azzeccatissime, la realizzazione tecnica non riesce a supportare pienamente la struttura di gioco e una certa legnosità dei controlli minano parzialmente l'esperienza. Al netto dei suoi difetti comunque *From Dust* rimane un piacevole passatempo per tutti gli amanti del genere "divino" anche se dalla mente brillante di Chahi ci si poteva aspettare uno sforzo creativo in più.



Per concludere, la figura di **Eric Chahi** è stata fondamentale per l'evoluzione del videogame. Il suo contributo è presente ancora oggi in molte delle idee alla base delle produzioni moderne e molto spesso date per scontate. Senza la fervida tenacia nel voler creare qualcosa di diverso ed inaspettato, il videogioco come lo conosciamo non sarebbe potuto esistere. Purtroppo la lungimiranza nell'intravedere potenziali sviluppi nella **fruizione** del videogioco da parte dei gamer e la perenne voglia di sperimentare con il medium non sempre hanno dato i risultati sperati. Pur sviluppando pochi titoli lungo il corso della sua carriera, ha saputo imbastire una importantissima rivoluzione interna, delineando un'esperienza **narrativa** e allo stesso tempo **interattiva** delle sue creazioni. In attesa di **Paper Beast**, suo ultimo lavoro in dirittura di arrivo su **PlayStation VR** per il **2019**, questo è il nostro contributo ad un genio visionario i cui sogni hanno saputo regalare momenti indimenticabili ai giocatori di tutto il mondo.

[Bloodstained: Ritual of the Night - Il ritorno del re](#)

L'anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di **[Bloodstained: Curse of the Moon](#)**, inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di **Castlevania**, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **Koji Igarashi**, dello sviluppo della campagna Kickstarter (il più velocemente finanziato prima del lancio di **Shenmue 3**), ma anche di **Castlevania: Symphony of the Night** e dell'eredità che porta con sé. Il caro **Iga** ha saputo ascoltare i *backer* del suo progetto e così ha rimandato l'uscita di **Bloodstained: Ritual of the Night** dal tardo 2018 al primo 2019 per poi essere spostata un'ultima volta per l'estate dello stesso anno. Il titolo, il cui progetto fu lanciato nel marzo 2014, è uscito lo

scorso 18 giugno per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC** e una settimana dopo (25 giugno) per **Nintendo Switch**. Quest'ultima sarà la versione che prenderemo in considerazione e vedremo insieme un vero e proprio gioco d'autore, uno di quelli in grado di elevare il videogioco a pura arte e decisamente uno dei migliori di questo 2019.

La versione Switch...

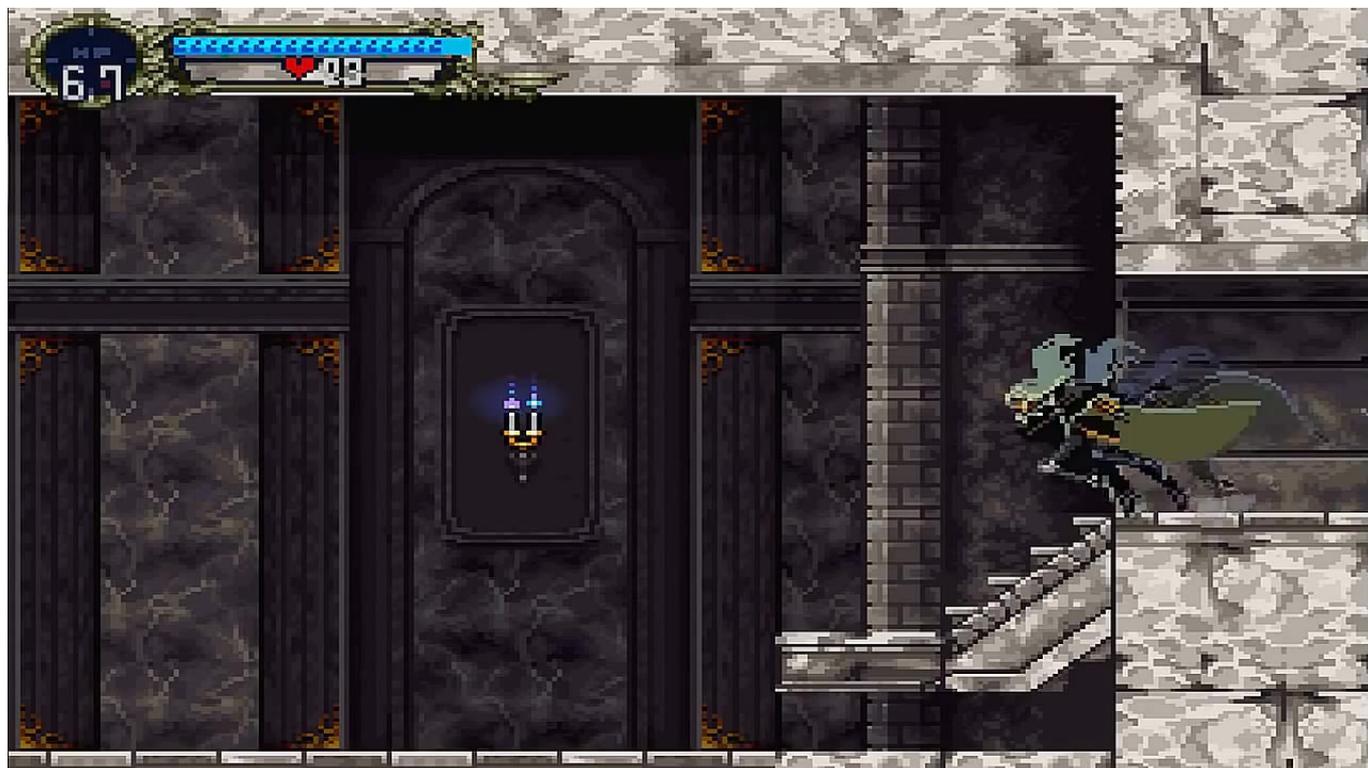
Ebbene sì, se avete avuto seguito le vicende di **Bloodstained: Ritual of the Night** allora saprete che la versione per **Nintendo Switch** sta risultando la peggiore delle versioni uscite. Cominciamo col ricordare che lo sviluppo di questa particolare versione era cominciato originariamente su **Wii U**, produrre un porting per Switch non è stato facile viste le brutte sorprese in ambito multiplatforma come **Rime** o **Doom**, ma altre volte il risultato si è rivelato al pari delle altre console, come il caso di **Mega Man 11**. **Bloodstained: Ritual of the Night**, non si schiuda dai **30 FPS** e soprattutto, al di là di piccoli dettagli grafici mancanti, assistiamo a tempi di caricamento inaspettati fra una stanza e l'altra ma soprattutto **crash** e **glitch** legati soprattutto alle interazioni con gli NPC non nemici; anche il riprendere a giocare dopo uno stand-by, sembra destabilizzare l'intero andamento del titolo. Un **aggiornamento è stato lanciato il 2 Agosto** e sembra che il gioco sia più stabile, anche se ancora sussistono alcuni dei problemi sopracitati. Ciononostante i controlli risultano ben reattivi e l'esperienza totale è ben lungi dall'essere ingiocabile.



Il sogno di Koji Igarashi

Dopo le critiche a **Castlevania: Symphony of the Night**, elogiato come uno dei giochi più belli di tutti i tempi, era normale aspettarsi nuovi sequel ma la verità è che a **Koji Igarashi** non vennero mai dati fondi e tool a sufficienza per poter produrre un gioco al pari del suo precedente per via

delle sue vendite non stellari. **Bloodstained: Ritual of the Night** è dunque il suo secondo **metroidvania** per console, il primo dopo 23 anni in cui **Koji Igarashi** si è trovato a lavorare senza le limitazioni dei portatili e con la libertà e tool degni del suo genio creativo. Nonostante non possa più continuare le avventure dei personaggi che ha creato, il suo particolare interesse verso l'occulto, la magia e il fantasy si rispecchia in tutto e per tutto in questo nuovo titolo ufficialmente targato **ArtPlay** e distribuito da **505 Games**.



La storia si svolge durante la **prima rivoluzione industriale**, sono anni di fermento scientifico e culturale e pertanto le arti occulte cominciano a divenire obsolete. Fra le nubi dell'eruzione di **Laki del 1783**, vulcano sito in Islanda, arrivano in tutta l'Europa centinaia di migliaia di demoni ma il tutto risulta essere uno stratagemma segreto di una gilda di **alchimisti** per ricordare alla classe dominante la loro importanza e che la tecnologia è impotente di fronte a entità di questo tipo. Per fronteggiare questa minaccia gli alchimisti forgiarono gli **Shardbinder**, dei ragazzi al cui loro interno vengono impiantati **cristalli** in grado di sintonizzarli con il potere dei demoni e dunque combatterli. Dopo questo incipit, cominciamo dal **Galeone Minerva** (quinto livello del precedente **Curse of the Moon**), e le prime fasi di gioco serviranno a farci prendere confidenza coi controlli e le abilità di **Miriam**, la protagonista. Grazie all'assorbimento degli **Shardbinder**, **Miriam** potrà utilizzare le abilità chiave dei suoi nemici, che constano di cinque tipi: **Attivazione**, classica arma secondaria di **Castlevania**, **Direzionale**, simile a quello precedente ma direzionabile con lo stick sinistro, **Effetto**, **Famiglio**, che permette l'**attivazione di uno Spirito** combattente di supporto che ci accompagnerà dal momento della sua selezione (livellabile anche lui come **Miriam**), e infine **Incantato** (noi preferiamo "**passivo**") che darà ulteriori abilità alla protagonista in background (come resistenza al fuoco, aumento fortuna, velocità dei movimenti, etc...). A questi si aggiungono anche i **Cristalli Abilità** che permetteranno a **Miriam** di compiere nuove azioni, come doppi salti e il nuoto, utili per esplorazione del castello. Le abilità dei **cristalli** potranno essere ulteriormente migliorate portando a **Johannes** diversi **materiali**, *drop* casuali dei vari nemici del castello e collezionando ulteriori cristalli dello stesso tipo. Inutile ricordare dunque che, come un **RPG**, il personaggio aumenta di livello accumulando **EXP** a ogni nemico ucciso.

Il gameplay di base non porta grandi innovazioni, ma per quanto classico è semplicemente squisito: la mappa di gioco, è indubbiamente la più grande mai presentata in uno dei suoi giochi precedentemente prodotti ed è composta in modo tale da favorire un **backtracking** dinamico e tarato per la crescita della protagonista, caratteristica fondamentale di questo genere. Percorrere un tratto a ritroso non risulterà mai tedioso e tornando in aree già visitate avremo modo di controllare se abbiamo collezionato tutto quanto nell'area provando ogni nostra nuova abilità per accedere a luoghi precedentemente inaccessibili; talvolta è incentivato anche il **sequence breaking**, ovvero la capacità di visitare luoghi alla quale non si potrebbe accedere senza una determinata abilità ma accessibili se utilizzeremo al meglio quelle già acquisite. In ogni caso il vero fulcro di questo gioco è certamente l'esplorazione e in *Bloodstained: Ritual of the Night* ci viene consegnato un ambiente veramente eccezionale, una mappa che incentiva la curiosità, l'esplorazione, il **backtracking** e lo spingersi a superare nemici e ostacoli a ogni costo.

Inoltre, per la prima volta, è stato implementato un **sistema di slot** per salvare un determinato *equip* e selezionarlo al momento del bisogno in base alla situazione. Potremo trovarci con una spada con un effetto di fuoco e pertanto a esso potremo equipaggiare vestiti, accessori e un cristallo passivo che ne incentivi i danni. L'arma principale di **Miriam** non differisce molto da una **spada** e il suo raggio d'azione è veramente povero, tutto il contrario di quella vista nel precedente titolo in cui era permesso il tenere una certa distanza tra noi e i nemici.

