

# Russian Subway Dogs

Chi non ha mai sognato di correre per la stazione metro di Mosca, abbaiano e mangiando cibo che cade dalle mani dei passanti? **Russian Subway Dogs** esaudisce i nostri più oscuri desideri e ci permette di fare tutto questo.

Sviluppato e pubblicato da **Spooky Squid Games Inc.** lo scorso 2 agosto, *Russian Subway Dogs* si presenta come un semplice **gioco arcade in grafica 2D** ambientato nella fredda e lontana **Russia**, a **Mosca**, patria di cani randagi che cercano in tutti i modi di recuperare un pezzo di pane dai passanti per evitare la morte. **Il nostro compito sarà quello di aiutare un povero cane a sopravvivere**, mangiando il più possibile per non rimanere a corto di energie e cadere a terra sfinito.

Per evitare la sciagurata fine del nostro amico a quattro zampe **dovremo spaventare i malcapitati pendolari** della metro di Mosca per far sì che il cibo cada loro dalle mani e poterlo ingerire e contrastare l'abbassamento graduale del livello della **stamina**.

Abbiamo solamente due azioni a disposizione: **abbaiare e saltare**. Ogni volta che mangeremo qualcosa ci verranno assegnati dei punti che influiranno sul completamento del livello e sulla quantità di stamina recuperata. Per aumentare i punti ottenuti si dovranno fare delle acrobazie aeree con delle bottiglie di **vodka** che i passeggeri lasceranno cadere dopo ogni nostro abbaio. Per moltiplicare i punti ottenuti dal cibo **si potrà mantenerle a mezz'aria** grazie alle nostre capacità canine, quindi sempre abbaiano. Ogni volta che queste rimbalzeranno **aumenterà un counter** che renderà il cibo più efficace e farà più danno anche agli altri animali che si trovano sullo scenario. Perché non saremo i soli a cercare qualcosa da mettere sotto i denti: insieme a noi ci saranno altri cani, all'inizio, e più in là con i livelli, incontreremo ogni tipo di animale, dagli orsi ai cervi, fino ad arrivare ai piccioni. Ognuno di loro renderà più difficile ottenere cibo o ci colpirà, facendo calare di molto la stamina. L'unico modo per sopravvivere ai pericoli della metro sarà quello di lanciare bottiglie di vodka addosso agli avversari, facendo attenzione ai cibi che ingeriremo, perché **ci potrebbero avvelenare** o permettere al nostro cagnolino di **sparare palle di fuoco**, incenerendo i nemici e abbrustolendo pesce e carne.

In *Russian Subway Dogs* abbiamo **due modalità disponibili: Campagna ed Endless**. La modalità "Campagna" è strutturata in livelli, ognuno dei quali si sbloccherà solo se avremo raggiunto un certo numero di **ossa**, ottenibili al completamento di ognuna delle tre missioni di ogni stage, per un massimo di tre ossa per livello. A ogni scenario **si aggiungeranno sempre più cibi e nemici**, rendendo la sfida molto più avvincente; riuscire a completare uno degli ultimi livelli sarà molto arduo.

**Nella modalità Campagna** si possono anche sbloccare altri personaggi giocabili, che sostituiranno il cagnolino iniziale. I nuovi animali non avranno delle caratteristiche differenti dal personaggio principale, ma **rendono il gameplay più vario**, lasciando al giocatore la scelta del personaggio da dover controllare.

**La modalità Endless** consisterà come è classico in un singolo livello potenzialmente infinito che ci permetterà di guadagnare più punti possibili fino al game over. Il punteggio ottenuto verrà, poi, aggiunto alla classifica mondiale, permettendoci di migliorare sempre di più e battere ogni record.

Purtroppo dopo aver finito la campagna e aver terminato tutte le missioni, *Russian Subway Dogs* **non si presta granché a essere rigiocato**, se non fosse per la modalità **Endless** che regala qualche ora in più a un titolo che non eccelle per longevità.

**La grafica** è stata realizzata con l'ormai usatissima **pixel art** da **Miguel Sternberg**, che ha optato per sagome spigolose e poco dettagliate, ma in linea con l'ambientazione e il gioco in sé. Ogni background è **ispirato alle reali stazioni metropolitane di Mosca**, anche se non si distingue per varietà, come del resto il **comparto sonoro**, buono giusto a tenere compagnia durante le partite, senza stancare o cadere nella ripetitività.

