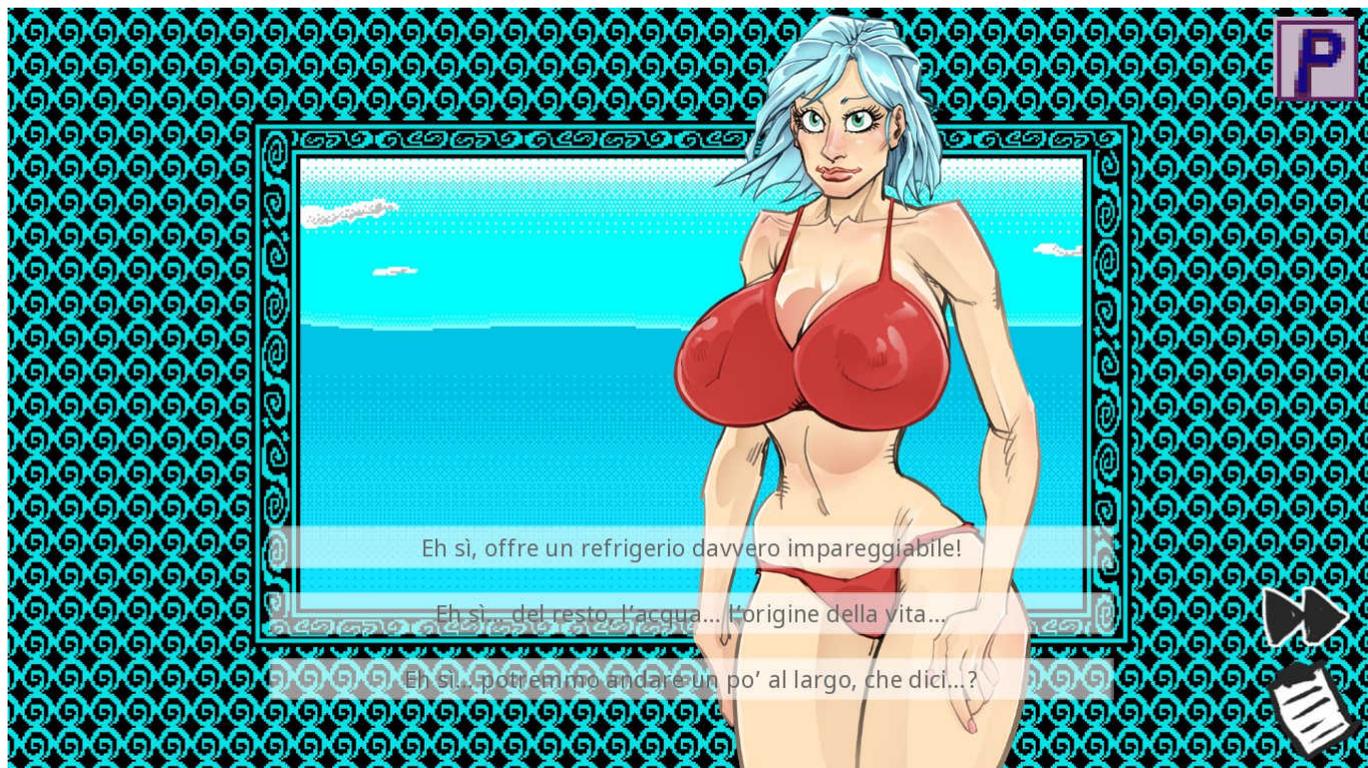


[Oppaidius Summer Trouble! - Un'estate indimenticabile](#)

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... Minigiocchi 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!

