

# 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.

---

## **FIFA 19: le impressioni dalla demo**

Come ogni anno, l'arrivo del nuovo **FIFA** sugli scaffali segna l'inizio definitivo della nuova stagione calcistica, correlando gioie e delusioni del calcio reale a quello digitale. **FIFA 19** è l'ennesima evoluzione del calcistico canadese cominciata con **FIFA 17** e con l'avvento del **Frostbite Engine**, presentando diverse novità sul piano contenutistico e alcune di gameplay, che hanno un impatto visibile già dalle prime partite di questa demo. In attesa della recensione, dunque, diamo un primo sguardo a queste novità.

### **Verso il Triplete**



L'arrivo in pompa magna della **Champion's League** e competizioni tangenti non è certo passata inosservata, tanto che ha avvicinato alcuni utenti dell'altra sponda (**PES**) al nuovo titolo Electronic Arts. L'integrazione di questa aggiunta sembra totale, a cominciare dalla modalità **Kick-Off** completamente rivista: abbiamo infatti a disposizione non solo la classica amichevole, ma anche una serie di match da affrontare all'interno di tornei ufficiali e una serie di parametri in grado di modificare pesantemente gli incontri. Pur non presenti nella demo, sappiamo già che sarà possibile affrontare delle amichevoli molto particolari in cui spicca la modalità "**Sopravvivenza**", nella quale un giocatore lascerà il campo una volta segnata una rete, fino alla vittoria di chi si ritroverà con meno calciatori sul rettangolo di gioco. Ma sarà possibile giocare amichevoli dove varranno ad esempio soltanto i tiri da fuori area, o quelli al volo e via dicendo, sino a una **gara senza regole** dunque, senza fuorigioco, falli e tutto l'impianto regolamentare del calcio moderno. Inoltre, potremmo affrontare le varie fasi della **Champion's** in totale libertà e, cosa importante, richiesta dagli amatori del single player, tutte le nostre statistiche verranno raccolte in un'infografica visibile costantemente nel menu.

Le novità fortunatamente non si fermano ai contenuti: una volta scesi in campo si nota subito l'impatto degli **Scontri 50/50**, una feature che permette una migliore gestione della fisica, prendendo in considerazione la reale stazza degli atleti. Già dalle prime battute, infatti, assisteremo a contrasti più realistici e battaglie più marcate per il possesso palla. Risaltano anche le differenze tra i vari calciatori in cui - in parole povere - un Verratti farà molta fatica a contrastare un Dembélé del Tottenham. Anche l'**Active Touch System** presenta delle novità sostanziali: i calciatori che ricevono palla modificano la postura in base al contesto in cui si trovano, se tra attacco o difesa, se pressati o liberi di muoversi. La posizione che assumeranno, dunque, modificherà il tipo di impatto che avrà il corpo sul pallone e viceversa, aggiungendo un tocco in più verso il realismo. Infine, il **Timed Finishing**, disattivabile dal menu di personalizzazione delle assistenze al gioco, funziona in maniera del tutto simile alla ricarica delle armi in **Gears of War**. Questa volta per colpire bene il pallone **serviranno due tocchi** del tasto adibito al tiro, uno per la potenza e uno per l'impatto dove, il tempismo, sarà fondamentale. Effettivamente serve un minimo di pratica per assimilare la nuova meccanica, soprattutto se abituati al vecchio sistema: non è detto infatti che colpendo il pallone con le stesse modalità con cui avveniva nei precedenti episodi l'esito sarà il medesimo.

Ma le novità non si fermano qui. Una piccola grande implementazione è data dalle **Tattiche Dinamiche**, che vanno ad aggiungersi al menu contestuale dell'atteggiamento della squadra in campo, da difesa a oltranza ad attacco totale. Prima di una partita abbiamo la possibilità di **associare a ogni tipo di comportamento uno schema** ben preciso, con modulo, posizione in campo dei giocatori e tattiche completamente personalizzate e variabili in tempo reale durante il corso della partita. Facendo un esempio potremmo associare alla difesa a oltranza per difendere un risultato importante un 5-4-1 oppure ad attacco totale un 4-2-4. Una volta cambiato atteggiamento col d-pad vedremo spostarsi dunque i calciatori in tempo reali, assumendo la nuova posizione. C'è un "però": l'uso indiscriminato di tale pratica può aprire enormi spazi su campo e letali se sfruttati dagli avversari. È bene dunque cambiare tattica una volta tranquilli e con il possesso palla.

## La chiamavano Trinità



All'interno della demo è presente anche un piccolo estratto del **Viaggio: Campioni**, ultimo episodio della serie dedicata ad **Alex Hunter**. Anche qui le novità sono molteplici, a cominciare dalla possibilità di scegliere già da subito la sorellastra **Kim Hunter** o l'amico/rivale **Dennis Williams**, ora nel Manchester United. Hunter invece, è un nuovo giocatore del **Real Madrid** e questo avrà delle forti ripercussioni sulla sua carriera come del resto sul suo carattere. Il successo, la fama e la gloria potrebbero destabilizzare il giovane calciatore inglese ma questo, lo vedremo in dettaglio sul titolo completo. In questa preview abbiamo avuto solo modo di giocare come Alex, in un match di Champion's League contro lo United. Le meccaniche sembrano le medesime ma sappiamo già che il protagonista potrà scegliere come "**mentori**" tre campioni del Real come **Modric**, **Marcelo** e **Kroos**, che avranno un impatto importante non solo sull'aspetto ludico, ma anche nella vita privata.

A livello tecnico invece non sono presenti grosse novità. Si può notare una **migliore cura delle**

**divise, nuova regia** per alcune cutscene e **nuova inquadratura alle spalle del portiere** al rinvio da fermo, permettendo una migliore visione del campo, soprattutto se si vuol giocare palla corta. Le vere novità probabilmente le vedremo con l'implementazione del **ray tracing**, magari già dal prossimo anno.

## In conclusione

Manca poco ormai all'arrivo di **FIFA 19** che si presenta davvero ricco dal punto di vista contenutistico e con alcune implementazioni al gameplay che ne migliorano il feeling. Nonostante alcune piccole criticità sembrano permanere come **fisica del pallone** non proprio precisa e forse una **eccessiva velocità di gioco**, il titolo Electronic Arts si appresta a conquistare il mercato, nonostante il suo rivale sia uscito da circa un mese.

---

## [10 punti a favore della battle royale](#)

La Battle Royale è, nel 2018, il genere dominante; con i suoi milioni di player è sicuramente la tipologia di videogame più giocata al momento grazie a titoli quali **Fortnite** e **Playerunknown's Battlegrounds**, e ai numerosi epigoni che ne sono nati. Molti ne hanno fatto già oggetto di polemica, molti li vedono come il male, come materia di consumo, ma in realtà hanno apportato vari benefici e hanno molto da insegnare. Vi diamo dieci motivi per cui il genere fa bene a tutti, developer e non.



## 1. Puoi essere punito

Nessuno avrebbe pensato che un gioco dove 99 volte su 100 si perdono i progressi acquisiti sul campo avrebbe avuto successo: qui, dopo aver sudato sul farming, si può perdere tutto anche con un minimo sbaglio. I **Battle Royale** ci insegnano le conseguenze degli errori punitivi.

Negli ultimi anni, gli sviluppatori hanno tentato di allontanare i giocatori da qualsiasi fattore negativo: in **Overwatch** il **kda** (rapporto uccisioni/morti/assist) è sostituito da medaglie ricevute attraverso le azioni fatte dal giocatore.

Invece, titoli quali **PUBG**, ti sbattono in faccia il fallimento. Ma è proprio questo che riporta i giocatori a fare delle partite, la voglia d'imparare e di dominare sugli altri. Il fallimento, spinge i giocatori a migliorare le proprie abilità così da poter abbattere qualsiasi avversario. E non poi tanto diverso, sia sul mercato videoludico che nella vita, no?

## 2. Free to Play > gioco a pagamento

Uno dei fatti più importanti riguardanti il genere è la lotta per la ribalta tra due giochi che dominano la scena del genere: *PlayerUnknown's Battlegrounds*, titolo di fascia di prezzo media che è stato surclassato sei mesi dopo dalla versione **F2P** (free to play) di *Fortnite*. Nonostante sia stato rilasciato dopo il titolo di Bluehole, il gioco di Epic domina oggi in termini di utenti.

Affiancato a molti fattori che hanno portato al successo di *Fortnite*, il più grande contributo al successo del gioco è stata la mancanza di un costo. Avendo visto questa dinamica in giochi famosissimi come **League of Legends** e **Hearthstone**, è ormai palese che il modello F2P rende di più, se ben utilizzato. Buon per gli utenti che possono giocare gratis, e bene per gli sviluppatori che imparano a farne tesoro.