Insieme alla campagna di **Miriam** e alla **partita+**, nonché alle diverse difficoltà proposte, possiamo sin da subito giocare alla **modalità Boss Rush** e **Time Attack** ma ben presto verranno rilasciati ben **13 DLC gratuiti** che promettono **modalità co-op, versus**, una **Classic Mode** e **altri due personaggi giocabili**, primo dei quali l'ammazza-vampiri nipponico **Zangetsu**.



Déjà vu?

Coloro che hanno giocato e rigiocato [Castlevania: Symphony of the Night](#) non potranno fare a

meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della mappa ricollegabili ai luoghi del castello di **Dracula** del celebre gioco per **PlayStation**, alla **Cattedrale di Dian Cecht** di **Bloodstained: Ritual of the Night** accosteremo immediatamente la **Royal Chapel** di **Symphony of the Night**, al **Giardino del Silenzio** la **Marble Gallery**, alla **Livre Ex Machina** la **Long Library**, e così per moltissimi altri luoghi del castello. Tuttavia, la autocitazione più fastidiosa è senz'altro l'**abilità Invert** che permetterà a **Miriam** di invertire la gravità e dunque capovolgere la schermata di gioco: per quanto il richiamo di tale abilità sia abbastanza intuitiva e regala al giocatore l'effetto desiderato, questo non è altro che uno stratagemma poco originale per invertire il castello, esattamente come succedeva in **Castlevania: Symphony of the Night** ma che qui poco regala alla dinamicità del gameplay. Citare le vecchie opere è indubbiamente interessante ma il problema è che **Bloodstained: Ritual of the Night** sembra voglia farsi carico dell'eredità di **Castlevania** anziché lanciarne una nuova.



Lost Paintings

Graficamente **Bloodstained: Ritual of the Night** non è certamente fra le più complessi ma di certo risulta abbastanza curato e intriso dello stile gotico, fuso con quello anime, di cui **Iga** è famoso. Durante i dialoghi vengono presentati modelli 3D ben dettagliati ma tutto sommato poco espressivi nonostante un buon doppiaggio: le espressioni facciali non rispecchiano necessariamente lo stato d'animo dei personaggi e pertanto avremo preferito, anche se in questo caso saremo ricaduti nell'ulteriore citazione, semplicemente degli artwork alla quale collegare il parlato come avveniva nei suoi titoli precedenti. Anche se il risultato non è fra i migliori, **Iga** ha voluto azzardare e, per quanto possibile, distaccarsi dalla saga madre. Gli effetti luce e la profondità dei background, rinnovati verso la fine dello sviluppo, sono ben resi anche in questa versione e tutto sommato **Bloodstained: Ritual of the Night** presenta uno stile grafico e un art style valido anche se non fra i più ispirati.

La colonna sonora invece è stata affidata a **Michiru Yamane**, storica compositrice della saga madre... e insomma, basterebbe solo questa frase per garantire la qualità della colonna sonora! Probabilmente, ed è un grosso tassello che mancava ai **Castlevania: Lords of shadow**, la musica è ciò che rende i titoli di **Koji Igarashi** grandi e semplicemente epici: le composizioni offrono quel ritmo e quelle sonorità in grado di dare la giusta atmosfera ai vari ambienti, sempre molto diversi fra loro. Luoghi come **Cattedrale di Dian Cecht** o i **Laboratori di Stregoneria** prediligono composizioni più classicheggianti, con organi a canne e tappeti di archi, mentre in luoghi come **l'Ingresso del castello**, il **Giardino del Silenzio**, la **Torre dei Draghi Gemelli** o la **Caverna Infernale** presentano composizioni più moderne con un set più da band e sfumature che aprono verso più generi musicali. A differenza di **Castlevania: Symphony of the Night** stavolta non sono stati commessi grossi errori sui dialoghi con decisamente un buon lavoro da parte dei doppiatori: alcune battute di dialogo sono troppo "spigliate" per il periodo storico preso in considerazione ma in fondo fanno parte di sezioni extra e inserite, chiaramente, a scopo umoristico. Nel cast figurano se non altro doppiatori di spicco come **David Hayter**, voce storica di **Solid Snake** qui impegnato nel prestare la voce a **Zangetsu** e alla narrazione iniziale, **Ray Chase**, anche lui impegnato in progetti come **Final Fantasy XV** e **NieR: Automata** qui impegnato per prestare la sua voce a **Gebel**, **Erika Lindbeck**, che presta la voce alla protagonista **Miriam**, ma soprattutto **Robert Belgrade**, voce storica di **Alucard** in **Castlevania: Symphony of the Night** qui impegnato a prestare la voce al bibliotecario **Orlok Dracul**, vampiro dalle sembianze molto vicine al suo vecchio personaggio.



... Vicino alla perfezione

I punti che abbiamo criticato in questo **Bloodstained: Ritual of the Night** non sono pochi e se non altro vive chiaramente dell'eredità della sua saga madre. C'è un autocitazionismo a tratti fastidioso accompagnati da tanti piccoli elementi, relativi principalmente alla versione **Switch** (laddove si trova il pubblico che più apprezza questo tipo di giochi), che potevano essere migliorati tranquillamente con pochi sforzi. Ciononostante è impossibile negare la grandezza di questo gioco e

l'infuocatissimo gameplay che esso propone: non lodarne il gameplay è semplicemente impossibile e criminale! Narrativamente risulta interessante ma purtroppo contornato personaggi a tratti un po' scialbi, delle ambientazioni meravigliose ma troppo legate al passato. Per un prossimo titolo andrebbe rivisto l'obiettivo di questa saga: vuole semplicemente colmare un sentimento nostalgico o mettere qualcosa di nuovo sul tavolo? Non c'è nessuna grande innovazione e dunque non si capisce se il gioco guardi avanti oppure indietro. Momentaneamente il risultato con questo **Bloodstained: Ritual of the Night** è più che soddisfacente e sembra davvero di avere in mano (finalmente) il degno erede di **Castlevania: Symphony of the Night**: un grande titolo e certamente uno dei migliori giochi di questo 2019.



[Top 5: i Migliori Giochi di Maggio 2019](#)

Nonostante il periodo estivo sia alle porte, il bel tempo non si è ancora deciso ad arrivare in pianta stabile e cieli minacciosi hanno turbato le nostre giornate: così non è per quanto riguarda il mondo dei videogiochi che, tra sorprese e delusioni, non manca di entusiasmare. Andiamo quindi a vedere quali sono stati i migliori giochi di questo uggioso maggio.

#5 Shakedown Hawaii

Da **Vblank Entertainment**, autori del divertente *Retro City Rampage*, arriva *Shakedown: Hawaii*, titolo che, come il precedente, si rifà al primo capitolo di *GTA*. Qui non avremo più citazioni provenienti da *Ritorno al Futuro*, ma impersoneremo un anziano CEO di un'azienda sull'orlo del fallimento a causa della saturazione del mercato tecnologico: starà al figlio cercare di salvare la compagnia... usando soprattutto mezzi illeciti!

Il titolo convince per art-style, ispirato alla **grafica 16 bit** e per la modalità campagna, colma di umorismo becero e violenza a mai finire. Divertono anche le sfide e il free roaming, dove saremo liberi di seminare morte e distruzione a ogni angolo. *Shakedown: Hawaii* è un titolo da non sottovalutare e che potrebbe regalare ore di divertimento sfrenato e sboccato, come da attitudine.



#4 Dauntless

Un cataclisma ha distrutto il mondo, liberando dei mostri famelici chiamati **Behemoth**, capaci di decimare la popolazione: toccherà ai cacciatori porre fine a questa battaglia. Questo è l'incipit di *Dauntless*, action RPG free to play disponibile su **PC, PS4 e Xbox One**: il titolo si ispira a *Monster Hunter*, arrivando quasi a sfiorarne il plagio, ma rispetto al titolo **Capcom**, l'opera prima di **Phoenix Labs** si distingue per uno stile personale che ben si sposa al mondo di gioco. Affrontare i Behemoth è una sfida ardua e la collaborazione con i nostri compagni di caccia risulterà importante, se non fondamentale. *Dauntless* è un titolo da non sottovalutare vista la sua natura free to play, essendo ben bilanciato anche nelle microtransazioni; inoltre, essendo cross-platform (al momento solamente tra **PC e Xbox One**) può regalare ore di divertimento sia in singolo che in compagnia, soprattutto a chi cerca un'alternativa gratuita a *Monster Hunter*.



#3 Rage 2

In un mondo selvaggio dominato dall'**Autorità**, fazione senza freni inibitori capace di sterminare l'unico bagliore di resistenza rimasto, starà a noi riuscire a ricostruire tutto da zero, creando alleanze potenti atte a vendicare la nostra fazione. Su questa base poggia **Rage 2**, seguito dell'**FPS** di **ID Software** uscito ben otto anni fa, che questa volta si avvale della collaborazione di **Avalanche Studio** e di **Bethesda**.

Il titolo fa sfoggio di un'estetica a metà tra **Mad Max** e **Dune**, racchiudendo un lore interessante e ben illustrato nelle differenze tra le varie fazioni. Convince anche il *gunplay* dove, tutta l'esperienza della software house fondata da **Carmack** e **Romero**, viene fuori con un feeling davvero invidiabile. Purtroppo il titolo inespica in due fattori fondamentali come la struttura dell'open world, molto vasto ma anche parecchio vuoto, e la campagna principale della durata di sole otto ore, davvero breve per un titolo di questa caratura. Nonostante tutto, **Rage 2** sfoggia un carisma e una struttura di tutto rispetto, sperando che i prossimi DLC in arrivo riescano a tirare fuori un potenziale non interamente espresso.



#2 Assetto Corsa: Competizione

Dopo aver sorpreso e sbalordito gli appassionati delle simulazioni di guida, l'italiana **Kunos Simulazioni** torna alla ribalta con **Assetto Corsa Competizione**: messo da parte il format generalista del precedente capitolo, il team con sede a Formello, ha deciso di puntare tutto sul **Blancpain GT 2019** e su una maggiore importanza alla simulazione dura e pura, grazie anche al supporto dell'**Unreal Engine 4**, capace di risaltare ancora di più il motore fisico usato in passato. Non vi sono solamente migliorie tecniche, ma anche nel gameplay, visto che è stato migliorato il supporto ai **joypad**, permettendo così di esser goduto anche da chi non è avvezzo alle simulazioni e chi non è in possesso di volante e pedaliera.

Kunos Simulazioni ha intrapreso la più difficile delle strade, essendo **Assetto Corsa Competizione** un titolo più specialistico e meno indicato verso il pubblico generalista, riuscendo comunque a offrire una simulazione automobilistica meritevole di esser nominata regina del genere.



#1 A Plague Tale: Innocence

Francia, 1348: la Guerra dei Cent'anni è alle prime fasi, mentre i ratti portatori della **peste nera** stanno decimando gran parte della popolazione europea. In tutto questo, **Amicia** e **Hugo De Rune**, giovani ereditieri di una ricca famiglia, vedranno le proprie vite assumere una svolta pericolosa, a causa dell'inquisizione cattolica alla ricerca del giovane ragazzo. Così inizia **A Plague Tale: Innocence**, action-adventure in terza persona che segnala anche l'entrata diretta nel mondo videoludico di **Asobo Studio**.

Il titolo si ispira fortemente a due capisaldi del genere come **The Last of Us** e soprattutto **Brothers: A Tale of Two Sons**. Controlleremo principalmente **Amicia**, che dedicherà la sua vita a proteggere il fratellino dai pericoli di una delle ere più cupe della storia umana. Il titolo brilla per una narrazione di qualità, che ben racconta lo sviluppo dei personaggi e la pericolosità dei cattivi, ma anche per un gameplay vario e completo, capace di passare da fasi puramente stealth, a sezioni di *puzzle solving*, quest'ultime uno dei punti di forza del titolo d'Oltralpe. Nonostante qualche lieve incertezza tecnica, **A Plague Tale: Innocence** convince per la varietà del gameplay e per l'atmosfera lugubre che ben restituisce i cupi tempi medioevali, risultando una sorpresa ben gradita nel panorama ludico attuale.