[Oppaidius Summer Trouble!](#)

Dalle abili mani di **Vittorio Giorgi**, fumettista italiano, arriva *Oppaidius Summer Trouble!*, **visual novel** tutta italiana. Genere videoludico che trova natali in Giappone, in anni recenti ha preso piede

anche in Occidente grazie a saghe come quella di **Phoenix Wright** o il successo di giochi come *To The Moon*. Il raggiungimento (esuperamento) della cifra necessaria per procedere allo sviluppo vero e proprio di **Oppaidius** dimostra l'affezione e la passione dei fan, specialmente quelli italiani, verso un genere messo spesso da parte, e che valorizza la narrativa videoludica. **Oppaidius** - spiega il creatore su **Tuttotek** - fonde le due principali passioni del proprio autore, ovvero i **fumetti** e i **videogiochi**, e lo fa consegnandoci una storia piccante, dotata di un umorismo simpatico, bizzarro, che non scade mai nel volgare. L'uscita di **Oppaidius** è prevista per l'**autunno 2018** ma intanto, nell'attesa, possiamo avere un assaggio di ciò che sarà l'intero gioco grazie alla demo gratuita presente su **Steam**.



È una calda estate in una città di mare (con buona probabilità italiana) e noi vestiremo i panni di una persona poco incline a uscire, che preferisce stare a casa a giocare ai videogiochi nonostante l'afa estiva. La quotidianità viene interrotta quando la nuova vicina, **Serafina**, viene a bussare alla nostra porta per chiedere del latte, approfittando di fare un po' di conoscenza nel vicinato. Diciamo che da quel momento in poi il nostro protagonista avrà un "determinato" pensiero fisso, anzi due, particolarmente grandi (!!!).

Dopo questo caldo incontro, una boccata di aria fresca a mare insieme all'amico **Jimmy** sembra essere quello che ci vuole per liberare la mente da "certi pensieri" ma la nostra **Serafina** si sta rilassando proprio da quelle parti. Vi lasciamo scoprire il seguito.

La demo è molto corta ma in fondo riesce benissimo a dare un'idea di ciò che sarà il progetto finale: una **visual novel** dai dialoghi spiritosi e dai toni erotici e la contempo goffi e ironici. Le scelte di dialogo per la demo sono sicuramente pochine ma sulla pagina **Kickstarter** si promette una storia di ben oltre 11.000 parole e diverse diramazioni che sicuramente andranno a modificare il finale. L'abilità di **Vittorio Giorgi** si può già ben notare dalle splendide illustrazioni fatte a mano per una **visual novel** che si rivela molto promettente: riguardo lo stile grafico dei personaggi, l'influenza **manga/anime** è lampante, e molto in tono con il genere videoludico, ma in realtà ci sono probabilmente influenze diverse, anche proprie di stili fumettistici occidentali. L'influenza giapponese c'è e non c'è, ma questo stile di disegno servirà sicuramente a **Oppaidius** per

distinguersi all'interno di un genere videoludico particolarmente dominato dall'art style nipponico. Tutto è disegnato in toni caricaturali, nulla è da prendere con serietà e ovviamente la fantasia dell'artista è viva e arriva a pieno al giocatore.