### 3. La qualità è tutto

Vero, quel che è gratis si può fruire facilmente. Ma questo non vuol dire che non importi la qualità. Un altro fattore dominante di *Fortnite* è come si è gestito dopo il lancio. Il titolo di **Epic** è stato costruito su basi più stabili, essendo appoggiato a un gioco già esistente. La software house è stata in grado di aggiornare il loro gioco con maggiore attenzione e frequenza a quel che volevano i giocatori: una maggiore varietà di gameplay e skin da poter acquistare. Nel frattempo, *PUBG*, d'altro canto, ha faticato per colpa del "peso" del titolo, i numerosi bug ecc ecc, lasciando la propria fanbase infastidita e col tempo meno propensa a giocare al loro gioco.

Visto che i giochi diventano sempre più qualcosa di routinario, l'ampliamento e la variazione dei contenuti permette un aumento di giocatori e il loro mantenimento all'interno del gioco, e gli sviluppatori lo sanno: un gioco che vuole lunga vita, deve avere un alto livello qualitativo.

### 4. SKIN SKIN SKIN

Tutti i F2P incassano i soldi tramite piccole transazioni estetiche, capelli, magliette, animaletti ecc. Nel caso di *Fortnite*, il titolo ha portato a una vera e propria "skin mania": dobbiamo ricordare che il titolo di **Epic Games** ha raggiunto il primo posto sull'**App Store** proprio in tema di transazioni.

L'ampia vendita di skin e oggetti vari è dovuta al fatto che i giocatori (specie i più costanti) vogliono differenziarsi gli uni dagli altri in combattimento. All'interno di *Fortnite*, le skin migliori si ottengono tramite il pass battaglia (che costa 10 euro). Ovviamente, anche qui la qualità è fondamentale: più le skin saranno belle, più bello sarà il gioco. Un vantaggio per i giocatori, che avranno elementi estetici più belli, e per i developer, che incasseranno di più.



## 5. Modder al lavoro!

All'inizio del decennio, sembrava che la scena indie sarebbe stata la fonte di una nuova aria di rinnovamento per l'ambiente videoludico grazie alle nuove esperienze e a nuove tipologie di giochi. In pochissimo tempo la scena dei modder è diventata il fulcro di creazione di generi (ricordiamo la nascita dei **MOBA**). All'interno del settore vengono sperimentate molte idee, quindi se una mod attira pubblico arriveranno altri titoli dello stesso genere o spin-off, con l'idea che si modifica e migliora. La prima mod della Battle Royale è comparsa nel 2012 su *Minecraft* (Hunger Games), impiegando cinque anni per diventare ciò che conosciamo oggi attraverso una manciata di modder che hanno avuto un ruolo chiave. Qui è dove i giocatori si fanno sviluppatori. Che meraviglioso inno alla creatività.

## 6. L'evoluzione del genere è rapida

Una volta che un gioco è stato rilasciato e il predecessore è surclassato, c'è l'inevitabile reazione dello sviluppatore "indignato", che farà di tutto per denigrare il nuovo titolo. Tuttavia, è facile perdere la cognizione di ciò che sta realmente accadendo: la rapida evoluzione di un genere.

Mentre la battle royale ha visto sei anni di perfezionamento dalla parte mod, solo negli ultimi mesi abbiamo visto la reale trasfigurazione del genere.

È in momenti come questi che dobbiamo ricordare che, quando i developer della metà degli anni novanta iniziarono a elaborare le meccaniche per quello che oggi conosciamo come soprattutto in prima persona, i loro lavori furono soprannominati inizialmente come "cloni di *Doom*". E un genere nasceva, fino a diventare uno dei più importanti del mondo videoludico come lo conosciamo.





## 7. Crossplatform ovunque

L'utilizzo di più piattaforme di gioco è sicuramente un enorme vantaggio. Il successo di *PUBG* e di *Fortnite* ha portato questi titoli dal PC alle console sino al mobile con un successo impressionante.

I controlli virtuali dei telefono touchscreen sono sempre stati molto imprecisi e troppo "meccanici" ma, grazie al fatto di aver mutuato l'utilizzo dei controlli da titoli cinesi come *Arena of Valor*, sia *Fortnite* che *PUBG* sono riusciti ad avere versioni mobile abbastanza giocabili.

Inoltre, il crossplay di *Fortnite* consente ai giocatori di qualsiasi piattaforma di giocare con chiunque vogliano. **Epic** sta quindi guidando, simbolicamente, un'armata per poter distruggere il muro protettivo che divide le piattaforme di gioco, a vantaggio di tutti.

## 8. La Battle Royale fornisce aneddoti infiniti

Una delle caratteristiche uniche della battle royale è la possibilità di poter creare aneddoti infiniti: «sai, una volta in una partita di *PUBG* ho fatto un salto mortale con la moto uccidendo 2 persone».

Questo succede grazie all'inserimento di 100 giocatori all'interno di una partita, creando dunque milioni di possibili futuri. Si hanno delle interazioni intenzionali ma imprevedute vista l'impossibilità di sapere come risponderà l'altro giocatore.

Paragonati ai Battle Royale, i MMORPG, sono completamente devoti a quello che i progettisti hanno creato per loro: l'esperienza di due giocatori che si scontrano in un raid è spesso simile. Invece, giochi come *Fortnite* si liberano dai percorsi "base" dando spazio ai giocatori, al fato e alla creatività di quest'ultimi.



## 9. Potere agli Esport

Con il genere Battle Royale è molto difficile creare qualche torneo su ampia scala ma, ricollegandoci a quanto detto nel punto 8, la grande variabilità di gameplay spinge i due re del genere alle prime posizioni di **Twitch**, battendo anche il colosso *League of Legends*.

Con un pubblico giornaliero medio di 15 milioni di utenti, **Twitch** è diventato una risorsa importante per i giocatori. Ed è proprio questa “pubblicità” gratuita che ha permesso a titoli come *Fortnite* di crescere così rapidamente. Infatti, **Epic** stessa ha scritto una grande lettera agli streamer e ha offerto loro una competizione con un montepremi da 100 milioni di dollari. La crescita degli Esport è importante per il mondo dei videogame, che può usufruire oggi anche del riconoscimento del Comitato Olimpico. Non poco per la dignità del settore.

## 10. Il gioco è ora la cultura pop

Da Drake su Twitch ai calciatori inglesi, il successo di *Fortnite* ci ha dimostrato che ormai i videogiochi sono un riflesso della cultura pop. Durante la “Pac-Mania” degli anni '80 e la breve iconicità di Lara Croft negli anni '90, sembrava che i giochi fossero qualcosa di passeggero. Oggi pare che i media più diffusi vogliano affrontare temi videoludici allo stesso modo della musica, del cinema, della TV o della stampa. Con ogni anno che passa, i videogiochi diventano sempre più mainstream all'interno della cultura generale.

Oggigiorno i videogiochi non sono la più fruiti soltanto da una piccola parte del mondo: ormai sono usati per intrattenere e sono posti allo stesso livello dei film o della musica. I videogiochi sono adesso **cultura pop!**

---

# Nei giochi PS plus di settembre c'è lo zampino di Bungie

Settembre è ormai alle porte e Sony ha deciso di concludere la stagione estiva dei titoli del PlayStation Plus con due grandi giochi: **Destiny 2** e **God of War III Remastered**.

Proprio lo stesso giorno dell'uscita della terza espansione, *I Rinnegati*, di **Destiny 2**, Sony ha deciso di renderlo disponibile gratuitamente agli abbonati al suo servizio, permettendo a tutti di poter provare con mano il nuovo FPS di casa Bungie, unico titolo del lotto già disponibile per il download. Mentre **God of War III Remastered** può essere una buona occasione per recuperare il terzo capitolo della saga, prima di giocare il recente **God of War**.

Il mese scorso, invece, i titoli di punta scaricabili erano **Mafia III** e **Dead by Daylight**, che sono tuttora scaricabili gratuitamente.

Nel mese di settembre tutti gli utenti abbonati potranno giocare i seguenti titoli:

- **Destiny 2** (PS4)
- **God of War III Remastered** (PS4)
- **Another World - 20th Anniversary Edition** (PS4, PS3 e PS Vita)
- **Q.U.B.E. Director's Cut** (PS4 e PS3)
- **Foul Play** (PS4 e PS Vita)
- **Sparkle 2** (PS Vita)
- **Here They Lie** (PSVR)
- **Sapere è Potere** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **4 settembre**.

---

## Overcooked 2

Sono trascorsi esattamente due anni dal lancio su **PC** del primo capitolo di **Overcooked**, adrenalinico **party-game culinario** sviluppato da **Team17** e **Ghost Town Games**. Oggi, visto l'enorme successo raccolto dal predecessore su tutte le piattaforme, esce **OverCooked 2**, riproponendo un invariato stile di gioco accompagnato da nuovissimi livelli e con una veste grafica leggermente più curata sotto certi aspetti.