[Nel Football Manager che vorrei, regen a cinque stelle e 666](#)

Football Manager è più di un normale gestionale calcistico. È parte della vita di ogni allenatore virtuale che si rispetti, talmente tanto da costringerci a compiere azioni che “normalmente” non nessuno farebbe: basta chiedere a [chi ha affrontato una stagione con la Lazio](#) mentre la moglie era in travaglio, per esempio; oppure al conteggio delle mie ore passate su *FM* dal 2012 a oggi, più di 5000 giri d’orologio passati a imprecare contro i movimenti sbagliati dei miei difensori o a esultare per una promozione in Serie A col Palermo ottenuta sul filo di lana.

Insomma, come diceva **Robbie Williams**, «è la cosa migliore che abbia giocato in vita mia», ma è sempre così? I forum, d’altronde, traboccano di suggerimenti degli appassionati diretti agli sviluppatori di **Sports Interactive**. Quindi, da buon fan, mi unisco a loro: ecco cinque cose che vorrei su **Football Manager 2020**.

#1: più elementi ruolistici

“Ma **Football Manager** è un manageriale, mica un GDR” direte voi. Eppure **Miles Jacobson**, head director di **Sports Interactive**, intervistato da PC Gamer, ha detto «è uno strategico, ma anche un GDR. Ha più personaggi non giocanti (o NPC) di qualsiasi altro gioco di ruolo al mondo,

permettendo di creare una storia unica, completamente diversa da giocatore a giocatore». Proprio perché *FM* è una simulazione con elementi ruolistici, c'è bisogno di sentire la crescita del nostro allenatore virtuale. Per questo vorrei che in **FM 2020** si potessero finalmente allenare le **giovanili** dei club, magari delle serie inferiori, non avendo requisiti particolarmente alti, imitando in qualche modo il percorso di alcuni ex calciatori, poi diventati allenatori, come **Fabio Grosso**, passato dalla primavera della **Juventus** all'**Hellas Verona**.

E a proposito degli elementi GDR, sarebbe molto apprezzato un intervento mirato allo **stipendio** che percepiamo durante la stagione, cosa che, al momento, è praticamente inutile. Perché non stimolare l'aspetto ruolistico del gioco, usando proprio i soldi che riceve il nostro allenatore virtuale, nel **miglioramento delle skill** tramite vari corsi da frequentare, seguendo il modello dei patentini? E a proposito di quest'ultimi, sarebbe ancora più intrigante vedere la nostra reputazione crescere in base ai risultati ottenuti durante le stagioni, rispetto ai patentini ottenuti. Non vedo perché un allenatore senza patentino che vince un campionato di Prima Categoria debba valere meno di qualcuno più qualificato, ma reduce da un esonero o da una retrocessione. D'altronde, **Maurizio Sarri** è partito proprio ottenendo promozioni nei campionati inferiori, per poi compiere la scalata che lo ha portato ad allenare il **Chelsea**...



#2: Sui giovani d'oggi non ci scatarro su

I cosiddetti **newgen** (o **regen**), ovvero i giovani creati dal gioco che, in un periodo della stagione, arrivano nel nostro settore giovanile. Amati da molti, odiati da alcuni, un buon lavoro di scouting può permetterci di scovare quel **regen** dalle potenzialità incredibili e che potrebbe migliorare, grazie alla mano dello staff e al **tutoring** di qualche giocatore più esperto. Purtroppo, i giovani soffrono di un problema atavico della serie, dovuto al loro mercato: molte volte, quando finalmente si trova quel giovane dall'abilità potenziale da almeno quattro stelle su cinque, e si cerca di acquistarlo, la

squadra detentrica del cartellino “spara” **pretese impossibili** (per esempio, 50 milioni per un giocatore che al momento vale 300.000€). Se questo modus operandi è plausibile per un giocatore ritenuto fulcro di una squadra (citando un esempio di qualche anno fa, i 100 milioni di euro richiesti da **Urbano Cairo** per **Andrea Belotti** del **Torino**), trovo francamente insensato un salto così alto per un giovane che potrebbe avere sì grandi potenzialità, ma difficilmente usciranno fuori da una squadra dalle caratteristiche inferiori rispetto una squadra di mezza classifica in **Serie A**. D'altronde, nella scorsa sessione estiva di mercato, l'**Empoli** ha acquistato il cartellino di **Antonino La Gumina** dal **Palermo** per nove milioni...

A parte il folle mercato dei *regen*, trovo che sia più realistico veder arrivare nuovi giocatori nelle giovanili già dall'inizio della stagione, rispetto ai *regen* apparsi in Italia nel mese di marzo, quando la stagione calcistica si avvia alla conclusione. Chissà, magari potremmo trovarci in casa un potenziale exploit come **Cutrone** da inserire piano piano nelle gerarchie della squadra già dalla preparazione estiva.

#3: «stai zitto lo dici a tuo fratello»

Diciamoci la verità: le conferenze stampa su **Football Manager** sono sempre la solita solfa, noiose e ripetitive. Molti giocatori infatti, preferiscono affidarle al proprio allenatore in seconda e a questo punto: perché non inserire un po' di “pepe”? Magari sempre affidandoci all'elemento ruolistico? Nel profilo del nostro allenatore troviamo la nostra reputazione dettata dai colleghi. Perché non inserire anche giornalisti e opinionisti al novero? Magari non è tanto di costume in **Inghilterra** come da noi (basti pensare alla lite **Varriale-Zenga** o alla recente querelle tra **Adani** e **Allegri**), però potrebbe dare quel quid in più che manca a *FM*. Volendo, si potrebbero sfruttare i dissapori contro i giornalisti di settore (o alcune fonti velenose nei nostri confronti) per indurre un **silenzio stampa** da parte della nostra società, atta a proteggere non solo noi, ma anche la squadra e il suo morale.



#4: Un po' di comodità in più...

Football Manager è un gioco a cadenza annuale, come molti altri del genere: mi viene da pensare, per esempio, a **Out of the Park Baseball**. *OOTP*, così come *FM*, condivide l'immensa mole di dati e l'attenzione per il lato manageriale del cosiddetto diamante. Ma il titolo di **Out of the Park Developments** ha un vantaggio: la possibilità di migrare i salvataggi dal titolo precedente a quella nuova. Trovo assurdo che un titolo molto venduto come il manageriale di **Sports Interactive** non abbia questa comodità in più che sicuramente sarebbe gradita dai fan. Anche perché, affrontare una carriera lunga magari una dozzina d'anni, per poi essere costretto a ricominciare tutto da zero è, francamente, fastidioso. E credo anche che una scelta del genere aiuterebbe molti modder della scena, come **Claassen**, a non dover ricompilare una mole assurda di dati solamente per modificare qualche promozione o retrocessione.

#5: Un mondo migliore

A proposito di spunti da prendere da altri titoli, porto come esempio **Motorsport Manager** di **Playsport Games** e distribuito da **SEGA**, proprio come *FM*: una delle cose che più apprezzo di questo manageriale motoristico è la possibilità di **votare il regolamento della stagione successiva**, rendendo così il mondo di gioco più dinamico, aggiungendo un po' di strategia in più, se pensiamo alla nostra scuderia. Tutto ciò potrebbe (e dovrebbe) essere applicabile anche su **Football Manager**, visto che il mondo del calcio è in costante evoluzione: è un po' strano vedere la **VAR**

disponibile in game nelle sole **Serie A**, **Bundesliga** e **Liga** quando, nella realtà, viene decisa l'introduzione della tecnologia a partire dagli ottavi di **Champions League** o nei prossimi playoff e play-out di **Serie B**. Ma a parte l'applicazione di **VAR** e **Goal Line Technology**, sarebbe interessante vedere dei punti di penalizzazione in classifica dati dal gioco, senza dover intervenire obbligatoriamente nell'editor esterno: basta vedere l'ingarbugliata situazione della **Serie B** degli ultimi anni per avere un esempio. Per quanto sia una situazione complicata, il tutto darebbe quel tocco di realismo del quale **Football Manager** s'è sempre fatto alfiere. D'altronde, se viene simulata la **brexit** nel gioco, non vedo perché non si possa applicare lo stesso ragionamento anche per ciò che riguarda direttamente il mondo del calcio.

[This War of Mine: Complete Edition - La guerra di chi non spara](#)

Capita spesso al telegiornale di sentir parlare di guerra, di studiarla a scuola o addirittura lodare le vicende di chi vi ha combattuto. Nei videogiochi la guerra è un tema più che ricorrente: che sia una riproposizione storica, una battaglia più contemporanea o addirittura futuristica, ci ritroviamo solitamente dietro il fucile per compiere gesta più o meno eroiche senza alcuna conseguenza (tematiche che abbiamo anche affrontato in un [precedente articolo](#)). Delle guerre vediamo sempre l'aspetto più adrenalinico, in cui un soldato combatte un nemico: non di rado i protagonisti che impersoniamo li consideriamo eroi, dimenticandoci di chi c'è nel fuoco incrociato, **i civili**, persone non in divisa che si trovano loro malgrado in mezzo a conflitti sanguinosi. Ed è così che **11 Bit Studios** decide di farci vedere quest'aspetto poco considerato, quello di coloro che, inermi e indifesi davanti agli uomini con fucile, non vogliono perdere la speranza e fanno di tutto per sopravvivere di fronte al conflitto che tenta di distruggerli nel corpo e nello spirito; arriva anche su **Nintendo Switch** l'acclamatissimo **This War of Mine**, in una **Complete Edition**, in cui per la prima volta tutti i precedenti DLC (arrivati gradualmente per le versioni **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**) sono presenti sin dall'inizio. Questo titolo ci metterà di fronte a decisioni difficili da prendere, compiere azioni al limite del giusto e dello sbagliato la cui moralità è dettata solamente dal vivere un altro giorno oppure no: le idee dietro alla realizzazione del gioco sono veramente molte e vederemo di fare ordine al meglio che possiamo.

Il mio spirito è ancora vivo

Il gioco è ispirato principalmente agli accadimenti del terribile **assedio di Sarajevo** (1992-1996), e ci cala nella condizione (con tutti i limiti della simulazione) di chi apra la porta di casa e trova la guerra di fronte a sé. Ci verranno proposti diversi scenari con svariati personaggi, ma le dinamiche di base li accomuneranno tutti: di notte bisognerà **raccattare più oggetti possibili in diversi luoghi della città**, come **materiali** per costruire elementi essenziali per la casa e per la nostra stessa sopravvivenza (come un **tavolo da lavoro**, un **letto**, un **cucinino** e così via), **utensili**, **cibo**, **medicine**, **armi** e, visto che questa versione include anche il DLC **The Little Ones**, anche **giocattoli** e **libri** per tenere alto il morale dei più piccoli che abitano con noi nella stessa casa; di

giorno, visto che la città pullula di soldati e cecchini, è importante **rimanere a casa per potersi rifocillare, riposare ma soprattutto sfruttare al meglio le risorse che ci siamo procurati durante la notte** costruendo nuovi oggetti, rinforzare le mura di casa, utilizzare gli oggetti già costruiti come **raccoglitori di acqua piovana, distillatori** per produrre alcolici o **presse** per creare sigarette fatte in casa (entrambi ottima merce di scambio durante la guerra). Sarà dunque fondamentale procurarsi gli oggetti giusti sia per **garantire la sopravvivenza** fisica e psichica dei nostri personaggi, sia per **poter costruire oggetti** utili per la casa. Per quanto il raccogliere i materiali fuori casa sia essenziale (soprattutto quelle tante cose che non possiamo produrre come "materiali", legno, transistor e altro), è bene che la casa funzioni come una sorta di "fabbrica", in quanto **le stazioni di lavoro** potranno creare tanti oggetti non solo utili per noi stessi ma anche come **merce di scambio**: non è raro trovare in mattinata (o in alcuni luoghi di notte) persone intenzionate a scambiare uno o più oggetti con altri. Per tale motivo è importante controllare spesso la radio in quanto ci può dire quali sono gli oggetti più preziosi in fase di scambio in un determinato momento e anche dove poterli andare a trovare durante la notte. Qualsiasi mezzo è lecito per sopravvivere in una situazione del genere... oppure no?