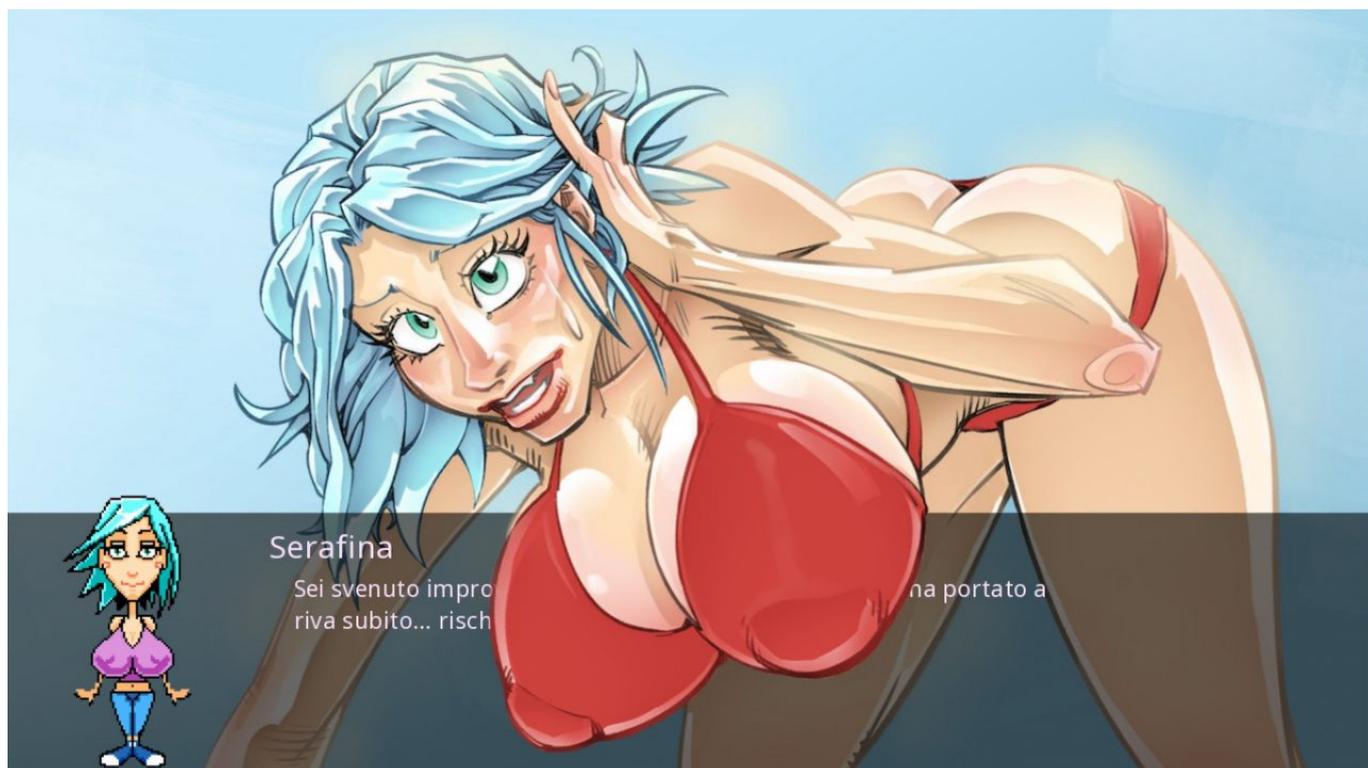
Quanto il Sol Levante c'entri in questa storia è già annidato nel titolo: "*oppai*", infatti, se in giapponese serve a indicare dei seni particolarmente grandi, è una parola usata spesso anche in contesti scherzosi e mai con volgarità, allontanando possibili timori di maschilismo o misoginia all'interno del titolo. E ancora ricordiamo anche che il progetto è una **visual novel ecchi**, fermandosi tutto dunque ad allusioni sessuali e ammiccamenti erotici non di rado utilizzati anche a scopi umoristici: non ci sarà alcuna scena di sesso esplicito (altrimenti saremmo di fronte a un **hentai**), ma varie scene di "vedo non vedo" e, tuttavia, un finale "hot" super-segreto. Il gioco andrà quindi accolto con la massima apertura, ed è già adesso una buona occasione per fatersi quattro risate con dialoghi pieni di doppi sensi, autoironia e momenti imbarazzanti.

Un vero e proprio tocco di classe, e chiaramente un tributo, sono i background, la cui grafica richiama quella del **Nec PC-9801**, popolarissimo computer giapponese noto proprio per aver ospitato diverse **visual novel** a sfondo erotico, e a tratti anche quella del **PC Engine** (cui il modello **Duo-RX** fa anche un'apparizione all'interno della stanza del personaggio).