## Master Chef

Nel primo **Overcooked** abbiamo dovuto cimentarci in una folle corsa contro il tempo e in un durissimo allenamento per poter arrivare all'ultimo stage e batterci con il terribile appetito del final boss per salvare il mondo, passando attraverso coloratissimi livelli fuori di testa del Regno delle Cipolle. Sicuramente **Overcooked** è stato - ed è tutt'ora - uno di quei giochi dell'universo indipendente che ha lasciato a bocca aperta per la sua unicità, per una riuscitissima meccanica di gioco e per le tantissime ore di divertimento che è in grado di regalare. È possibile giocarlo da soli nella modalità campagna o in compagnia di uno o più giocatori, dividendo il joypad o la tastiera metà per uno o utilizzando una periferica per ognuno. In **Overcooked 2** conosceremo tanti nuovi e bizzarri chef che si aggiungeranno a quelli già conosciuti nel primo capitolo, con piatti nuovi ed elaboratissimi che metteranno a dura prova le nostre doti culinarie!

Ogni livello nasconde nuove insidie e piatti sempre più elaborati che renderanno difficile la preparazione delle nostre ordinazioni. Lo scopo dei giocatori per ogni livello, sarà quello di completare più piatti possibili in un tempo limite senza troppi errori, in modo da poter guadagnare più stelle possibile - massimo 3 stelle per livello che serviranno per lo sblocco degli stage successivi. **Overcooked 2** è a tutti gli effetti il sequel del primo capitolo, o dovremmo forse dire, la continuazione?

Sì perché a conti fatti, anche i primi livelli di questo nuovo capitolo, potrebbero sembrare un po' ostici per chi non abbia avuto la fortuna di potersi infarinare con le meccaniche di gioco del primo, quasi come se gli sviluppatori diano per scontato che l'utente debba conoscere il gioco. La complessità di alcuni livelli spesso impedisce di prendere al primo tentativo le agognate 3 stelle, costringendo anche i giocatori che hanno già approcciato al primo capitolo a dover ritentare per sperare in un risultato migliore. Sin dall'inizio vengono richiesti una forte dose di manualità con i comandi base del gioco e un altissimo spirito di squadra, in una eventuale modalità cooperativa, per poter completare i vari stage.



## Il Co-Op: la morte sua

Chi abbia giocato al primo *Overcooked* e ai suoi DLC potrà notare facilmente le doti richieste da questo secondo capitolo. Per il primo, come per il secondo, la modalità "giocatore singolo" a volte potrebbe risultare troppo macchinosa e complessa, tra lo switch dei 2 personaggi e l'organizzazione delle pietanze ci si confonde con molta facilità. In definitiva, la modalità vincente è sicuramente quella cooperativa: **completare la campagna in multiplayer**, non ha prezzo. Anche per il nuovissimo *Overcooked 2*, che abbiamo giocato su PC, con joypad per uno e tastiera per l'altro giocatore, **la massima espressione risiede nella modalità multi-giocatore**. Giocando in compagnia le ore trascorreranno talmente veloci tra urla, spintoni e risate, che non vorrete più staccarvi dalla TV. C'è da dire che è un gioco studiato per l'utilizzo di joypad, ragion per cui la tastiera è altamente sconsigliata, devo ammettere di aver avuto non poche difficoltà nel controllare il mio personaggio.



## Cosa puzza di bruciato?

Nonostante io adori questo gioco in tutte le forme, c'è da dire che forse qualcosa non è proprio come dovrebbe essere. Partiamo dalla **mappa**, che con la sua nuova veste grafica è tanto bella quanto confusionaria, uno zoom troppo vicino impedisce di trovare subito i nuovi livelli sbloccati, che seguono una curiosa numerazione che avanza per multipli (**1-2, 1-4, 1-6, 2-3, 2-6**). Non è chiaro il motivo di questa scelta considerato che nel primo *Overcooked* erano numerati normalmente. In secondo luogo, come già detto, il livello di difficoltà si mostra sin da subito eccessivo, diventando ancora più impegnativo avanzando nel gioco, caratteristica questa che potrebbe far desistere chi si affacci per la prima volta alle meccaniche di *Overcooked* - fuoco sul pavimento che impedisce il movimento, automobili che investono il giocatore e tantissime altre insidie che non fanno ben sperare già dai primissimi livelli.



## Tecnicamente

Il **comparto tecnico** è ineccepibile, il **gameplay** è rimasto invariato e altrettanto ben congegnato, molto fluido e semplice. Graficamente le migliorie sono visibili nei piccoli dettagli, shader più elaborati e texture più definite, soprattutto nella mappa di selezione dei livelli che vede un nuovo tabellone sviluppato su più livelli, per il resto il gioco non sembra aver subito significativi cambiamenti in questo versante. La **colonna sonora** cavalcante, chiaramente ereditata dal primo capitolo, è azzeccatissima e accompagna il gioco col giusto ritmo incalzante, rendendolo ancor più adrenalinico di quanto già non sia.



## Tirando le somme

In definitiva questo nuovissimo **Overcooked 2**, a differenza del primo, non è un gioco proprio per tutti. Perché questa scelta? Selezione naturale? Mi rendo conto solo a posteriori che, se non avessi giocato il primo capitolo, con molta probabilità non avrei potuto apprezzare davvero il lavoro svolto da **Team17** in questo secondo **OverCooked**. A ogni modo, se vi piacciono i party-game in locale e un alto livello di sfida che nei suoi picchi massimi potrebbe rasentare la frustrazione, sento di potervene consigliare caldamente l'acquisto, perché credo che, nonostante le sue imperfezioni, al momento la serie **Overcooked**, per la sua extra-dose di divertimento, detenga il titolo di "**Re dei party-game**" su ogni piattaforma.

## Update After Launch: E luce fù!

Ed è come l'arcobaleno dopo la tempesta che **Overcooked** dopo la release ufficiale al **day one**, da bruco si fa farfalla e spicca il volo come prima era stato capace di fare il suo predecessore. La versione inviataci prima del rilascio sul mercato deludeva sotto vari aspetti.

Andando sullo specifico, dopo la data di uscita sono stati inseriti diversi elementi, uno su tutti diverse possibilità di gioco in **multiplayer**, organizzando partite pubbliche o private; All'inizio del gioco in modalità "**storia**" è stata aggiunta una clip iniziale che funge da breve premessa agli avvenimenti che spingeranno i nostri mini-chef, a intraprendere quest'avventura.

Il più importante cambiamento lo vediamo sulla mappa, in cui adesso l'avanzamento dei livelli avviene in modalità naturale, **seguendo l'ordine numerico 1-1, 1-2, 1-3** e così via. Un'altra delle mancanze sottolineate nella versione inviataci, è stata fortunatamente colmata e anche qui, come nel primo capitolo di **Overcooked**, dopo ogni stage completato avremo un percorso da poter seguire con il nostro furgoncino - senza perderci, come capitava spesso nell'anteprima - fino al prossimo livello appena sbloccato.



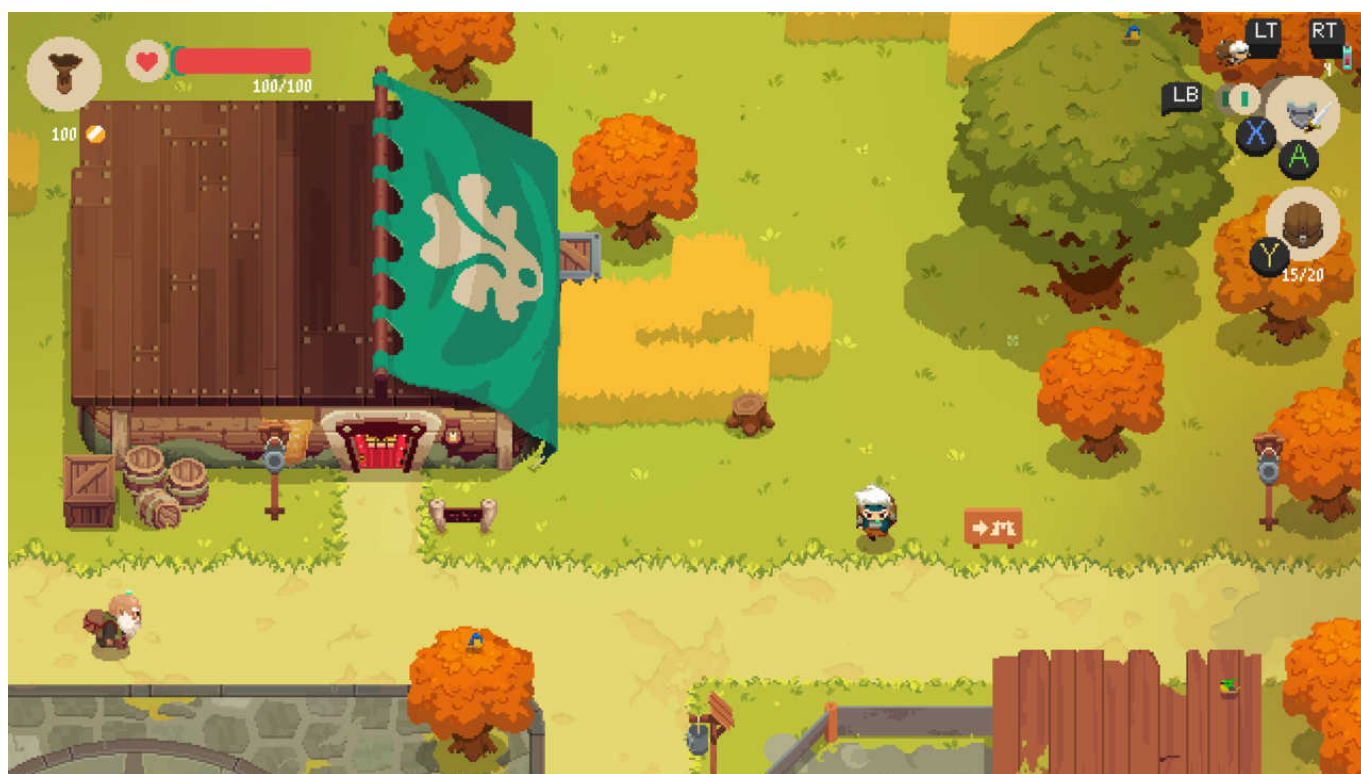
Insomma, a guardarlo adesso **Overcooked 2** è quasi un altro gioco, degno erede di quello che prima di lui conquistò secondo noi il titolo di party game definitivo.