Al calare della notte potremo andare a caccia di preziosissimi oggetti fuori casa. Prima di andar via, è bene "**dare un compito**" agli eventuali coinquilini che rimarranno a casa, come sorvegliare la casa durante la notte o semplicemente dormire per poi, il giorno dopo, essere produttivi sin da subito (i bambini potranno solamente dormire). È importante, per questi motivi, sfruttare al meglio le capacità delle persone che abitano in casa nostra: potremmo ritrovarci, per esempio, con un **ex atleta** la cui velocità è superiore a tutti gli altri (e sarà dunque perfetto per i saccheggi), un **tuttofare** che potrà costruire oggetti con meno materiali necessari, **cuochi** in grado di cucinare pietanze con meno ingredienti, altri senza delle vere abilità ma con un **inventario più grande**, etc...

Ovviamente **più inquilini in casa significa anche più bocche da sfamare** perciò, se qualcuno dovesse bussare alla vostra porta per aggiungersi al vostro "team", valutate bene le sue qualità, anche se il rifiuto potrà far salire in noi un senso di colpa. Ad ogni modo, il "**saccheggiatore**" avrà la possibilità di portarsi qualche oggetto da casa, come un **piede di porco**, una **pala** o una **merce di scambio**, anche se ciò significherà sacrificare preziosi slot del nostro inventario personale. Nei luoghi del saccheggio - **abitazioni semi-abbandonate, supermercati, scuole, ospedali fatiscenti** e molto altro - si concentra il cuore del gameplay (di cui discuteremo in dettaglio dopo), che ci vedrà **cercare oggetti nei cumuli delle macerie**. Alcune volte capiteremo in luoghi senza occupanti al loro interno, ma il più delle vi troveremo delle persone disposte a tutto pur di proteggere i loro oggetti, oppure troveremo altri saccheggiatori, esattamente come noi. I **cumuli** non saranno più semplice spazzatura in cui troveremo oggetti poco utili (principalmente materiali per costruzioni) ma saranno le risorse di altre persone che, proprio come noi, stanno sopravvivendo alla guerra con tutte le loro forze. **This War of Mine** vuole mettere in discussione il codice etico morale del singolo giocatore mettendolo di fronte a come la guerra distrugga ogni residuo di umanità, anche dei civili che rimangono ai margini di essa: dobbiamo rubare? È davvero necessario? E se sì, quanto? E se lasceremo quelle persone senza niente e le abbandoneremo al loro destino? Sopravvivere, in momenti come questi, è realmente una questione di vita o di morte e talvolta può significare soprattutto la vita di uno e la morte di un altro. I personaggi che controlleremo, che ricordiamo sono normalissime persone, **verranno influenzati da ogni azione**, soprattutto di fronte a decisioni drastiche come queste e perciò "il riempirsi la pancia" non è sempre la giusta cosa da fare: i nostri personaggi **cadranno in depressione** e ciò si tradurrà in **produttività ridotta e morale basso**, fattore molto negativo in situazioni come quella che ci viene presentata. Ancora più influenti saranno gli **omicidi**: in situazioni del genere le persone che saccheggeremo potrebbero essere armate e ucciderle significherà convivere col senso di colpa. Capiteremo anche in luoghi popolati da **bande e persone senza scrupoli**, ma noi saremo sempre dei normalissimi civili col pad in mano, è dura gestire ciò che si prova togliendo la vita a un'altra persona, anche in un mondo virtuale. Si tratta di un titolo forte ma al contempo edificante, che trasmette quanto la vita sia

importante e preziosa e quanto la guerra possa cambiare un essere umano in condizioni estreme, al punto da portarlo a rubare il pane di altri o addirittura arrivare a strappare una vita per la propria sopravvivenza; il vero messaggio di ***This War of Mine*** è che in guerra non esistono seconde possibilità per nessuno, il confine fra la vita e la morte diventa incredibilmente sottile e talvolta si dovranno compiere delle scelte così difficili che il nostro codice morale personale verrà messo in discussione accrescendo insoliti sensi di colpa con la quale non abbiamo mai avuto a che fare. La guerra cambia sempre le persone in peggio ma sta a noi resistere e far vivere il nostro spirito.



La più reale guerra in un videogioco

In ***This War of Mine*** troveremo principalmente due stili grafici: quello delle fasi di gioco, costituito per lo più in **vera grafica 3D**, semplice, sterile, quasi monocromatica e che ricorda a tratti dei bozzetti a matita, e **foto di persone reali** nelle schede dei personaggi. Prima di analizzare la grafica delle fasi di gioco bisogna in realtà apprezzare le fotografie dei personaggi **rese con dei corrispettivi nel mondo reale**: questa è una scelta di design molto importante perché ognuno di questi non è solo un personaggio fittizio, è una vita, un essere che respira, ha sogni e ambizioni a cui la guerra ha negato tutto in nome della sopravvivenza. I personaggi in questo gioco muoiono “per davvero”, il vuoto che lasciano all’interno della casa è reale, si sente e non verrà mai colmato nel giro di pochi giorni. Anche noi, un po’ come accade certe volte in ***Undertale***, ci sentiremo in lutto per un personaggio che viene ucciso come un cane mentre stava pensando alla sua sopravvivenza, per quella vita strappata dalla legge non scritta del “vivere o morire”. Anche se non c’è un vero abbattimento della quarta parete, questo avviene in qualche modo, le fotografie sono il ponte fra noi - la nostra empatia - e il videogioco.

L’essenziale grafica 3D, che ripropone una **Pogoren** (città fittizia) distrutta dalla guerra, riesce a restituire quel senso di sporcizia e disordine provocato dai bombardamenti in parte ancora in corso ma soprattutto di perdizione dovuto allo sconvolgimento della normale vita quotidiana della gente comune. In casa, nelle fasi diurne, noteremo soprattutto che l’umore generale dei personaggi

influirà sulla grafica: un umore felice, nonché una buona salute e una buona temperatura interna, produrrà una visualizzazione più limpida, al contrario di quando si affronteranno eventi devastanti, in cui la grafica avrà un più evidente effetto bozza a matita, giusto per indicare un cambio dell'umore dei personaggi.

La **musica** è per lo più un suono struggente che fa da sfondo ai colpi di arma da fuoco che si sentono in lontananza, un lontano eco che descrive perfettamente lo strazio dell'assedio ma che accende, nonostante tutto, una lieve nota di speranza alimentata da ricordi passati di una vita la cui guerra non aveva ancora distrutto la normalità. La scelta di una simile colonna sonora può non piacere a tutti, specialmente a coloro abituati ad ascoltare musica con ritmi calzanti o vere melodie portanti, ma gli amanti di band come i **Godspeed You! Black Emperor** o gli **Ulver** di **Shadows of the Sun** potranno apprezzare i toni decadenti e il minimalismo che bene si adattano ai temi qui proposti. Le chitarre spente e i pad eterei descrivono perfettamente quei giorni bui in cui non si sa se il giorno dopo si è ancora vivi; decisamente un'ottima scelta e una colonna sonora degna di un secondo ascolto in sede differente dalla postazione di gioco.



Dalla parte del giocatore

Come abbiamo più volte accennato in questo articolo, lo scopo di ogni scenario è principalmente **sopravvivere all'assedio** (composto principalmente da tre fasi, non sempre con durate regolari: **preparazione alla guerra, fase di attacco/aumento della criminalità e cessate il fuoco**), dunque rimanendo vivi a ogni costo, sia fisicamente che spiritualmente. Cominciamo col dire che, un po' come nella vita reale, non sono presenti veri tutorial che introducano al gioco, e tutto ciò che avremo, all'inizio di uno scenario, è una overview completa dei comandi di gioco e qualche finestrella informativa che si apre di tanto in tanto; una scelta sensata, visto che molti giochi moderni includono dei tutorial fin troppo esplicativi e qui calza anche con il fatto che "in situazioni del genere non esistono tutorial", ma nemmeno la migliore in quanto, non avendo vere seconde possibilità, non saremo spesso preparati alle difficoltà che incontreremo nelle fasi di saccheggio, ben

diverse dalle situazioni in casa dalla quale iniziamo. Ci viene spiegato l'essenziale, ma ciò non basta per godersi il gioco al 100%: spesso e volentieri, visto che rimediare a un nostro errore sarà molto difficile, l'unica cosa da fare sarà far morire tutti i nostri personaggi solo per riavviare lo scenario scelto senza sbagliare una seconda volta.

La nostra schermata di gioco in ***This War of Mine*** comprenderà un ambiente con delle icone sparse per eseguire delle determinate azioni. Nella versione **PC** il giocatore può sfruttare il mouse per cliccare direttamente alle icone senza doversi spostare direttamente sul punto dove sta l'icona; in questa versione per **Nintendo Switch** le icone nelle immediate vicinanze possono essere selezionate con la croce direzionale ma non tutte possono essere raggiunte con questo sistema, e perciò ci toccherà dunque spostarci verso le icone e attivare l'azione. Nonostante la levetta destra permetta di vedere cosa c'è nelle immediate vicinanze, non sarà possibile selezionare quelle icone per un immediato avvio di quella determinata azione. Di giorno è importantissimo sfruttare al meglio le ore a disposizione prima del saccheggio notturno e perciò un simile sistema di controllo non fa che nuocere alla dinamicità delle azioni da compiere durante il giorno; non è stato neppure implementato un controllo tramite touchscreen, come invece avviene per le versioni **iOS** e **Android**, per simulare in parte il mouse in modalità portatile, e ciò non è che un ostacolo per la fruizione del gioco che rimane bloccato ai soli controlli base. Essere veloci al mattino è fondamentale, soprattutto quando la casa è abitata da un bambino a cui, tramite un adulto, si possono insegnare cose come cucinare, accendere la stufa, prendere farmaci in caso di emergenza, cambiare il filtro per l'acqua piovana, sistemare le trappole per gli animaletti e molto altro: entrambi si devono posizionare sulla medesima icona e per farlo dobbiamo prima portare un personaggio all'icona e poi l'altro, sprestando tempo prezioso (vi consigliamo, in questi casi, di portare prima l'adulto in quanto i bambini, soprattutto se di buon umore, tenderanno a non stare fermi sullo stesso punto). Se la casa è popolata da più persone è bene impostare più compiti contemporaneamente a più personaggi ma con questi controlli, chiamiamoli diretti, verrà sprecato troppo tempo solo per portare i personaggi verso le icone. Purtroppo il problema con i controlli non finisce alla sola selezione delle icone ma anche al movimento dei personaggi in quanto ci sono problemi fastidiosi per ciò che riguarda le animazioni legate al fare le scale, sia in salita che in discesa: istintivamente, quando il personaggio controllato finirà di salire o scendere e girerà sul piolo finiremo col muovere la levetta in direzione dei suoi movimenti ma l'animazione legata al salire le scale non è ancora finita e perciò finiremo col riscendere, o risalire, le scale rimanendo "incastrati nell'animazione". Bisognerà imparare a far concludere l'animazione automaticamente o altrimenti rimarremo in questo limbo proprio quando non potremo permettercelo (ovvero durante le fasi di saccheggio); purtroppo non pensiamo sarà un difetto risolvibile con una semplice patch perché altrimenti ci sarebbe da cambiare l'intero di controllo.