Particolarissima la colonna sonora composta da **Luca della Regina**, compositore dello **SHMUP** italiano in corso di lavorazione **Xydonia**, e che si avvale principalmente 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, perfetti per un'avventura retrò di questo genere, specialmente per la natura "da **PC-98**" del titolo. Interessante anche il brano **Liberty** che ricorda a tratti il singolo **Boys** di **Sabrina Salerno**... coincidenze? In fondo la cara cantante italiana era "particolarmente rotonda" e il video della canzone in questione particolarmente... **Oppai!** Infine, il progetto includerà ben 3 guest musician giapponesi di altissimo rango, ovvero **Norihiko Hibino** (**Metal Gear**, **Zone of Enders**, **Bayonetta**), che ha già rilasciato la [preview](#) di un suo pezzo sul canale **Youtube** di **Vittorio Giorgi**, **Masashi Kageyama** (**Gimmick!**, **Sunsoft**) e **Tsuyoshi Kaneko** (**Segagaga**, **Yakuza**, **Thunder Force IV**).

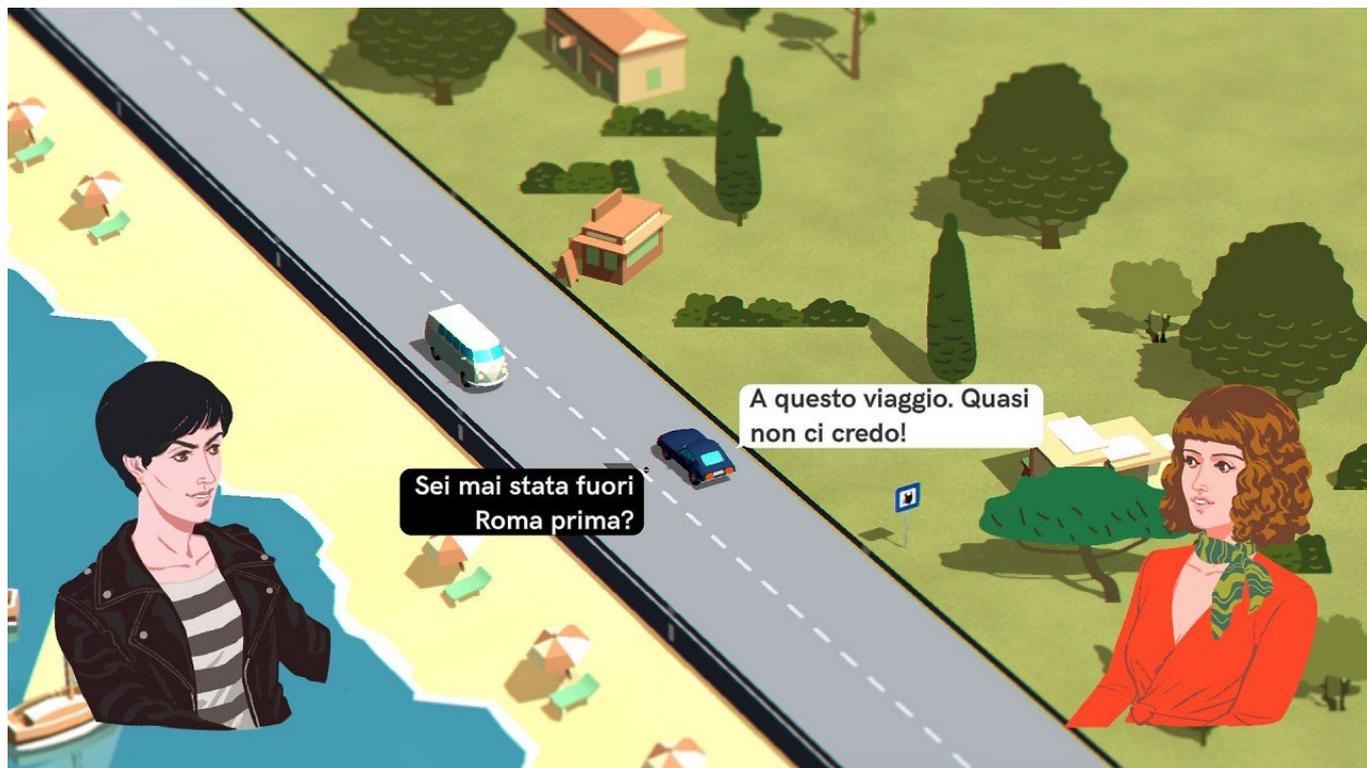


Oppaidius Summer Trouble! dimostra come la scena videoludica italiana sia tuttora in gran fermento e quanto i fan di tutto il mondo siano pronti a supportare game designer italiani come Vittorio Giorgi; gli amanti delle **visual novel**, i **manga/anime ecchi** e avventurosi riscopritori dei vecchi **PC-98** e **PC Engine** ameranno sicuramente il progetto e potranno apprezzare di cuore tutta la passione che vi è stata trasfusa. Non possiamo fare altro che augurare il meglio a **Vittorio Giorgi** per il suo lavoro già pieno di potenziale e che ha coinvolto personalità molto influenti del mondo videoludico. Potrete seguire i risvolti di questo progetto dalla pagina [Kickstarter](#) ufficiale, dove è possibile ancora contribuire alla realizzazione, come è possibile scaricare la demo gratuita di questa bizzarra avventura su [Steam](#), non dateci la colpa però se poi non riuscirete a dormire la notte pensando alle giga-boobs di **Serafina!**



[Wheels of Aurelia](#)

L'abitacolo di un'automobile è un luogo sicuro, in cui ci si racconta dalle più svariate sciocchezze ai segreti più cupi, come un confessionale da cui possano ammirarsi splendidi paesaggi soleggiati che costeggiano le strade. Queste sensazioni e questa atmosfera sono restituite benissimo da **Wheels of Aurelia**, gioco concepito dallo studio milanese **Santa Ragione**, che ha elaborato un gameplay singolare ma, a suo modo, veramente unico e divertente. Questo titolo, già apparso su **Steam**, **Playstation 4** e **Xbox One**, è appena arrivato su **Nintendo Switch**, console ideale per portare questo gioco durante un viaggio in auto o in un qualsiasi altro mezzo in movimento!



«Sulla strada, nella testa scorre il film della tua vita»