Non è la prima volta che videogame a rilascio sia sostanzialmente diverso rispetto all'anteprima: un altro chiaro segno della necessità Per ogni professionista di settore di **rivedere un gioco più volte** - al netto Dunque di patch e aggiornamenti - **prima di poter emettere un verdetto definitivo**.

---

## [Moonlighter](#)

Da giocatori, o più precisamente da avventurieri, siamo stati in una marea di negozi, fra venditori più o meno tirchi per comprare o vendere oggetti. Ma vi siete mai chiesti cosa si prova a stare al posto del venditore? Come fa questi ad avere tanti begli oggettini da vendere? Per la prima volta potremo scoprirlo in **Moonlighter**, il piccolo [miracolo indie](#) della **Digital Sun Games** pubblicato da **11 Bit** che incorpora parti action à la **The Legend of Zelda**, e **dungeon** per raccogliere tesori, e parti da **business simulator** in cui dovremmo vendere, in base alla domanda e al valore, tutto ciò che abbiamo saccheggiato (o parte di esso) e gestire il nostro negozio e il piccolo villaggio dove risiede il nostro **Will**. Il titolo è disponibile per **Playstation 4**, **Xbox One** e **PC**, e quest'ultima è la versione che prenderemo in considerazione.

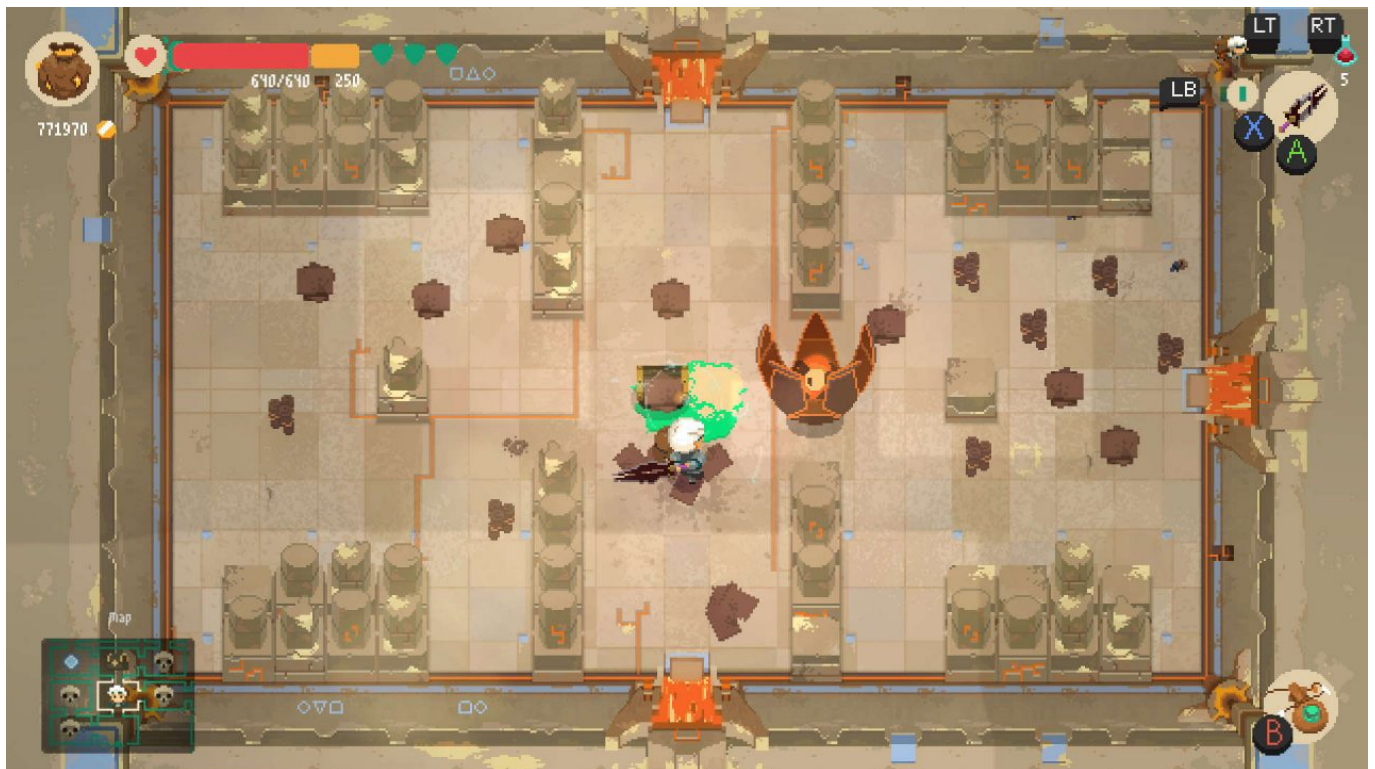


## Sogno di un commesso viaggiatore

Una notte, vicino al villaggio di **Rynoka**, appaiono dal nulla delle porte che conducono a dei dungeon, delle cripte in continuo mutamento piene di tesori preziosi; si formano così due squadre di

esploratori contrastanti, i **mercanti** e gli **eroi**. Di questi non molti fanno ritorno e, con l'aumentare delle vittime, gli abitanti del villaggio decidono di chiuderne tutte le entrate. Senza tesori da vendere, **Will**, proprietario del negozio **Moonlighter**, vive giorni molto bui, ma un giorno, armato del suo coraggio e la sua voglia di seguire le orme del suo avventuroso padre **Pete**, decide di andare di entrare in un dungeon per cambiare la sorte della sua attività ed essere sia un eroe che mercante. Il gioco si alterna in **sezioni diurne**, nelle quali potremo aprire il negozio al pubblico e guadagnare più soldi possibili, e **notturne**, che sfrutteremo principalmente per andare a saccheggiare i dungeon. La loro forma richiama immediatamente quella del primo **The Legend of Zelda** (stanze rettangolari con quattro porte) ma la particolarità di queste cripte, così come accennato nella storia, è che a ogni nostro ingresso troveremo una struttura diversa; i dungeon si comporranno su tre livelli e, più scenderemo nel profondo, più rari saranno i tesori che troveremo (ma anche più resistenti e forti i nemici). Non troveremo mai porte da aprire con delle chiavi: è possibile infatti fiondarci direttamente all'ingresso delle sezioni successive, ma il tempo che dedicheremo all'esplorazione verrà ripagato col ritrovamento di ceste che conterranno dei tesori molto preziosi oppure oggetti che potremo usare per costruire armi, armature, migliorie per quest'ultime o creare delle pozioni. Il nostro inventario è composto da **20 blocchi** (disposti a 5x4) ma il disporre i tesori all'interno di esso non è molto facile in quanto tutti gli oggetti che raccoglieremo dalle casse (che saranno sempre quelli che valgono di più o i più utili nel crafting) avranno delle **maledizioni** o degli **incantesimi** particolari: alcuni dovranno essere messi obbligatoriamente sul fondo o sulla cima della nostra borsa, altri distruggeranno un oggetto vicino quando usciremo dal dungeon oppure non appena gli troveremo una collocazione nella borsa, altri si romperanno se prenderemo troppi colpi e altri ancora rimarranno oscurati fino alla nostra uscita; a ogni modo, sempre dalle casse, avremo modo di raccogliere dei tesori intrisi da **incantesimi** che possono distruggere le maledizioni sopracitate (e dunque poter raggruppare un determinato numero dello stesso tesoro in un solo blocco), mandare i nostri ritrovamenti più preziosi direttamente al **Moonlighter** liberando la nostra borsa oppure addirittura trasformare un tesoro vicino in uno più prezioso. Se proprio non abbiamo più spazio per portare altri tesori possiamo "sacrificare" i tesori allo **specchio magico** che trasformerà istantaneamente i tesori in denaro; una meccanica semplice e intelligente purtroppo rovinata dall'assenza di un tasto "seleziona tutto", che si traduce nel dover portare ogni singolo oggetto (o gruppo di oggetti) dallo slot dell'inventario, o cassa, allo slot dello specchio che si trova in basso a sinistra... per ogni singolo tesoro! La **gestione dell'inventario**, insieme all'azione vera e propria, è decisamente l'elemento più importante e bisogna sin da subito capire il meccanismo delle **maledizioni** e **incantesimi** per poter fare uscire dai dungeon più tesori possibili al fine di migliorare il nostro equipaggiamento sin da subito senza perdere troppo tempo; a tal proposito, non ci sono molti tutorial e, per quanto l'inglese utilizzato nel gioco non sia eccessivamente astruso, bisognerà comprendere il prima possibile questi meccanismi per non finire nel logorio di un grinding che potrebbe rivelarsi lungo, talvolta erculeo, in quanto i prezzi del fabbro che crea le armi e la strega che prepara le pozioni sono veramente tarati per un margine d'errore vicino allo zero! Per questa ragione - dover guadagnare denaro di continuo per ottenere le migliorie necessarie - ci toccherà andare in uno stesso dungeon più volte, con il risultato di un gameplay ripetitivo, ma ciononostante piacevole, in un certo senso molto simile alla meccanica dei 3 giorni proposta in [The Legend of Zelda: Majora's Mask](#); capiterà spesso che, per esempio, arrivati alla terza sezione non saremo abbastanza forti o non avremo un'armatura decente e perciò potremo uscire in qualunque momento offrendo dei soldi al **talismano** o al **catalizzatore** (*catalyst*) che, a differenza del primo, potrà farci tornare nella stessa stanza del dungeon dalla quale siamo usciti (e dunque senza doverlo ripercorrere dalla prima sezione). Gli altri **due modi** per uscire dai i livelli sono i più classici, ovvero uccidere il boss di fine livello, che ci farà avere accesso ai tesori più preziosi della cripta, oppure l'essere sconfitto in qualunque parte del dungeon, che comporterà la perdita di tutti gli oggetti nella borsa a eccezione dei primi cinque blocchi in alto che rappresentano le nostre tasche (è meglio dunque mettere in queste posizioni gli oggetti più importanti). Per non morire dovremo capire sin da subito che tipo di approccio vogliamo utilizzare: **Will** potrà portare due delle cinque armi proposte