Altro problema legato alle animazioni è quello della **manca di elemento stealth**, componente assente e che avrebbe arricchito il gameplay di questo gioco ancora di più. Sarà forse per la sua natura da **gestionale per PC**, ma a nulla servirà il piegare di poco la levetta direzionale: i personaggi si sposteranno sempre alla velocità massima e, per quanto nei luoghi esistano dei punti in cui nascondersi, sarà impossibile non far rumore e suscitare i sospetti degli occupanti dei luoghi che saccheggeremo. ***This War of Mine*** chiede inoltre una certa reattività nelle fasi di combattimento (come del resto un qualsiasi gioco che implichia armi da fuoco o oggetti contundenti) ma qui i controlli per queste azioni risultano legnosi e poco reattivi: fuggire dalle lotte, anche per un discorso legato all'integrità dei personaggi, sarà spesso la cosa giusta da fare ma il più delle volte il vero motivo per cui si evita di entrare in conflitto con altre persone è perché non si vuole avere nulla a che fare con quei controlli poco reattivi e che potrebbero farci perdere un conflitto, cosa che non possiamo permetterci assolutamente visto che non abbiamo mai seconde chance. La verità di tutti questi piccoli difetti è che, con buona probabilità, il tutto non si traduce bene in un setup da console e tutto ciò che rende immediato il gameplay su **PC** qui invece è lento e legnoso.

Ad ogni modo, far fronte ai problemi di ***This War of Mine*** non è impossibile e può risultare

comunque un buon acquisto anche per **Nintendo Switch**; il suo punto di forza è senza dubbio la sua ottima longevità dovuta non solo ai tanti scenari inclusi, da completare raggiungendo il cessate il fuoco, ma anche all'inclusione di tutti i DLC rilasciati precedentemente. Nella modalità ***This War of Mine Stories***, selezionabile nella prima schermata, ci verranno proposti **nuovi scenari**, con degli **esclusivi obiettivi** da raggiungere tramite condizioni diverse, e l'**editor delle storie** in cui possiamo creare degli scenari da zero scegliendo quali personaggi ne prenderanno parte, la durata del conflitto, la durata e la durezza dell'inverno, quali luoghi saranno disponibili per i saccheggi e molto altro. ***This War of Mine*** non è certamente un gioco che manca in longevità, anche se il suo godimento su **Nintendo Switch** non è la modalità ottimale per scoprire questo titolo, nonostante la completezza della versione.



War is not fiction

This War of Mine è un gioco di rara profondità, è spaventosamente reale e intenso per essere un frutto dell'immaginazione umana, e ogni aspetto della guerra - o dovremmo forse dire "assedio" - è stato riprodotto con cura quasi maniacale. Una recensione non basta per descrivere i tantissimi aspetti che compongono i diversi aspetti del gameplay, dai saccheggi agli umori dei personaggi, dal mantenere la casa a una temperatura ottimale al difenderla dai ladri e molto altro. Oseremmo dire che questo è un gioco che, nonostante il **PEGI 18**, potrebbe essere preso in considerazione addirittura come parte integrante nei programmi di storia nei licei, in quanto ci fornisce una dura lezione di come sia in realtà una guerra, cosa si vive, cosa significhi avere una sola scatoletta di tonno e due bocche da sfamare ma soprattutto come essa trasforma persino le persone che non la combattono. Il concept dietro a questo titolo **11 Bit Studios** è veramente sensazionale e ciò è stato anche dimostrato dal fatto che i costi di sviluppo sono stati recuperati in soli due giorni. Sfortunatamente è evidente come questo comunque splendido ***This War of Mine: Complete Edition*** sia un porting da **PC** non riuscitissimo, con tanti piccoli problemi che nel complesso non permettono una fruizione realmente ottimale. Il prezzo di lancio di 40€ sul **Nintendo E-Shop** potrebbe risultare un po' eccessivo solo per questi aspetti, anche se bisogna ammettere che

l'inclusione dei DLC può in qualche modo giustificarlo; se non volete aspettare qualche periodo di saldi sullo store **Nintendo** potrete comunque investire questi soldi nell'esclusiva versione fisica europea. Ricordiamo che oltre alle versioni **PC**, **Xbox One** e **PlayStation 4** esiste anche un [gioco da tavolo](#) di *This War of Mine*, un altro particolarissimo modo per vivere questa sensazionale esperienza.

Un grande titolo, anche se il suo potenziale non è espresso benissimo.



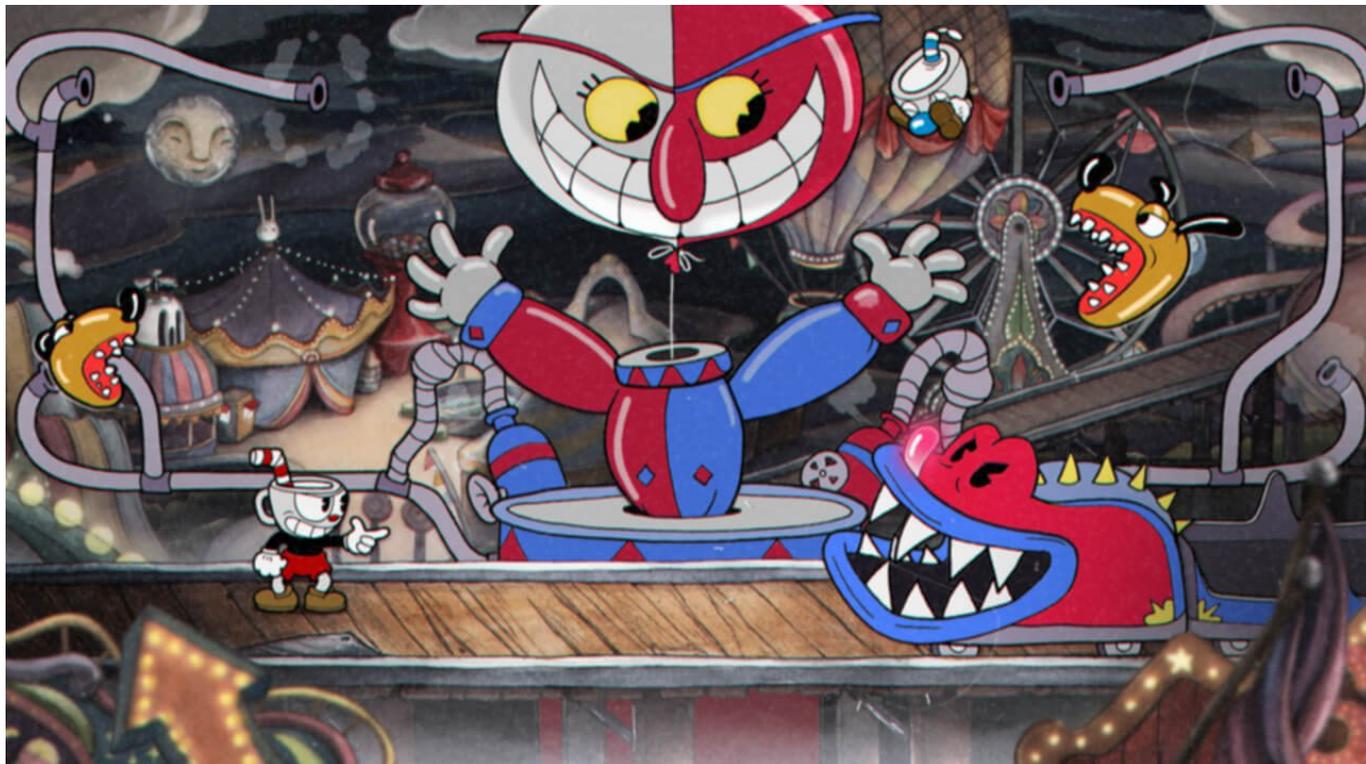
[Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019](#)

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

#5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo: Cuphead**, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.

Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



#4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti **Anno 2070** e **Anno 2205**, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di **Anno 1404**, ma non solo: infatti **Anno 1800** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.

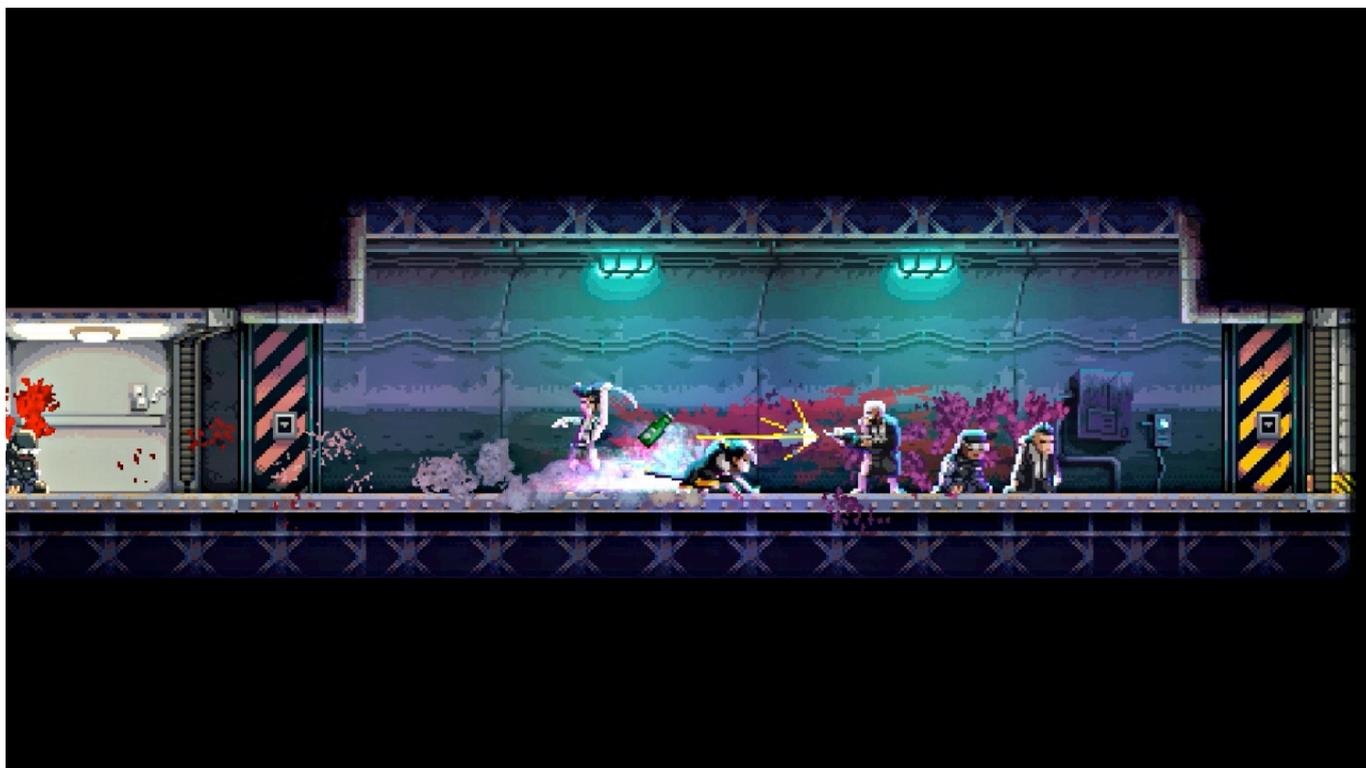
Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. **Anno 1800** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.



#3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, **Katana Zero** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.

Guai a definirlo un clone di **Hotline Miami**: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni '80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero intermezzo tra uno stage e l'altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e **Katana Zero**, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.



#2 Days Gone

Un'epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell'**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l'incipit di **Days Gone**, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.

Il gioco prende ispirazioni da serie quali **The Walking Dead** e **Sons of Anarchy** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come **The Last of Us**, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.

Days Gone è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.



#1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo **Mortal Kombat 11**, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come **Injustice**.