Per il poco che offre, *Russian Subway Dogs* riesce a intrattenere per qualche ora, senza molte pretese. Un gioco con un gameplay solido e ben fatto, ma soprattutto divertente. Consigliato a chi voglia farsi due risate insieme agli **stereotipi e ai luoghi comuni russi** e chi non cerca un particolare livello di grafica né di complessità nel gameplay.

---

## [The Arcade Crew, la nuova società di Dotemu](#)

**DotEmu**, società francese famosa per i suoi remake e revival, come l'ultimo ***Wonder Boy: The Dragon's Trap*** (uscito l'anno scorso) o le versioni per mobile di ***Karateka*** e ***The Last Express***, quest'anno ha provato qualcosa di molto diverso. Infatti proprio DotEmu ha annunciato il 14 marzo, **The Arcade Crew, un nuovo publisher per titoli indie**, come ***Blazing Chrome***, dello sviluppatore brasiliano **JoyMasher**. Recentemente il **CEO di DotEmu, Cyrille Imbert**, ha dichiarato che questa era già stata presa in considerazione tempo fa, ma si è concretizzata con l'arrivo di numerosi successi, come ***Wonder Boy***, ***Ys Origin*** e ***Windjammers***. Ha continuato dicendo di avere l'esperienza giusta per cominciare a sviluppare titoli da zero, e non più solo sequel o remake, caratterizzati da grafica e gameplay in pieno stile retrò.

Confrontandoli, i giochi creati da entrambe le società potrebbero sembrare simili e, proprio per questo, **Imbert** ha voluto precisare che le creazioni di **DotEmu** continueranno a essere proprietà di licenza dell'IP originale, mentre, i titoli di **The Arcade Crew**, saranno separati dalla prima società, anche se il nome potrà suggerire degli adattamenti dei classici *coin-up*. In seguito Imbert ha rilasciato le seguenti parole:

«Il vero lato "arcade" di **The Arcade Crew**, non riguarda la macchina in sé, ma il suo spirito. Vogliamo pubblicare giochi che abbiano questa sensazione di divertimento istantaneo, qualcosa che ricordi i vecchi tempi, giochi semplici, non sono semplici nel concetto o nel modo in cui vengono eseguiti, ma non è neanche qualcosa di complicato o strano, con concetti totalmente nuovi. Non siamo solo un editore indipendente, siamo noi stessi sviluppatori, e questo ha un grande impatto sul modo in cui vediamo l'Arcade Crew: possiamo permetterci di avere un portafoglio selettivo, non abbiamo bisogno di riempire un programma di pubblicazione, abbiamo i nostri progetti e lo abbiamo fatto per molto tempo tempo.»

Ma DotEmu sarà comunque presente durante le attività di **The Arcade Crew**. Sviluppando un paio di titoli all'anno, **The Arcade Crew** potrà fornire molta più assistenza agli utenti e al suo lavoro. Per questo DotEmu vuole essere partecipe, dalla progettazione al collaudo, all'animazione, al supporto per il porting multiplatforma. A proposito di questo **Imbert** ha dichiarato:

«Vogliamo davvero un coinvolgimento integrante nell'intero processo di completamento di un gioco. Molti editori sono solo editori, non sanno davvero cosa significhi veramente sviluppare un gioco. Cercheremo di lasciare che gli studio lavorino dove hanno davvero un valore aggiunto, che stiano creando il loro gioco e realizzando il loro progetto. Per tutte le altre cose, potremmo supportarli, perché sappiamo esattamente come va.»

Anche se **The Arcade Crew**, sta cercando di stimolare il mercato retrò, **Imbert**, sa bene che il mercato si evolve in continuazione. Lo dimostra l'esperienza di DotEmu con **Wonder Boy**, il quale punto di forza è la sostituzione della **pixel art** con le immagini disegnate a mano dallo sviluppatore **Lizardcube**.