nel gioco, ovvero **spada e scudo**, **lancia**, **spadone**, **artigli** e **arco e frecce**, e a ciò consegue che il giocatore potrà scegliere tra stili di gioco diversi. Abbiamo un temperamento audace? Preferiamo sferrare pochi attacchi ma potenti? Contempliamo per lo più attacchi ravvicinati? L'arma di base sarà la **spada e lo scudo** ma ben presto, come scenderemo nel **Golem Dungeon**, avremo modo di prendere i primi materiali per poter costruire le restanti armi e capire velocemente quale stile di combattimento ci si addice di più, anche perché **Moonlighter** non è affatto un gioco facile; fino a quando, procedendo nel gioco e finendo nei dungeon successivi, non avremo un'armatura completa (e possibilmente omogenea visto che possiamo comporre delle armature di **stoffa**, **acciaio** o **ferro**) i nemici ci faranno sempre il cappotto e perciò avere una buona armatura fin da subito è fondamentale. Controllare **Will** è molto semplice: si muove e attacca esattamente come farebbe **Link** in titoli come **A Link To The Past** anche se l'esperienza è rovinata da una sorta di legnosità generale (persino all'interno dei menù); i comandi rispondono bene, ma alternare attacco e difesa risulta un po' astruso, specialmente se si usano armi diverse dalla **spada e lo scudo**, che si richiama col tasto B se si usa un controller per **Xbox**. Con le altre armi, al posto di difenderci con lo scudo, è possibile sferrare degli **attacchi speciali** (caricati) e dunque mettere al tappeto i nemici in tempi più brevi; l'unica vera maniera per difenderci con le armi diverse dalla spada è il tasto RB che, in perfetto stile **Link**, farà allontanare **Will** con una capriola (che funzionerà ugualmente andando contro il nemico o tentando di superare un attacco a proiettile). Nonostante qualche piccola sbavatura, il gameplay puro risulta tuttavia molto piacevole, è molto soddisfacente uccidere i nemici per raccogliere i loro tesori e una volta abituati alla legnosità dei comandi si imparerà a sfruttare al meglio le capacità di **Will**; tuttavia, il gameplay all'interno dei dungeon non è che il 50% del gioco.



## Che vada a lavorare!

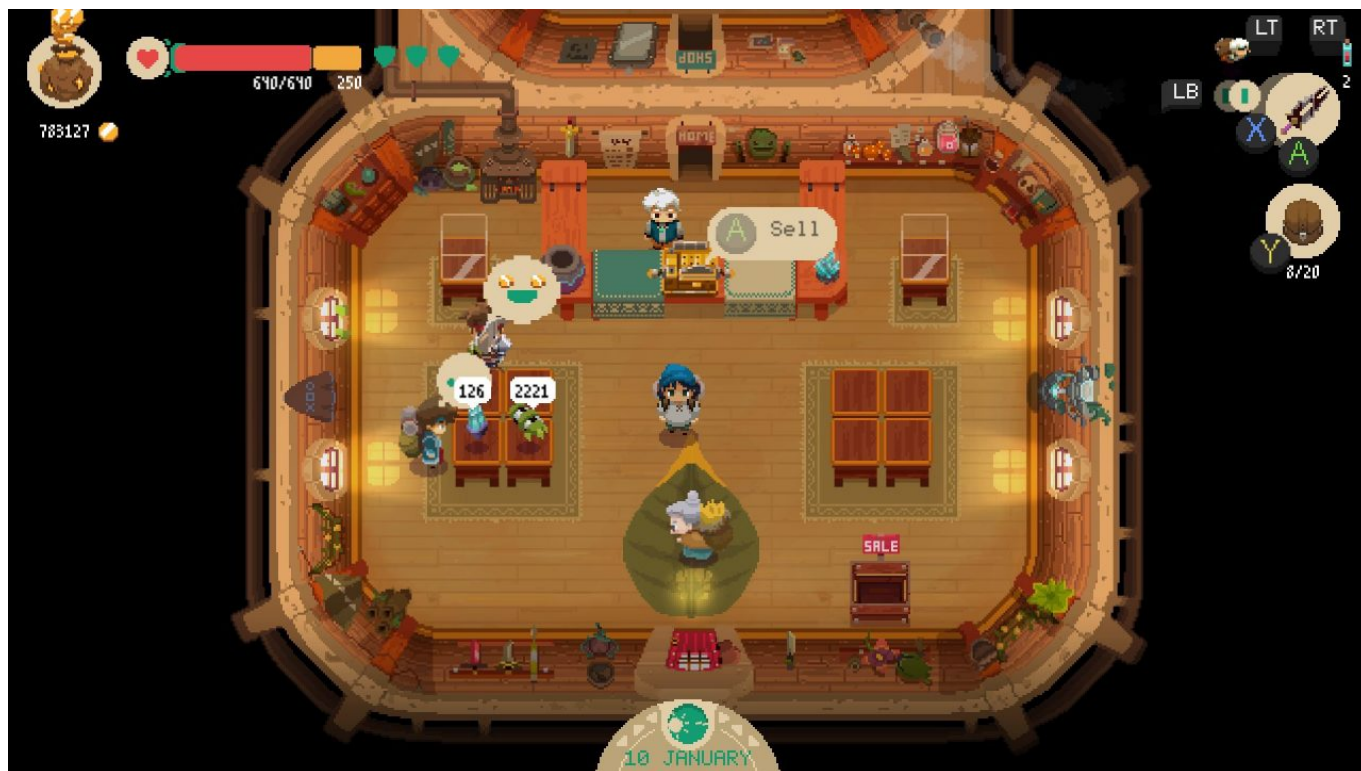
Come abbiamo accennato prima, **Will** è il proprietario del negozio **Moonlighter**, che di giorno ci toccherà gestire accogliendo i clienti interessati alla nostra mercanzia. Ogni tesoro ha, diciamo, un valore oggettivo ma dovremo venderlo tenendo conto della domanda generale. Quando venderemo

un oggetto per la prima volta, e dunque non ne conosciamo il giusto prezzo di vendita, dovremo fare attenzione alla reazione del cliente e, a seconda di questa, potremo ogni volta parametrarci. Ci sono **4 reazioni principali** e saranno mostrate sul balloon al di sopra di ogni cliente intento a comprare un oggetto:

- la prima ci mostra una **faccina molto felice** con degli occhi “a monetina”; questa reazione ci indica che il cliente ha trovato un oggetto a un **prezzo stracciato** e dunque, anche se faremo la sua felicità, la prossima volta che rivenderemo lo stesso oggetto ci converrà gonfiare un po’ il prezzo.
- La seconda è una **faccina normalmente felice**; beccare questa reazione significa fondamentalmente aver trovato il **prezzo perfetto** e ci converrà mantenerlo a discapito della domanda.
- La terza faccia è una **faccina triste**; solitamente **il cliente eviterà di comprare l’oggetto ma è anche possibile che lo prenda ugualmente e lo pagherà per il prezzo stabilito**. Tuttavia, se lo farà, farà abbassare la domanda generale e perciò quando vedremo un cliente reagire in questo modo e lascerà l’oggetto sullo scaffale ci converrà cambiare tempestivamente il prezzo prima che si verifichi lo stesso caso con uno che lo comprerà (ovviamente è possibile cambiare il prezzo durante le fasi di vendita).
- L’ultima **faccina** è quella **oltraggiata**; se un cliente reagirà così di fronte a un oggetto significa che **il prezzo supera di gran lunga il suo valore effettivo** e perciò nessuno comprerà mai l’oggetto.