Wheels of Aurelia è un gioco con una forte personalità: pieno di battute spiritose consegnate con classe, restituisce il *background* dell'Italia del 1978 senza alcuno spiegone servendosi di un gameplay congeniale alla finalità. È strano a dirsi ma questo titolo si pone a metà fra un **gioco di guida con prospettiva isometrica** (un po' come i vecchi **R.C. Pro-AM** e **Super Sprint**) e una **visual novel**, e questi due elementi si fondono insieme benissimo. Quante volte ci capita in macchina di perdere il filo del discorso quando siamo troppo concentrati alla guida? Oppure, nel caso contrario, quante volte è capitato che degli incidenti si sono verificati per un conducente poco concentrato alla guida? Ecco, parte del gameplay in ***Wheels of Aurelia*** è proprio basata sull'armonia di questi due elementi: dare il giusto equilibrio sia alla guida che alla conversazione in corso all'interno dell'automobile. In realtà l'automobile, se non si preme sull'acceleratore, sarà pilotata automaticamente: l'auto sterzerà a ogni curva, si terrà dritta sulla corsia e manterrà una velocità piacevole e costante in modo da permetterci di concentrarci sulle risposte da dare ai nostri passeggeri che converseranno con noi, anche se di tanto in tanto sarà giusto premere un attimo l'acceleratore per superare i guidatori più lenti. Questo ci dice però che dei due aspetti principali del gioco la conversazione è quella che conta di più; tuttavia sarà necessario, in alcune situazioni, premere l'acceleratore a tavoletta in modo da soddisfare (o non soddisfare) l'obiettivo che ci viene posto e provare a guidare al meglio delle nostre capacità. A tal proposito, visto che questo titolo si concentra molto di più sulla storia che sul *driving*, ***Wheels of Aurelia*** non propone né una guida da simulatore né una fisica realistica, per il bene dello *storytelling* non sarà possibile danneggiare la nostra auto né provocare incidenti che fermino le macchine nel loro tragitto; il contatto fra i veicoli non sarà fra i più realistici ma certamente l'obiettivo degli sviluppatori non era certamente consegnare un titolo di guida. La storia vede **Lella**, una ragazza romana dalle forti tendenze rivoluzionarie, femministe e con una lingua tagliente, andarsene di casa prendendo per la **via Aurelia** insieme a **Olga**, una misteriosa ragazza incontrata il giorno prima al **Piper** e che decide di partire con noi. Durante il viaggio sulla famosa strada statale che collega **Roma** con la **Francia** avremo modo di conoscere le personalità e le intenzioni delle protagoniste e degli occasionali autostoppisti tramite il sistema delle conversazioni che, a seconda delle scelte di dialogo che faremo