«L'arte dei pixel è stata usata molto nella scena indipendente perché è più facile poterci lavorare. È più rapida, è meglio per l'iterazione, per l'animazione. Per un sacco di motivi ha senso, soprattutto quando hai un budget basso. Fare un'animazione disegnata a mano come è stato fatto su **Wonder Boy** è molto difficile. È un affare completamente diverso.»

In passato il disegno manuale, era qualcosa di impossibile, a causa delle limitazioni tecniche. Ora data la sovrabbondanza di titoli in pixel art, molti professionisti hanno voglia di qualcosa di nuovo e mai visto. Per **Imbert**, la pixel art di *Blazing Chrome*, dà al titolo un chiaro riferimento a classici retrò come *Metal Slug* o *Contra*.

«A volte ha senso che alcuni giochi siano pixel art. C'è stato un processo di riflessione dietro a ciò che sarà il gioco? Perché dovremmo fare pixel art, e come? Perché ci sono molti stili differenti di pixel art, ovviamente. Ma finché si adatta con il genere del gioco, l'universo del gioco, il gioco stesso, ha senso. A volte puoi dire su alcuni giochi che erano solo pixel art di default perché è bello o perché sembra un po' retrò. Il modo in cui selezioneremo giochi per **The Arcade Crew**, non importa come appaia, è importante come lo giustifichi, è importante spiegare perché si mostra in questo modo. Qual è stato il processo artistico dietro di esso? »

Quest'ultima è una domanda molto importante, base su cui si svilupperanno i futuri titoli. **The Arcade Crew** punta a spingere il potenziale di *Blazing Chrome*, e di tutti i futuri sequel, sfruttando i principali *gameshow*, a partire dal **Game Developer Conference**, che si sta tenendo proprio in questi giorni, continuando poi con **E3** e **Gamescom**.

---

## [Seinfeld Adventure game: un nuovo punta e clicca in pieno stile anni 90'](#)

Negli ultimi anni la pixel art sembra aver ripreso piede nel mondo dei videogames, soprattutto se si parla di Indie: colorata, semplice ma allo stesso tempo di grande impatto grafico. Questo nuovo titolo, *Seinfeld Adventure game*, attualmente in sviluppo dall'australiano **Jacob Janerka**, vuole riportare in auge lo stile delle avventure grafiche **LucasArts** e la sitcom americana *Seinfeld*, che porta proprio il suo nome. L'obiettivo principale è quello di riprodurre il più fedelmente possibile, attraverso i pixel appunto, le ambientazioni e i personaggi, per far provare a chi gioca le stesse

sensazioni che quella serie tv dava, durante la sua messa in onda nel periodo 1989-1998.

Lo stesso sviluppatore ha annunciato su **Twitter** di essere alla ricerca delle giuste idee per rilasciare una prima demo, mostrando anche una brevissima clip.

Been getting a lot of questions about the Seinfeld Project recently. A: I'm waiting till I have a good idea for a premise for a short demo. Anyway here is a slightly updated compilation. [pic.twitter.com/fyiUUZPWgw](https://pic.twitter.com/fyiUUZPWgw)

— Jacob Janerka (@JacobJanerka) [December 18, 2017](#)

Un nuovo punta e clicca è sicuramente una ventata d'aria fresca che si scosta totalmente dalla maggior parte dei titoli odierni, ma allo stesso tempo un'occasione per i vecchi fan di questo genere di ritornare con la mente ai tempi di *Monkey Island*, *Full Throttle* e *Day of the Tentacle*.

---

## [Beat Cop](#)

### **Pixel, Droga & Rock'n Roll!**

**Pixel Crow**, piccola software house indipendente polacca, quest'anno ha regalato allo sconfinato panorama videoludico una bella ventata di freschezza con **Beat Cop**, un simpaticissimo gioco completamente in **pixel-art 8-bit** con il quale i giocatori con qualche anno in più alle spalle avranno l'impressione di stare giocando a un titolo per **Commodore64** o **Amiga**.

Il titolo viene sviluppato con un mix di elementi ben distinti e shakerati tra loro, che fanno di **Beat Cop** un titolo in bilico tra un **punta e clicca**, un **action** dagli elementi **investigativi** con alcuni tratti propri dei **GDR** che lo rendono ancor più interessante considerando che il tutto si dispiega su una trama da film poliziesco.