Tutti i dati che raccoglieremo sui tesori in fase di vendita, ovvero i prezzi correlati alle emozioni che vengono scaturite e il livelli della domanda, saranno segnati sul nostro **quaderno del mercante** e ciò ci sarà di grande aiuto sia in negozio che nei dungeon qualora ci troveremo nella situazione di dover scartare un oggetto in favore di un altro. A ogni modo, gestire un negozio (così come nella realtà) non consiste solamente nel piazzare degli oggetti sugli scaffali e nell’aspettare che i clienti vengano a comprarli; dobbiamo rendere l’ambiente piacevole e, come si solitamente si dice, avere gli occhi anche dietro la testa. È possibile anche intuire quale tipo di oggetto vogliono i clienti quando entrano (sempre da un balloon che appare sopra la loro testa), così come possiamo capire se qualcuno è intenzionato a rubare; noi non possiamo cacciare i ladri quando entrano ma dobbiamo stare attenti a non perderli di vista in mezzo alla folla e quando allungano le mani e tentano di scappare con la refurtiva dobbiamo fermarli tempestivamente con una capriola. Ai clienti, inoltre, non piace fare shopping in un ambiente scialbo e perciò dobbiamo fare in modo che si trovino a loro agio... così da far in modo che sborsino di più! Avremo modo di abbellire il negozio con oggetti da appoggiare al bancone o sui muri e ognuno di essi avrà un effetto particolare: alcuni faranno sì che i clienti lasciano una percentuale di mancia, altri fanno scorrere il tempo più lentamente, altri diminuiscono i furti o fanno sì che in una giornata entrino più clienti del normale. Tuttavia nulla di tutto ciò è possibile fino a quando non apporteremo la prima modifica al negozio. All’inizio il nostro negozio sarà minuscolo e ci sarà spazio per giusto quattro oggetti per la vendita ma possiamo allargarlo utilizzando la **bacheca** al centro del villaggio dalla quale è possibile finanziare il proprio negozio per delle migliorie: queste includono l’**allargamento del locale**, l’aggiunta dei **cesti per gli oggetti in offerta**, **casse più larghe** per accumulare gli oggetti invenduti o quelli che ci servono per la creazione delle armi e pozioni, **migliori letti**, che ci faranno dormire meglio recuperando così della vita oltre il massimo, e **migliori registratori di cassa** per far sì che i clienti lascino una grossa percentuale di mancia (magari fosse così semplice nella vita vera). Un buon imprenditore però non è tale fino a quando non investe i propri soldi in altre attività; in **Moonlighter** avremo anche la possibilità di finanziare altre attività e queste ci daranno l’opportunità sia le fasi di vendita che la nostra esperienza nei dungeon. Dalla bacheca potremo finanziare un **fabbro**, che ovviamente ci costruirà le armi e le armature, un **negozio di pozioni**, un **negozio simil Moonlighter** che venderà gli stessi oggetti che troviamo nei dungeon (molto comodo

se, per esempio, abbiamo bisogno di un certo materiale per costruire un arma e ci noia andare in un dungeon per un solo oggetto), un **negozio per gli oggetti che servono ad abbellire il nostro locale** e un **banchiere** che investirà un po' del nostro capitale in altre attività e ce lo restituirà dopo sette giorni con gli interessi. **L'esperienza commerciale** di questo gioco è veramente curata e trasmessa con passione ma, un po' come accade per le armi e le pozioni, il tutto è sempre collegato ai meccanismi dei tesori dei dungeon perché i prezzi, anche per i finanziamenti, sono tarati per un margine di errore pari a zero.



## Venti di cambiamento

In termini di grafica **Moonlighter** ci delizia con una pixel art veramente deliziosa che si esprime nelle fasi di gameplay e nelle brevi cutscene che mostrano delle immagini statiche (sempre molto belle). La grafica, in maniera generale, si rifà per lo più a **The Legend of Zelda: the Minish Cap** e ai giochi **Pokémon** della generazione del **Gameboy Advance** e perciò, nonostante la palette da 16/32-bit, personaggi e ambienti risultano molto curati, e dettagliati quanto basta. Non ci sono bug grafici di rilievo, e quelli presenti sono addirittura utili per avere un vantaggio con i nemici; in poche parole, è possibile (specialmente con lo spadone) colpire i nemici dalla parte opposta di un muro e rimanere protetti da (alcuni) attacchi nemici. Il titolo non si pone certamente come un gioco altamente realistico e dunque piccolezze come queste possono essere perdonate senza grossi compromessi e, in questi casi, persino sfruttate. La colonna sonora presentata è veramente deliziosa e tranquillamente accostabile a una di quelle di **The Legend of Zelda**; nulla al livello di Koji Kondo, ça va sans dire, ma i pezzi sono davvero ben composti, ben caratterizzati e anche ben registrati. Ci sono in totale quattro livelli, il **dungeon di pietra**, della **foresta**, del **deserto** e quello **tecnologico**, e pertanto i pezzi proposti sono molto vari e riescono a dare la giusta personalità, e persino serietà, ai determinati ambienti; ci sono bei pezzi orchestrali, riprodotti molto fedelmente, sfumature etniche, elettroniche nel **dungeon tecnologico**... insomma, si riesce a adattare perfettamente a ogni situazione regalando al giocatore un'ottima cornice per un'avventura veramente particolare.

Ogni dungeon ha sempre il suo tema e man mano si cambia di sezione varierà anche il tema, senza perdere le melodie portanti o il mood generale del pezzo; davvero molto ambizioso per un gioco indie. Unico problema, forse, è che si sarebbe potuto fare di più **sul piano delle voci**; non si chiedeva certamente un gioco interamente doppiato ma sentire anche un lamento da parte del personaggio principale sarebbe stata una buona implementazione. Abbiamo pertanto un personaggio con, sì, una personalità ben definita ma senza alcuna vera profondità; **Will** non si dimena quando dà un colpo di spada, non si lamenta quando viene colpito e non urla quando cade. Un po' deludente come fattore.



## Diamo a Will ciò che è di Will

**Moonlighter** è un gioco veramente curato in ogni dettaglio, è pieno zeppo di obiettivi, personalizzazioni, crafting e tanto altro. Può certamente interessare ai fan di **The Legend of Zelda**, gli amanti dei **dungeon crawler** e persino dei **gestionali**. Il solo problema di questo titolo, che sorprendentemente è al contempo anche il suo punto forte, è l'esubero di contenuti, non tanto perché risulti difficile stare dietro ai tanti obiettivi che il gioco ci pone, ma tanto perché è un po' come giocare a **Jenga**! È davvero snervante andare in un dungeon con l'obiettivo di cercare un determinato oggetto che ci servirà per creare o migliorare un'arma per poi uscire, ad esempio, con una quantità insufficiente oppure terminare una sessione di vendita e non avere ancora abbastanza soldi per poter finanziare un'attività o comprare qualcosa dal fabbro o dalla strega pur avendo i materiali. Insomma, se si fa qualcosa di sbagliato crolla tutto il resto! È importantissimo inoltre comprendere il funzionamento del sistema di **maledizioni** e di **incantesimi** dei tesori per fare più soldi possibili e purtroppo è molto difficile comprenderlo senza un tutorial o una vera guida.

Bisogna appunto essere molto pazienti con questo titolo, sperimentare, stare attenti alle icone e, in fase di vendita, alle reazioni, alle intenzioni dei clienti, e altro. Ci sono molte cose su cui dovremo istruirci, ma in **Moonlighter** saremo soli contro un sistema un po' difficile da capire. Ma nella vita non abbiamo un tutorial, e anche per gestire un'attività bisognerà far ricorso a intelligenza e intuito.

È un titolo che o si ama o si odia, *Moonlighter*. Noi abbiamo più motivo d'amarlo, per la sua marcata personalità, per l'originalità e per meccaniche di gioco che sembrano non aver nulla in comune fra loro ma che in realtà si amalgamano molto bene. È uno *Zelda-like* molto più efficace e armonico di altri recentemente usciti come [World to the West](#), che semplicemente soffrono di un'identità non troppo marcata. Speriamo solo che *Moonlighter* possa annoverarsi presto fra i grandi indie come [Undertale](#), [Axiom Verge](#) o [Limbo](#). Davvero sorprendente!



---

## [Annunciati i titoli PS PLUS di agosto 2018](#)

Siamo entrati nel mese di agosto è, come ogni mese, chi è abbonato al servizio **PlayStation Plus** può approfittarne per scaricare dei titoli gratuitamente. Questo mese gli utenti PS4 potranno giocare a *Mafia III*, un open world, ambientato a New Bordeaux, in cui bisogna eliminare tutte le bande associate alla Mafia, e a *Dead by Daylight*, un survival horror pubblicato nel 2017 per console.