(insieme persino allo stile di guida), ci potranno portare a ben **16 finali diversi**. Le scelte da fare sono tante: porterete un autostoppista alla destinazione designata? Farete ciò che il vostro passeggero vi dirà di fare? Direte al passeggero una frase anziché un'altra? Riuscirete a convincere quest'ultimo a fare delle scelte diverse da quelle che ha in mente? Tutto questo vi porterà a rigiocare la campagna più e più volte, alla scoperta di tutti i finali possibili. Anche se la longevità di questo titolo può regalarci diverse ore di gioco, non vi sono grossi incentivi alla rigiocabilità: è un gioco dal gameplay scarno, basato molto sulla storia ed è difficile rigiocare un titolo di cui conosciamo la fine. È un po' lo stesso cosa che avviene con **Phoenix Wright**, insomma, poco di bello nel rigiocare i titoli di cui conosciamo sin dall'inizio i colpevoli. Molte delle tematiche presenti sia nei dialoghi presenti nel gioco che nei finali si rifanno a molti temi o eventi relativi all'Italia di quei anni: dai più seri, come il rapimento di **Aldo Moro**, **Paolo VI**, **l'aborto**, **il massacro del Circeo** e l'astio fra **giovani rivoluzionari** e **neofascisti**, ai più sciocchi come la musica di quegli anni, il "lavoro" dei preti, l'incoerente cristianità di alcuni comunisti italiani e persino l'incoerenza di quei palermitani che tifano per le squadre del nord! Il contesto storico è sempre presente, ben elaborato, presentato sempre con dialoghi intelligenti, spiritosi e che ricordano un certo senso le avventure grafiche della **Lucasarts** nello humor. Nella storia - e nel suo *background* storico - **Wheels of Aurelia** è veramente curatissimo, in grado di restituirvi al 100% quell'atmosfera tipica dell'Italia degli anni di **Andreotti**, del **terrorismo** e in generale di quel **disordine politico**. Sono tematiche abbastanza scottanti, persino nel 2017, e **Santa Ragione** merita un applauso per aver creato una storia ambientata in questo contesto storico travagliato e che non è mai stato utilizzato per una storia in un videogioco.



«Mi piaceva far casino, sognare la guerriglia»

Le illustrazioni 2D dei personaggi che appaiono a destra e sinistra, principalmente per indicare con chi sta parlando **Lella**, sono molto belle e, a uno stile fumettoso, che si rifà principalmente a **Lancio Story** e a **Intrepido**, ci riportano esattamente nel periodo in cui questo stile era in esplosione. Quel