I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, **Mortal Kombat 11** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.



[Guacamelee 2](#)

Al tempo della sua uscita, **Guacamelee** è stato acclamato come uno dei migliori **metroidvania** degli ultimi decenni. Le più grandi innovazioni proposte da questo titolo, uscito ormai **6 anni fa**, risiedevano senza dubbio nel **sistema di combo e di prese**, nel continuo passaggio fra due mondi e nella possibilità di giocare l'avventura in co-op locale fino a quattro giocatori, tutte caratteristiche mai implementate insieme in un genere definito come l'action-platformer e che finirono per dare un'insolita sfumatura arcade a un gameplay tipicamente casalingo. **Guacamelee** rimase ragionevolmente impresso nella memoria di milioni di giocatori nel mondo grazie al suo esilarante humor intriso di riferimenti ad altri videogiochi classici, meme e allo splendido art-style che rende la già particolarissima cultura messicana, nonché il vero e proprio culto dedicato alla **lucha libre** e ai **luchador**, ancora più frizzante e colorata - insomma, diciamo che dopo averlo completato viene voglia di visitare il Messico! Oggi **Guacamelee 2**, disponibile per **PC, PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch** (la versione che prenderemo in considerazione), ci fa rivivere le stesse sensazioni e la stessa gioia che il primo titolo portò quasi cinque anni fa e si pone come un incredibile sequel di uno dei **metroidvania** più avvincenti degli ultimi anni. Vediamo insieme cosa **Juan, Tostada** e compagni hanno in serbo per noi in questo nuovo titolo **DrinkBox Studios**.

Nelle puntate precedenti

Esattamente come in **[Castlevania: Symphony of the Night](#)**, la primissima schermata di gioco è una rievocazione dell'ultima battaglia avvenuta in **Guacamelee**, con tanto di «what is a luchador? A

miserable little pile of secrets», giusto per rendere il rimando al fantastico **metroidvania Konami** ancora più chiaro. **Juan** sconfigge il temibile **Calaca**, libera **Lupita**, la figlia del sindaco, e la maschera del coraggioso luchador si sgretola permettendo così ai due di vivere una vita tranquilla nei tranquillissimi **campi di agave** accanto alla tranquilla cittadina di **Pueblucho**... forse fin troppo tranquilla! **Juan** subisce i terribili effetti della vita da sposato, non è più in forma e possente come un luchador ma vive una vita felice insieme la sua bella moglie e i suoi adorabili figli. Quella che sembrava essere una normale giornata, in cui **Lupita** aveva chiesto a **Juan** di andare al mercato a comprare qualche avocado per fare una buona salsa guacamole, si è rivelata invece l'inizio di un disastro senza precedenti; **Uay Chivo**, l'iconico sciamano dello scorso titolo in grado di trasformarsi in una capra, spiega a **Juan** che in un'altra timeline, in cui **Juan** e **Lupita** venivano uccisi da **Calaca**, un luchador corrotto di nome **Salvador**, responsabile invece della fine di **Calaca**, si era messo alla ricerca della **guacamole sacra** per diventare l'essere più potente del mondo, ignaro del fatto che ciò avrebbe distrutto l'intero **mexiverso**. La guacamole sacra fu creata con meticolosa cura da **Tiempochtli**, dio del tempo, e siccome tutti la desideravano decise di nascondere la sua magica salsa nel **Otromundo**, accessibile solamente collezionando le tre reliquie sacre a forma di nachos, solitamente disposti a piramide (dunque triangoli... Tre triangoli... Due alla base e uno in alto... Dove li abbiamo già visti?). Dopo essere finiti in due timeline sbagliate, [una sorta di purgatorio](#) e una timeline "Nes-osa", arriviamo alla **timeline più oscura** (si chiama proprio così!) dove ci riuniremo con la maschera e **Tostada**, la luchador che rappresenta lo spirito di quest'ultima, e ciò ci farà trasformare — esattamente come **Sailor Moon** con lo **scettro magico** — nel possente luchador di sei anni fa; da qui comincerà l'avventura vera e propria e sarà anche possibile far partecipare un secondo giocatore che prenderà il comando di **Tostada** (fino a un totale di quattro che potranno usare, all'inizio, **Uay Chivos** e **X'tabay**). Ci si renderà subito conto, anche nelle sezioni prologo, di come i comandi siano incredibilmente reattivi e, senza mezzi termini, perfetti per il sistema di combattimento e combo che **Guacamelee 2** pone; per questo motivo, per quanto sia possibile giocare questo titolo in due giocatori con un set di **Joy Con**, **raccomandiamo di giocare in multiplayer con un set per giocatore**, in quanto la mappatura dei tasti in questa modalità rappresenta la migliore scelta di gioco (al giocatore servono immediatamente alla pressione 7 degli 8 tasti del controller, in modalità **Joy Con singolo** uno di questi sarà "L", dunque alla sinistra o alla destra del vostro controller, dipende da quale avete a disposizione Una vera tortura!). Se volete giocare con questo gioco in multiplayer allora vi converrà giocarci con un amico che come voi possiede **Switch**, altrimenti dovrete abituarvi a questa astrusa mappatura.



(La frenetica prima parte di Guacamelee 2!)

Well! Agilità fra i non agili qui!

Prenderemo presto dimestichezza coi controlli e presto cominceremo, come tipico di questi generi, a collezionare gradualmente le abilità che permetteranno a **Juan** di superare ostacoli e rompere barriere per accedere a zone precedentemente inaccessibili. Il **fattore backtracking**, fondamentale per il genere **metroidvania**, è tarato alla perfezione e ciò potrà permettere al giocatore di accedere ad aree segrete o semplicemente liberare un passaggio alla volta di creare una scorciatoia. Troveremo spesso, come succedeva nel precedente titolo, delle aree che metteranno alla prova, man mano, tutte le abilità che andremo acquisendo con dei percorsi a ostacoli veramente folli e alla fine verremo ricompensati con un **baule** contenente **soldi, porta cuori, costumi alternativi** o **“porta abilità”**, quest’ultimi necessari per eseguire le mosse speciali eseguibili col tasto **“A”**: ci toccherà fare **montanti in aria** (dai, a chi vogliamo prendere in giro? Sono degli **Shoryuken!**), fare **doppi salti, wall-jump**, sfruttare delle **“catapulte volanti”** (dopo vi spiegheremo) e soprattutto cambiare la polarità dell’ambiente, altra meccanica fondamentale di questo gioco. Esattamente come in **Guacamelee**, **Juan ha il potere di spostarsi dal mondo dei vivi al mondo dei morti e viceversa** (prima trovando degli appositi portali e poi, trovata la specifica abilità, comodamente premendo il tasto **“L”** o **“ZL”**) ed entrambi i mondi presentano spesso delle caratteristiche ambientali diverse (come ad esempio la presenza/assenza di un muro o nemici, nel mondo dei morti un geyser di lava diventa un pilastro nel mondo dei vivi, e così via). **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, chiede al giocatore di padroneggiare al meglio questa abilità senza la quale non si potranno superare gli ostacoli più astrusi del gioco; spesso e volentieri si finisce bloccati nello stesso punto, soprattutto il quelle aree extra in cui la ricompensa è un baule, ma questo titolo, in fondo, non fa che incarnare lo spirito dei titoli classici degli anni ‘80, ‘90 e un po’ anche 2000 in cui il **trial & error** era spesso la meccanica che permetteva a un gioco, spesso senza sistema di salvataggio, di essere più longevo possibile. A ogni modo, con la giusta pazienza, superare una di queste aree è

solamente una questione di pratica, e ogni giocatore riuscirà, con più o meno tentativi, sempre a ottenere l'ambito premio di queste stanze.

Juan troverà le abilità di cui ha bisogno nelle varie aree del gioco (rigorosamente all'interno delle **statue Choozo...** [Vi dice niente?](#)) ma potrà renderle ancora più efficienti grazie all'implementazione del nuovo **albero delle abilità** in uno dei menù di pausa: qui, con i soldi collezionati, potrete rendere ancora più potenti i vostri **colpi singoli, abilità varie** di schivate e combo, **prese di wrestling, mosse speciali** e **mosse pollo** (sì, per offrire un qualcosa di simile alla **morfosfera** di **Samus, Juan** e **Tostada** potranno trasformarsi in polli!). Parlando di abilità, **Guacamelee 2** introduce le nuove **catapulte volanti**, simili a quelle presenti in **Castlevania: Order of Ecclesia**: queste sono come dei ganci sospesi in aria dalla quale **Juan** e **Tostada** potranno aggrapparsi e catapultarsi verso la direzione opposta premendo "X" (un po' come fa [Spider-Man](#) con le ragnatele). Tuttavia l'implementazione non può considerarsi riuscita al 100%, e i veterani che hanno giocato all'appena citato capitolo di **Castlevania** se ne renderanno conto facilmente: **Shanoa** attivava una sorta di aura che le permetteva di gravitare verso "il gancio" per poi stabilire meglio la direzione caricandosi verso la direzione opposta desiderata con la croce direzionale. In **Guacamelee 2** invece sarà tutto più immediato: la direzione verrà stabilita dall'angolo del salto con la quale ci lanciamo verso questi ganci e una volta premuto "X" non sarà più possibile correggere l'angolo. Tante volte l'angolo risulterà corretto come quante volte, per via della fretta, sbaglieremo il lancio, costringendoci a riprovare il salto da capo. Fortunatamente in **Guacamelee 2** non ci sono vite e i checkpoint sono abbastanza vicini fra loro, perciò nonostante le difficoltà che questi ganci possono dare si può riprovare infinite volte una stessa sezione. Tuttavia, la cosa più importante da padroneggiare in **Guacamelee 2** è senza dubbio il **sistema di combo**; imparare a combattere per ottenere la combo più alta, il che significa assestare tanti colpi e schivare gli attacchi come un ninja. **Schivando gli attacchi si conserva la combo** e più è alta più saranno i soldi che otterremo alla fine del combattimento; ma come gonfiamo una combo? Da qui si capisce quanto complesso, intricato ma soprattutto divertente sia il sistema di combo in **Guacamelee 2**: i colpi a nostra disposizione saranno una **hit combo semplice** con "Y", le **5 mosse speciali** con il tasto "A" e i **lanci/prese** con "X" (quest'ultime da sbloccare dall'albero delle abilità). Frequentando la scuola di **Faccia di fuoco** (che scopriremo qui essere il cugino di **Grillby**, il barista dell'omonima locanda in [Undertale](#)!) impareremo man mano degli esempi di combo ma nel campo di battaglia daremo sfogo alla nostra creatività concatenando questi attacchi principali come vorremo; cosa c'è di meglio di partire con un bel **uppercut semplice**, poi una **combo di jab** con "Y" in aria, **super montante** con "A" + su, altra **combo di Jab**, poi un **pugno a siluro, altra combo** e per finire un bel **piledriver** o una **frog splash** se il nemico è un gigante? Una di quelle situazioni in cui **Dan Peterson**, iconico cronista della **WWF/E** negli anni '80 e 2000, non potrebbe fare a meno di gridare: «**mamma, butta la pasta!**». Nuovi campi di battaglia significano nuove possibilità di combo e perciò, sotto questo aspetto, ogni sezione di combattimento necessita di nuove strategie e nuovi metodi per far fuori più nemici velocemente conservando nel processo la combo; **Guacamelee 2** in questo offre un sistema di lotta mai stancante e divertente come pochi altri giochi del suo genere.