Nel mese di agosto tutti gli utenti abbonati potranno scaricare i seguenti titoli:

- *Mafia III* (PS4)
- *Dead by Daylight* (PS4)
- *Sapere è Potere* (PS+ Bonus - PlayLink)
- *Here They Lie* (PS+ Bonus - richiede PS VR)
- *Bound by Flame* (PS3)
- *Serious Sam 3: BFE* (PS3)
- *Draw Slasher* (PS Vita)
- *Space Hulk* (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **7 agosto**.

---

## **Fortnite “cannibalizza” utenti da altri titoli**

Il successo di **Fortnite** è stato accolto bene anche da compagnie come **EA**, **Activision Blizzard** e **Take-Two**, le quali ritengono che il gioco attiri nuovi giocatori sul mercato videoludico invece che rubare i loro (giocatori).

Ma secondo una [ricerca di Superdata](#) ci sarebbero di indizi di «materiale cannibalizzazione dei migliori franchise» e che quindi il titolo di **Epic Games** stia in realtà danneggiando il successo di giochi del calibro di **League of Legends**, **Counter-Strike: Global Offensive**, e **Overwatch**.

**Superdata** ha anche notato che il pubblico di questi giochi generalmente guarda anche altri giocatori in streaming su **Twitch**, in termini di visualizzazioni possiamo osservare che nei mesi di aprile, maggio e giugno c'è stato un incremento del 59% per **Fortnite**, paragonato al -19% di **League of Legends**, al -51% di **CS:GO** e al -16% di **Overwatch**.

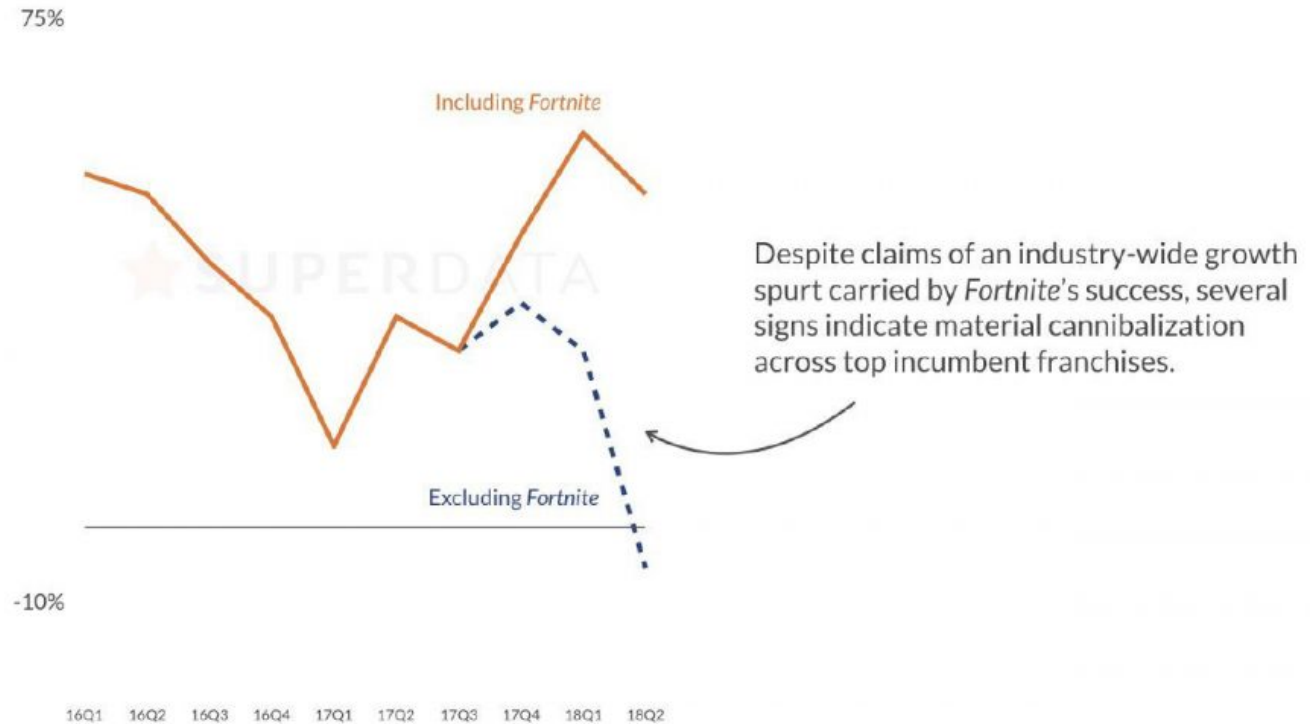
Inoltre la ricerca ha messo in risalto che le vendite di titoli digitali su console hanno subito un duro colpo a causa di **Fortnite**.

Le vendite digitali totali per console, in questa ricerca definite come un combinato di titoli premium e free to play per **Playstation** e **Xbox**, sono salite al 49% nel giro di un anno, rispetto al secondo trimestre del 2017, afferma **Superdata**, e le vendite di questo trimestre sono salite dall'1 al 7% per lo stesso periodo rispetto allo scorso anno. Non considerando gli incassi generati da **Fortnite** sul controllo il quadro cambia di molto. Senza **Fortnite** le vendite totali digitali per console nel secondo trimestre 2018 calano del 6% rispetto allo scorso anno.



# Raising some of the boats

## Console In-game Revenue: 2016 to present Year-over-year growth % by quarter, worldwide



Notes: Console in-game revenue here refers to the aggregated revenue from additional content for the top 50 digital console titles. © 2018 SuperData Research. All rights reserved.

## Milanoir

Si dice che in un **film noir** che si rispetti non ci sono “**buoni**” e “**cattivi**” ma solamente “**cattivi**” e “**peggiori**”, personaggi che potremmo amare in un momento ma che in seguito potremmo persino arrivare a odiare. Le atmosfere dei **crime drama** e **polizieschi noir italiani** degli anni '70, l'epoca d'oro di certi film, riprendono vita in questo nuovo **top-down shooter 2D** sviluppato da **Italo Games**; stiamo appunto parlando di **Milanoir**, un gioco tostissimo, dal carattere originale e dalle tematiche molto forti (tanto che in Europa ha ricevuto il **PEGI 18**). Tramite gli occhi del nostro protagonista, vedremo il lato oscuro della brillante **Milano**, nei quartieri in cui il crimine dilaga e il braccio della legge fatica ad arrivare. Il gioco è disponibile su **PlayStation 4**, **Xbox One** e da poco anche su **Nintendo Switch** ma noi prenderemo in esame la versione per **PC**.



## La guerra di Piero

Sin dai primi momenti il gioco ci porta in quella che è la **Milano** degli anni '70: una città brulicante di vita ma che cela un animo oscuro nelle sue vie peggiori, strade in cui le piccole gang si contendono il territorio a colpi di pistola e dove pullulano Vespe Piaggio, ubriaconi e prostitute straniere. Il nostro **Piero Sacchi**, milanese di nascita, sa bene come vanno le cose nei quartieri bassi ma almeno è sicuro di frequentare le persone giuste, ovvero la banda del **boss Nicola Lanzetta** di cui è il killer numero uno e anche il braccio destro. La cosa lo riempie d'orgoglio e non c'è occasione in cui non sbatta in faccia la situazione al **Torinese**, il suo rivale giurato; tuttavia, una sera, le cose si mettono male per il nostro protagonista e ben presto si troverà in un guaio che lo macchierà a vita, generando in lui un forte desiderio di vendetta. Sin dai primi momenti verremo catapultati in una **Milano** malfamata e piena di problemi, per causarne ancora di più in nome del clan dei **Lanzetta**; col progredire della storia ci troveremo dunque a far fuori altri boss di quartiere, bracci destri e killer spietati ma avremo anche modo di conoscere altri misteriosi personaggi che daranno sempre più profondità alla più che profonda storia che ci viene proposta. I controlli sono più da **FPS** che da **twin-stick shooter**, al contrario di quanto ci si aspetterebbe da un gioco che propone una prospettiva **bird eye**; l'opzione che più si addice a questo tipo di gioco è quella di usare **mouse e tastiera** per muoverci in ogni direzione (limitate sempre alle otto direzioni concesse dai quattro tasti) e mirare con molta facilità mettendo il puntatore al di sopra del nemico. Col **joypad** ci si può muovere con più precisione ma mirare non è proprio semplicissimo. Come abbiamo detto prima, ci aspettavamo dei controlli più in linea con i **twin-stick shooter** ma invece abbiamo un sistema che semplicemente sostituisce il puntamento del mouse con la levetta destra del controller e ci duole dire che non è il massimo. Il mirino non torna in una posizione di default, né funziona come abbiamo visto in giochi come [Tower 57](#) o nella versione per console di **Hotline Miami**; tuttavia, un sistema di controllo analogo a quest'ultimo lo troviamo durante le sezioni sui **veicoli**, e ci chiediamo come mai non sia stato implementato nel resto del gioco. Il controllo col **joypad** non è comunque totalmente debilitante in quanto è presente anche un sistema di mira automatica quando un

bersaglio sarà sulla linea di tiro di **Piero** (e anche visibile); inutile dire che entrambi i metodi sono buoni ma, viste le scelte dei programmatori, è meglio utilizzare mouse e tastiera.