che riguarda il comparto grafico 3D, sviluppato col motore **Unity**, è abbastanza semplice da dire: mantiene uno stile molto grazioso, minimale per ciò che riguarda i modelli 3D ma comunque molto vibrante, colorato e, in un certo senso, in tono con le illustrazioni, un po' come se fosse l'estensione dello stile stesso. È possibile scegliere, all'inizio della nostra avventura, diverse auto: alcune saranno disponibili sin dalla prima *run* del gioco, altre verranno sbloccate a seconda dei finali ottenuti. Sicuramente per gli sviluppatori non è stato possibile acquisire le licenze per le vetture, tuttavia i modelli delle auto si rifanno alle più in voga negli anni 70; fra le auto ci è possibile trovare dei modelli similissimi alla **Fiat 127**, **Renault 4**, **Citroen 2 Cavalli**, la **Lancia Stratos**, l'**Alfa Romeo Giulietta** della polizia del 1978 e persino la **Piaggio Ape** a tre ruote! Le città nelle quali passiamo attraverso, come **Roma**, **Bracciano**, **Civitavecchia**, **Siena**, **Piombino** e **Viareggio**, non sono dettagliate ma, come un po' per la fisica di questo gioco, non è necessario che le strade siano geograficamente curate; tuttavia le città saranno facilmente distinguibili visto che certi elementi tipici, come **le mura di Siena** e **le industrie di Piombino**, sono ben visibili negli ambienti e, pur con poco riguardo alla precisione geografica, sono inseriti con cura e in modo che il giocatore possa notarli e distinguere le città. Per rendere il tutto ancora più vintage e "datato" è possibile sbloccare, dopo aver ottenuto giusto una buona manciata di finali, **la modalità "bianco e nero"**, **la modalità "1978"** che ci mostra il tutto come se fosse un bel tubo catodico con tanto di angoli smussati e **la modalità "scenica"** che ci permette di zoomare e ruotare la telecamera; mixate tutto questo (visto che è possibile attivare queste tre modalità contemporaneamente) e avrete non solo un videogioco ma anche un perfetto **film noir d'avanguardia** dei tempi! Il **sonoro** si basa principalmente sulle stazioni radio all'interno della nostra auto: anche qui nulla su licenza (anche se in questo caso sarebbe stato favoloso) ma abbiamo diversi pezzi creati appositamente per il gioco. In questo comparto il gioco esplose consegnando dei pezzi semplicemente eccellenti, in tono con le sonorità impregnate di beat e progressive rock inglese dei tempi (che in Italia diventavano italiani) e dai testi eversivi e pieni di rabbia. Se non avessi saputo che questi pezzi sono degli inediti composti appositamente per il gioco da **Niccolò Sala**, compositore dei pezzi alla radio, li avrei facilmente scambiati per dei pezzi dei **New Trolls**, **Formula 3**, **PFM**, **Circus 2000** e altri di quel periodo; c'è anche spazio per i cantati dolci alla **Mina** e anche per il **synthpop**, genere che di lì a poco sarebbe esploso. Chi adora il rock progressivo ma in generale la musica italiana degli anni '70, troverà la colonna sonora di questo gioco (ascoltabile gratuitamente su [bandcamp](#)) semplicemente spettacolare: un ulteriore elemento per rendere l'immersione negli anni '70 ancora più viva!



Un gioco per pochi?

Sentir parlare male di questo gioco sarà veramente difficile, specialmente per dei giocatori italiani che conoscano il contesto storico del gioco. A tal proposito però - ma questo è un problema che poco ci riguarda - può essere difficile da apprezzare per un utente straniero; ***Wheels of Aurelia*** è un gioco molto vicino alla storia italiana e dubito che i diversi riferimenti storici possano essere colti da persone che non conoscono la storia di questo paese, specialmente del 1978. Se è per questo, anche l'italiano presentato in questo titolo è un italiano molto colloquiale, giusto un pizzico datato, e che riesce a cogliere le sfumature sia sociali che regionali. Insomma, è un qualcosa che noi italiani possiamo amare ma che forse, al di fuori del Belpaese, difficilmente potrà essere apprezzato. Inoltre, per via del suo gameplay ibrido e abbastanza sperimentale, questo titolo potrebbe non appassionare certi giocatori: è un gioco adatto per gli amanti delle avventure grafiche e per chi adora sperimentare le diverse opzioni di dialogo per ottenere finali sempre diversi, non di certo per gli amanti dei giochi automobilistici o per un pubblico più casual. ***Wheels of Aurelia*** potrebbe rimanere un titolo di nicchia ma in fondo va bene così: soltanto chi apprezza il suo contesto storico sarà in grado di amare a pieno questa avventura e sarà in grado di amare questo gioco anche nei suoi piccoli difetti, che ci porta a lodare senza ombra di dubbio l'ottimo lavoro di **Santa Ragione**.