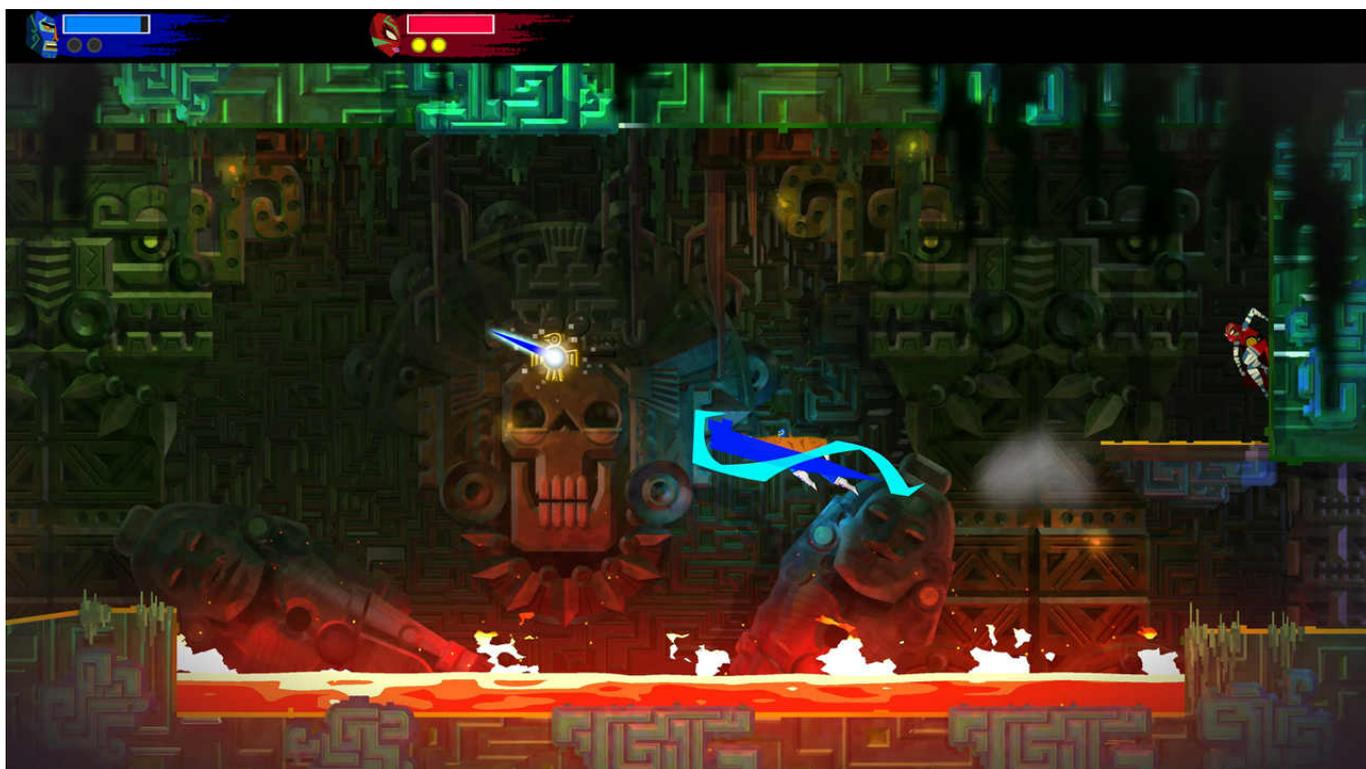


Lo llamaban Juan

Per coloro che non lo sapessero, il wrestling in Messico, rigorosamente chiamato *lucha libre*, si discosta totalmente dal suo omologo americano o giapponese (per il quale si trova un ottimo rappresentante videoludico in [Fire Pro Wrestling World](#)), sia per lo stile di lotta nei match, sia per l'importanza che questi eventi hanno a livello sociale. I **luchador** in Messico sono dei veri e propri eroi in carne e ossa, e un'avventura come **Guacamelee 2** non fa che rappresentare quello che è l'immaginario collettivo messicano quando si parla di questi eroi fuori dal comune, trasfigurato con stravaganze e leggerezze qui e là. Pensate che tempo addietro, negli anni '40, ci fu un wrestler chiamato **El Santo** che venne venerato esattamente come un dio: di lui, oltre ai suoi spettacolari match nel quadrato, venivano venduti fumetti e film in cui lui interpretava se stesso e agiva esattamente come un eroe, soltanto che lui a differenza dei vari **Batman** e **Spider-Man** esisteva veramente! A testimonianza del suo status d'eroe **El Santo** si toglieva la maschera per pochissime occasioni (nessuna delle quali in pubblico) e, alla sua morte, fu sepolto con la sua preziosissima maschera. L'atmosfera e l'epicità della storia prova, anche spiritosamente, a rievocare le leggendarie imprese di questi personaggi mascherati, un misto fra storia e leggenda che viene tramandato con vivacità. **Guacamelee 2** ci presenta un Messico policromo, con una moltitudine di colori inebriante, un luogo frizzante e pieno di vita grazie a un 2D splendido animato ad hoc, esattamente come nel primo capitolo. Ci sono in più giusto un paio di elementi in 3D nei background che reagiscono perfettamente alla luce e donano un filo di profondità in più rispetto al primo episodio. In poche parole, la grafica risulta sempre chiara al giocatore e anche la mappa in game, abbastanza diversa dalla disposizione a blocchi di molti altri **metroidvania**, risulta sempre chiara e mai astrusa; talvolta permette pure di capire dove sono le aree segrete!

Altro plauso va fatto ovviamente alla colonna sonora: come il primo capitolo, anche **Guacamelee 2** non presenta alcuna linea di dialogo doppiata (giusto qualche lamento, sforzi, etc...) ma in compenso abbiamo dei bellissimi brani che ci accompagneranno in questa coloratissima avventura. Torna qualche tema familiare, come quello della città di **Pueblucho** (in chiave minore), ma ovviamente abbiamo tante belle musiche nuove. Le melodie attingono dalle più iconiche tradizioni musicali folkloristiche messicane, soprattutto quelle dei mariachi fatte di trombe squillanti e chitarre

scanzonate che definiscono il ritmo, ma attingono molto da generi moderni come la musica elettronica e, essendo un gioco abbastanza "old school", anche e soprattutto dalla [chiptune](#). In realtà nulla che sia davvero degno di nota, ma neppure una colonna sonora da scartare.



Uno, due, tre, Vittoria!

Guacamelee 2, così come una bella terra come il Messico, è un gioco in grado di trasmetterti il più puro buon umore e l'allegria grazie alla sua coloratissima grafica, alla sua storia un po' strampalata e ovviamente alle migliaia di citazioni ad altri giochi, cartoni animati, meme, cultura internetiana, film e quant'altro in giro per le città delle sue lande piene di vita. Il divertimento inoltre non si ferma solo con l'avventura principale: è possibile integrare con il contenuto aggiuntivo acquistabile **Terreni di Prova**, dove sarà possibile competere in nuove modalità e affrontare nuove sfide. Abbiamo certamente un sequel all'altezza delle aspettative, anche se, dispiace dirlo, un po' inferiore al primo titolo; elementi come le nuove catapulte volanti non sono il massimo, come del resto alcune sfide poste nelle stanze extra, le quali, laddove si deve prendere un baule, risultano spesso un continuo *trial and error* dettato in parte dal caso. Si perde molto tempo nelle sezioni extra e meno nelle sezioni principali e ciò, per quanto possa incentivare la longevità, talvolta risulta un prolungamento affatto necessario.

Tuttavia, il gameplay di base, non è per nulla cambiato e **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, è un validissimo titolo in grado di regalare ore e ore di divertimento da soli o in compagnia (diremmo anche doppio, visto che, una volta completato verrà sbloccata la modalità difficile). Non ci si può aspettare di meglio da un titolo indie di prima categoria e il suo prezzo di lancio di 19,99€ è più che giustificato.

Botte, nachos e azione caliente... una volta terminato non potrete fare a meno di gridare: «Ay, caramba!». Non potevamo aspettarci di meglio da **DrinkBox Studios**.



[The Textorcist: The Story of Ray Bibbia](#)

Roma: la chiesa cattolica ha ottenuto il pieno potere sulla capitale italiana tramite metodi non proprio leciti, avvalendosi anche di poteri demoniaci. Solamente un esorcista, **Ray Bibbia**, si oppone al loro volere, ed è pronto a combattere il potere clericale a colpi di... tastiera.

Questo è il singolare incipit di *The Textorcist: The Story of Ray Bibbia*, prima fatica dello studio italiano **Morbidware** di **Diego Sacchetti** e **Matteo Corradini** (che i più conosceranno per il suo lavoro con i **The Pills**). *The Textorcist* è stato scritto proprio da Matteo, che ha saputo creare una storia tanto semplice quanto cazzuta al punto giusto.



Dio perdona, io no!

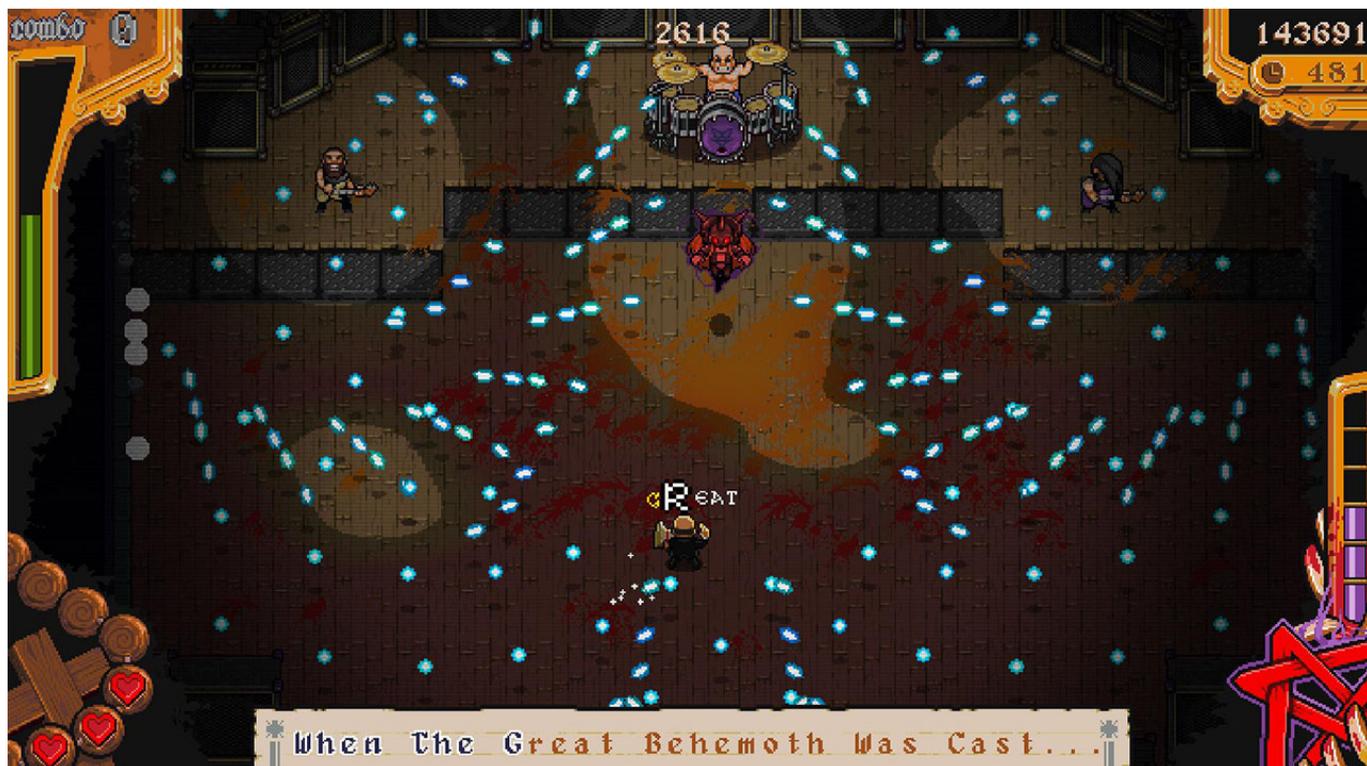
The Textorcist è il risultato di un felice incontro tra **The Typing of the Dead** e **Dodonpachi**, il typing game messo al servizio dello shump nella sua variante più hardcore: il **bullet hell**. Un ibrido decisamente strano e non convenzionale, ma che alla fine funziona alla grande, sfornando un titolo carismatico e originale come pochi nel panorama indie mondiale.