Tra i vari personaggi si instaurano dialoghi che spaziano da quelli più seri a simpatici siparietti con battute scottanti e "nonsense".



## Storyline

Nel gioco, ambientato nella città di **Brooklyn** degli **anni '80**, ci ritroveremo a vestire i panni del detective **Jack Kelly** che, in seguito a una rapina sventata nella villa di un senatore, viene implicato e accusato della scomparsa di alcuni preziosi tesori che erano contenuti all'interno della cassaforte nella stessa casa.

Il detective Kelly si vedrà revocare il tesserino e verrà declassato a semplice poliziotto di quartiere, a combattere la microcriminalità per le strade di New York. Da quel momento avrà a disposizione **solo 21 giorni** per dimostrare la propria innocenza e uscire riabilitato e con le mani pulite da questa sporca faccenda, muovendosi oculatamente tra malavita newyorkese e lealtà alle forze di polizia.





## Gameplay

Il gioco inizia subito dopo il trasferimento in un nuovo dipartimento del **NYDP**, nel quale l'ex detective Kelly farà la conoscenza dei **colleghi** che, tanto per cambiare, mostreranno quel particolare carattere pungente e quel linguaggio irriverente e sboccato di ogni film poliziesco che si rispetti.

Ogni giorno dovremo scrivere sul nostro taccuino i comandi del sergente e successivamente scendere in strada a svolgere il nostro lavoro che si evolverà in relazione alle azioni compiute. Potremo far crescere, o decrescere, infatti, la nostra fama fino a 100 punti tra 3 diverse fazioni: **polizia**, **mafia** o **crew** (che rappresenterebbe il **cartello della droga** della città di Brooklyn). Una volta raggiunto il massimale in **positivo** si avranno dei bonus economici o investigativi, mentre raggiunta la soglia limite **minima**, nella maggior parte dei casi verrete "fatti fuori" e il gioco si concluderà con un bel **Game Over**, facendoci ricominciare dall'ultimo giorno lavorativo.

In **Beat Cop** le giornate saranno scandite da un orologio: allo scoccare delle **18:00** ritorneremo infatti al quartier generale per fare rapporto e raccogliere quello che abbiamo seminato in bene o in male. Durante le nostre ronde quotidiane, in parallelo allo sviluppo della storia principale, potremo decidere liberamente il da farsi: saremo liberi, infatti, di seguire tutte le missioni secondarie che vogliamo, ma si dovrà sempre tenere in considerazione il tempo a nostra disposizione, che scorrerà inesorabile. Qualora la giornata dovesse concludersi senza aver completato tutte le mansioni, riceveremo dei punti di penalità per ogni missione incompiuta.

Multe alle automobili in sosta vietata, con fari rotti o pneumatici consumati, oppure arrestare ladri, spacciatori e mafiosi, sventare suicidi, omicidi e rapine: tutti le mansioni del poliziotto "buono" con molteplici possibilità di interpretare anche il ruolo del cattivo, così tante che potrebbero non annoiare mai, se non fosse che a volte il gioco può diventare frustrante perché a causa di un errore si potrebbe dover ripetere l'intera giornata lavorativa, soprattutto se siete molto esigenti nei vostri confronti e pretendete di svolgere tutto come si deve.

Il gioco, per essere un indie, è discretamente longevo, specie considerando il fatto che **Beat Cop** ha diversi finali.

## A suon di synth

La colonna sonora è semplicemente eccezionale. Sotto questo aspetto il team di *Pixel Crow* ha studiato una **OST** magnifica, perfettamente attinente ai suoni **sintetizzati 8-bit** e all'epoca in cui è ambientato il gioco. Sembrava di essere **Axel Foley** in *Beverly Hills Cop* e tutto ciò mi esaltava non poco, verrà probabilmente voglia anche a voi di farne la colonna sonora delle vostre giornate.

## Tirando le somme

**Beat Cop** è, al momento, uno degli *indie* più divertenti e ben sviluppati che io abbia mai giocato. Non sono davvero riuscito a trovare dei difetti nel gioco, probabilmente anche grazie alla sua semplicità, ma soprattutto perché i ragazzi di **Pixel Crow** hanno davvero svolto un ottimo lavoro. Unico neo potrebbe essere la mancata localizzazione in italiano che per, chi non mastica molto la lingua inglese, potrebbe risultare un problema non da poco, anche perché il linguaggio utilizzato è ricco di abbreviazioni e slang che rendono difficile la lettura per i meno ferrati in materia. Ad ogni modo **Beat Cop** è un gioco validissimo e che consiglio assolutamente di giocare: saranno soldi ben spesi che vi regaleranno ore di "**pixeloso**" divertimento.

---

## Cosmic Star Heroine

**Cosmic Star Heroine** è un rpg sviluppato da **Zeboyd Games** nato come progetto kickstarter nel 2013 e con forti ispirazioni allo stile jrpg tipico degli anni '90 (*Phantasy Star*, *Chrono Trigger*, per fare un paio di esempi) rigorosamente in 2D e sviluppato in pixel art. Sembra quasi di giocare un titolo per Super Nintendo, cosa che può anche non piacere a tutti, come anche il fatto che il titolo sia disponibile solamente in lingua inglese, fattore che non di rado è causa del malcontento di molti nostri connazionali.



## Storia

Il gioco narra le vicende di **Alyssa L'Salle**, agente del Governo che, nel corso di un'indagine, scopre una cospirazione atta a distruggere la galassia.

La storia si rivela man mano poco ispirata e zeppa di cliché, al punto da rischiare di annoiare e da far venir voglia non di rado di saltare la maggior parte dei dialoghi (quasi totalmente inutili) e di continuare per cercare qualcosa di interessante che in realtà non si presenterà quasi mai: i comprimari del gioco sono, infatti, caratterizzati poco e nulla, risultando più interessanti per le loro abilità in combattimento che per il loro background.





## Gameplay

Il **combat system** è uno dei punti forti di *Cosmic Star Heroes*, risultando, al contrario della storyline, molto curato e non banale; si potrà usare soltanto un'abilità alla volta, per poi ricaricarle tutte usando un'altra abilità. In caso contrario, non si potrà far altro che passare il turno. Dopo un certo numero di turni, uno dei quattro personaggi controllabili potrà entrare in "hyper mode" e fare molto più danno grazie alle proprie abilità: una buona tecnica è in questo caso aspettare e utilizzare l'abilità adatta, quella alla quale il singolo nemico è più vulnerabile.

Tutto ciò potrebbe risultare frustrante a volte, perché bisogna tenere conto di tanti fattori ed essere dotati, anche in questo caso, della giusta dose di pazienza (ma qui, a differenza della storia, che può frustrare per eccesso di noia, è proprio una questione di meccanismo di gioco: a qualcuno potrebbe anche piacere). Un altro punto che non piacerà a molti - ma qui non parliamo di un vero e proprio difetto - è la mancanza di salvataggio automatico, fattore che deve portare il giocatore a salvare spesso per non trovarsi a ripetere parti di gioco già superate in precedenza.



## Grafica e sonoro

Dal punto di vista grafico, il team di **Zeboyd games** è tutto sommato riuscito nell'intento di ricreare l'atmosfera degli anni '90, con sprite colorati e gradevoli da vedere e musiche con effetti synth che sembrano uscite da una console retro; purtroppo, però, è possibile incappare, nel corso gioco, in qualche bug che costringe il giocatore a caricare un salvataggio precedente (a me è capitato diverse volte, aumentando il senso di frustrazione di cui sopra), e questo è appesantito da caricamenti lunghi e alcuni crash all'avvio.



## Conclusioni

Ci troviamo di fronte a un gioco discreto, penalizzato da problemi tecnici e da una storia che, purtroppo, non decolla e non rimane, e che ha la sfortuna di essere uscito in un periodo in cui deve confrontarsi con un mostro sacro dei jrpg come *Persona 5*. Consigliato a chi proprio non può fare a meno della grafica in pixel art e a chi voglia immergersi nostalgicamente nell'atmosfera degli anni '90; chi non abbia quest'esigenza, è meglio che forse cerchi altri titoli che, nel genere, non ci faranno sentire la mancanza di *Cosmic Star Heroine*.