Ma andiamo con ordine: partiamo subito col dire che questo è un titolo che farà felici i fan dei film d'azione, visto che le citazioni non mancano (uno su tutti il **Titty Twister** di **Dal Tramonto all'Alba**), il tutto unito con una verve umoristica "all'italiana" davvero azzeccata. Non nego di aver urlato al colpo di genio quando ho dovuto usare il PC di Ray, un vetusto, ma utile **Holyvetti**, così come aver riso tanto alla scoperta di un gruppo black metal vegano (chiaro riferimento a **Vegan Black Metal Chef**) e all'easter egg del bidet.

Umore e citazionismo a parte, il gioco funziona: la **pixel art** è ben curata e non banale, e il gameplay è davvero un *unicum* nel mondo gaming. Il nostro compito è quello di azzeccare le parole dei nostri (veri!) esorcismi, il tutto mentre dovremo evitare i proiettili sparati dal nemico. Interessante il meccanismo della Bibbia, nostra unica arma per scacciare il maligno: fungerà da scudo, e se verremo colpiti verrà sbalzata dalle nostre mani, rimbalzando in giro per l'arena. Senza il nostro libro sacro, dopo un breve *invincibility frame*, saremo vulnerabili per tre colpi (dopodiché sarà game over) fino a quando riusciremo a riprenderla. Attenzione anche al timer attorno, se scadrà il tempo Ray perderà il filo delle proprie parole e sarà costretto a ricominciare l'esorcismo dall'inizio! Un meccanismo che sembra più facile a farsi che a dirsi, e che da quel sapore un po' "soulslike" a **The Textorcist**: sarà fondamentale dosare le fasi di attacco con quelle di schivata per evitare di dover rincorrere la nostra preziosa bibbia ed essere così vulnerabili agli attacchi nemici. In un gioco simile, la pazienza è più di una virtù.

Particolare il gameplay, dicevamo, uno dei punti di forza del titolo. Essenzialmente abbiamo a disposizione **tre approcci diversi**: possiamo muoverci con le frecce direzionali e digitare le corrette lettere, usare la combo shift+WASD sempre per spostarci, oppure usare un **joypad**. Con

quest'ultimo il gioco cambia radicalmente, trasformandosi da un *typing game* ad un *rhythm game* molto vicino a ***Crypt of the Necrodancer***. Le lettere vengono sostituite dalla pressione dei bumper dorsali, ognuno di essi correlato a una lettera dell'esorcismo. Così facendo il gioco diventa forse più immediato, ma ugualmente difficile. Niente di impossibile, ma siamo decisamente nel campo dell' "hard but fair", così come si addice a questo tipo di giochi, che si ispirano alle difficoltà dei titoli degli anni '90. Chiude il tutto una colonna sonora a cura di **GosT**, autore di una synthwave potente e che flirta alla perfezione col metal, decisamente uno dei punti di forza del titolo.



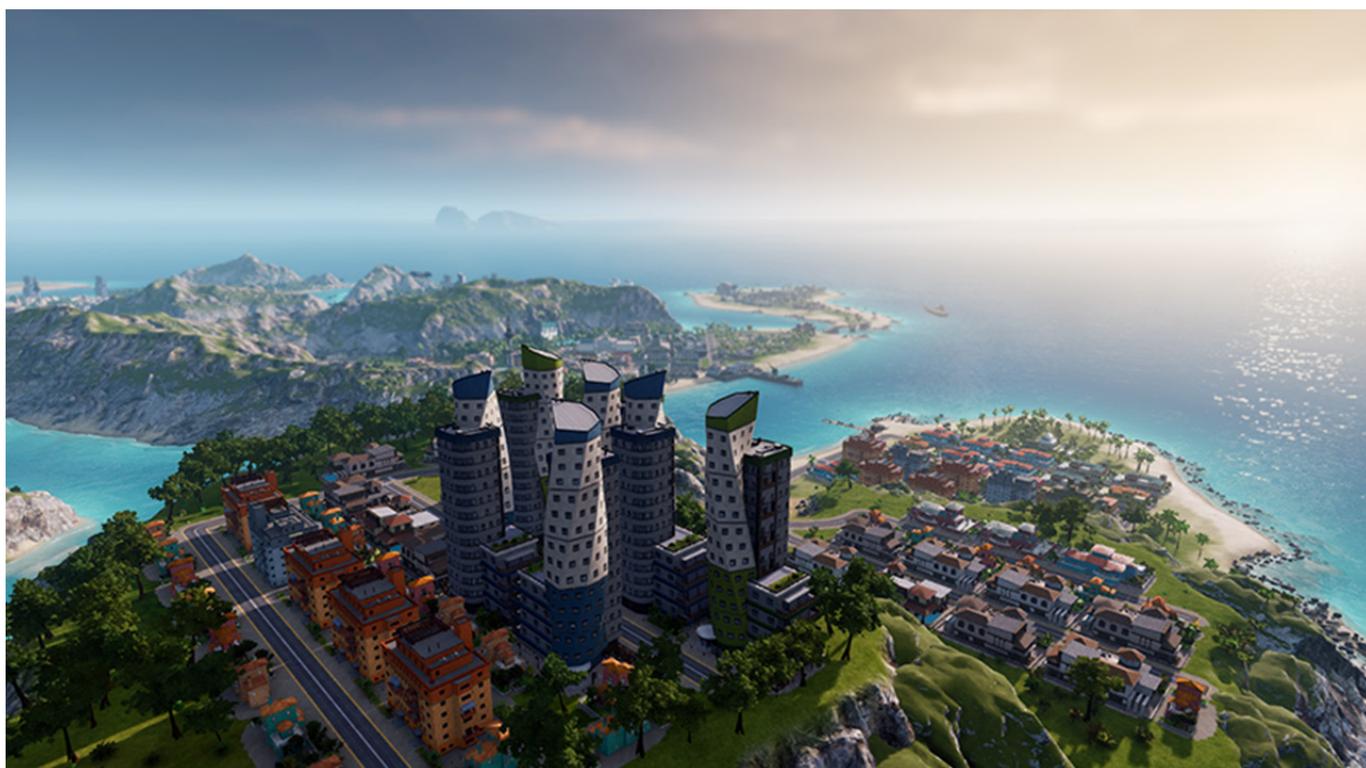
In nomine dei nostris

The Textorcist scende in campo con la sicurezza di un veterano, e convince sotto molti punti di vista. Nonostante la relativa brevità del titolo, completabile in circa quattro o cinque ore, e un endgame ridotto all'osso (potremo affrontare ogni boss più volte, cercando di conquistare la vetta della leaderboard), la prima fatica di **Morbidware** è una piccola gemma che va giocata e amata, soprattutto per chi ama la difficoltà dei giochi di una volta, l'umorismo dei film d'azione e il panorama indie moderno.

Tropico 6

La brezza marina, il tepore del sole, quel dolce sentore di dittatura sudamericana: questo è molto altro è **Tropico**, famosa serie di gestionali/city builder di **Kalypso Games** che da ben diciotto anni allietta le giornate di ogni sano dittatore dello stato libero di Bananas che alberga dentro ognuno di noi. La sesta fatica della saga, **Tropico 6**, vede un cambio della guardia, con **Haemimont Games** che lascia spazio ai tedeschi di **Limbic Entertainment**, autori degli ultimi episodi di un'altra serie storica, **Heroes of Might & Magic**.

Ma bando alle ciance: prendiamo subito il nostro biglietto della nave e imbarchiamoci verso Tropico!



Sandinista!

Tropico 6 si propone a noi forte di un'idea innovativa per la serie: si pone infatti fine all'unico isolotto e ci si lasciano alle spalle i problemi di spazio derivanti da una simile scelta e si dà il via alla **multigestione** di un arcipelago con flora e fauna diversi tra di essi, forse la più grande novità del titolo. Già dal tutorial il nostro fido consigliere **Penultimo** ci spiegherà l'importanza delle varie isolette e della loro diversificazione: potremo avere un'isola apposta da dedicare all'industria, come per esempio, un isolotto vulcanico ricco di minerali, oppure un vero e proprio paradiso tropicale, meta perfetta per il turista straniero e spendaccione, oltre, ovviamente, alla nostra isola principale, che funge da nucleo per i tropicani.

Il gioco ci offre **tre modalità** diverse e uguali allo stesso tempo: se il **multiplayer** si descrive da solo, mi soffermo brevemente sulle varie missioni, che tentano di offrire un piccolo spunto narrativo riguardo la storia di **El Presidente**, ma che, alla fine, rappresentano un mero diversivo rispetto alla

modalità sandbox, da sempre vero centro nevralgico della serie.

Sul piano grafico, il potere dell'**Unreal Engine 4** si mostra in tutta la sua bellezza, gli scorci di **Tropico 6** sono i più belli che i nostri occhi da dittato...ehm, presidente abbiano visto. Peccato che la cura nei paesaggi del nostro arcipelago non venga riposta anche negli abitanti degli isolotti, davvero scialbi e privi di qualsiasi personalità se non quelle che leggiamo nelle loro schede.

Sul lato del gameplay non si registrano molte novità, **Limbic** è voluta andare sul sicuro, creando un greatest hits delle feature viste nei precedenti capitoli della saga: è tornata la meccanica dei discorsi al popolo, direttamente da **Tropico 3**, così come i raid dei pirati presi da **Tropico 2**, e vengono confermate le **quest** da completare, meccanica introdotta dal precedente capitolo e su cui si basa la gran parte delle nostre partite durante il lungo mandato che ci accompagna dall'era coloniale fino ai giorni nostri, passando per la seconda guerra mondiale e la guerra fredda. Dovremo stare attenti a ogni **fazione** presente sull'isola e non, come il portavoce della corona inglese durante gli inizi del nostro regime, passando per comunisti, religiosi, capitalisti, ambientalisti e chi più ne ha più ne metta. Sarà importante creare una buona **economia** basata sull'esportazione di beni più o meno raffinati, ottenuta sfruttando le rotte commerciali. Il tutto cercando di restare al potere con mezzi più o meno leciti, con un'enfasi su quest'ultimi, da bravi dittatori quali siamo.

A chiudere il tutto, fa capolino la sempre **ottima colonna sonora**, come da tradizione della serie: un tripudio di *son* cubano, salsa e bachata che ben si sposa con l'atmosfera isolana.



El pueblo unido jamás será vencido

Per quanto **Tropico 6** cerchi di "dividere e conquistare" puntando al futuro, ma con un piede ben saldo al passato, c'è da dire che è abbastanza deludente la **parte legislativa**: davvero semplicistica, con pochi editti e una costituzione che ci offre poche possibilità di variare il nostro gameplay, un po'

deficitaria se si pensa alla mole di leggi ed editti che potevamo attivare in passato. Soddisfacente invece è la parte puramente dedicata al city building, essendo questo capitolo di **Tropico** quello con più edifici della serie. Chiaramente non si potrà ottenere la complessità di un **City: Skylines**, ma resta comunque un'esperienza funzionale al titolo.

A conti fatti, il ritorno di **El Presidente** convince, ma con delle riserve: ottima l'idea degli arcipelaghi, così la conferma di alcune delle feature del predecessore e il ritorno dei discorsi. Peccato solamente per la semplificazione della parte legislativa, dicevamo, e del micromanagement in generale, segno di un abbassamento della difficoltà che può far storcere il naso ai fan di lunga data e agli appassionati del genere.

Ad ogni modo, **Tropico 6** resta un titolo che spicca grazie al suo carisma e all'atmosfera, davvero unica nel panorama videoludico.