Il gameplay che ci viene proposto è tipicamente da **top-down shooter**, giusto con una punta di **stealth** e concentrato per lo più sullo **storytelling** e non totalmente sull'azione (o tanto meno sul realismo di quest'ultimo); dovremo superare intere orde di sgherri muniti di pistole, fucili, coltelli e quant'altro alternando in maniera più equilibrata possibile copertura e azione. Coprirsi dietro casse, muretti e quant'altro è importantissimo al fine di rimanere vivi poiché a ogni schermata potrebbe presentarsi un vero inferno e noi, con la nostra sola pistola (che nonostante le munizioni infinite dovremo sempre ricaricare manualmente), potremo non farcela. Di fronte a questi scenari possiamo appoggiarci alle **armi secondarie** ma, dal momento che non appaiono frequentemente, i nostri più grandi alleati saranno i **cartelli stradali**... Avete capito bene! È possibile che certi obiettivi non siano raggiungibili tramite un colpo diretto e andare in avanscoperta per stanarli potrebbe risultare molto rischioso; perciò, se nelle vicinanze c'è un **cartello stradale**, è possibile sparargli per far sì che il nostro proiettile colpisca automaticamente un obiettivo con un **rimbalzo**. È una meccanica che si ripete molto spesso nei livelli, è ben implementata e risulta persino varia: quelli rotondi permettono di centrare un obiettivo, quelli rettangolari due e il segnale dello stop arriva fino a sei bersagli. Lo stesso non si potrebbe dire per ciò che riguarda le **armi secondarie** vere e proprie, ovvero il **revolver**, le **molotov** e le **granate**: nulla a che vedere con la loro utilità in battaglia dal momento che funzionano a dovere e sono divertenti da usare (soprattutto il primo che permette di far fuori più nemici con un solo proiettile) ma sono generalmente pochi e poco frequenti. E parlando di povertà nel comparto delle **armi secondarie** ci tocca anche parlare della povertà del gameplay in generale; non fraintendeteci, ci siamo divertiti moltissimo con **Milanoir**, ma semplicemente è un gioco tendenzialmente statico e le sue sezioni si ripetono troppo spesso. Non che i livelli si somiglino, ma alla lunga si percepisce una forma di monotonia che potrebbe farci completare parte dei livelli un po' controvoglia, specialmente le sezioni un po' troppo difficili (come la boss battle contro l'**Africana** nel **Pirellone**); in ogni caso, la modalità principale è giocabile per **due giocatori** e può restituire un po' di divertimento in più e magari alleggerire alcune parti snervanti. Sempre in due (o da soli) è possibile fare del nostro meglio nella **modalità arena**: ci ritroveremo catapultati in alcune schermate in cui i nemici arriveranno a orde e a noi toccherà farne fuori il più possibile tentando di sopravvivere più a lungo. Questa modalità è ovviamente collegata con una dashboard online che raccoglie tutti i punteggi migliori e, con un po' di fortuna, potreste risultare fra questi (noi, al momento, siamo quindicesimi a **San Vittore**... Mica siamo molli noi)! Comunque, anche se il gameplay non entusiasma particolarmente, ciò che in **Milanoir** spicca particolarmente è senza dubbio la sua storia; il titolo ha un **carattere cinematografico** ben distinto ma soprattutto ben implementato, e la sua grafica pixellosa o l'assenza di doppiaggio non saranno ostacoli per godere dello splendido **storytelling** proposto. Anche se la sua azione è buona ma statica, la sua trama sembra sia stata scritta originariamente per essere un **noir italiano** degli anni '70 e ogni scena, che sia un intermezzo o un gelido omicidio, riesce a tenerci incollati allo schermo, ci entusiasma, forse a volte ci sdegna, tanto da voler conoscere a tutti i costi il risvolto della storia; vorremo sapere fin dove **Piero** sia disposto a spingersi per la sua reputazione (o forse per la sua sopravvivenza), chi sono i fautori dei nostri guai o semplicemente conoscere il luogo della prossima sparatoria (visto che è sempre un piacere giocare con un titolo di cui conosciamo i luoghi). Probabilmente, l'unica cosa in più che si sarebbe potuta fare a livello di **storytelling** sarebbe stato immettere delle scelte di dialogo e bivi decisionali per ottenere dei finali e livelli alternativi, ma in fondo è stato meglio lasciare una trama lineare; anche se certe volte quasi ci disgusterà utilizzare **Piero**, questo serve a mantenere intatta la sua "brutta" personalità, a restituire a noi giocatori l'esatta visione dei programmatori dietro a questo spettacolare gioco ma soprattutto a restituire quella magia dei vecchi polizieschi. Insomma, per intenderci, gli amanti di **Breaking Bad** hanno amato e odiato al contempo **Walter White**, e questo è quel che probabilmente volevano generare gli sviluppatori nei confronti di Piero.



## Gli italiani lo fanno meglio

Il gioco, realizzato col motore grafico **Unity**, propone una **pixel-art** veramente deliziosa, molto colorata ma che restituisce ugualmente quel senso di buio e sporcizia di determinate zone di **Milano** all'epoca del banditismo. Lo stile dei personaggi ha un che di **Leisure Suit Larry**, magari un tributo per rendere al meglio "quella" scena di nudo all'inizio del gioco; in relazione alla scelta stilistica, i personaggi sono ben disegnati e hanno tante caratteristiche curiose (che potranno essere notate ancora meglio osservando bene gli artwork quando prendono la parola i character). Coloro che annoverano **Milano Calibro 9** fra i propri film preferiti, ispirazione fondamentale per la produzione di questo titolo, non potranno fare a meno di notare il giubbotto rosso di **Piero**, chiaro rimando alla figura misteriosa che seguiva il protagonista **Ugo Piazza**, o l'innegabile somiglianza fra **Tony**, il compagno di crimini del nostro protagonista, e **Rocco Musco**; inutile sottolineare le analogie fra le figure del **boss Lanzetta** e **Ciro** con i loro corrispettivi **Vito Corleone** e **Alberto**, interpretati da rispettivamente da **Marlon Brando** e **Mark Margolis** ne **Il Padrino** e **Scarface**. Bisogna dire che **Emmanuele Tornusciolo**, mente dietro la storia e dietro al game design generale, ha davvero degli ottimi gusti in termini di cinema, così come, sicuramente, il resto del team composto da **Gabriele Arnaboldi** (codici e direzione tecnica) e **Giuseppe Longo** (pixel-art e animazione). Gli scenari, in termini di bellezza, spiccano un po' di più rispetto alle caratterizzazioni dei personaggi; nulla che risulti poco armonico, ma sicuramente gli ambienti risultano più curati, molto chiari e meno limitati in quanto a colori e a dettagli. È senza dubbio un piacere seminare il panico fra molte località famose di **Milano** come **il Viale Monza**, **il Pirellone**, **il carcere di San Vittore**, **le Colonne**, **il Parco Lambro**, **il Giambellino** e persino **i Navigli**; ovviamente le strade non sono geograficamente precise, ma tutti i tratti distintivi sono stati correttamente accentuati per restituire in tutto e per tutto le atmosfere tipiche di questi luoghi. Non sarà mai un problema, inoltre, ripararci laddove pensiamo il fuoco nemico non possa arrivare; gli elementi ambientali, come le casse, i bidoni dell'immondizia, i muretti e tutto ciò che pensiamo possa offrirci riparo,

funzioneranno a dovere e questo permette un gameplay molto dinamico e intuitivo. Abbiamo trovato solamente due problematiche relative alla codifica di alcuni ambienti: nella zona del **mercato** ci è capitato di camminare letteralmente su un muro e raggiungere punti della schermata che dovevano rimanere inaccessibili (insomma, indossiamo un giubbotto rosso ma siamo solamente Piero, mica Peter Parker!) mentre al **Duomo**, durante la battaglia finale, siamo riusciti a far fuoco attraverso un muro rimanendo protetti, regalandoci praticamente un incredibile vantaggio contro il boss finale e i suoi sgherri (e ovviamente non vi diremo qual è!). Speriamo che **Italo Games** possa riparare presto queste piccole imperfezioni con una semplice patch.

Ad accompagnare queste belle visual c'è ovviamente una solida **colonna sonora**; anche qui, così come per la storia e per la grafica generale, si tenta di a larghe linee di mantenere lo stile di quelle dei **film noir** italiani, con un pianoforte dal sound misterioso e sfumature di flauto che rimandano, chiaramente, agli **Osanna** (gruppo di **Progressive Rock** napoletano che eseguì la colonna sonora, composta da **Luis Enriquez Bacalov**, del leggendario film). Bisogna ammettere che molti brani sono ben composti e riescono nell'intento iniziale, quello di farci tornare in quegli anni '70 di fuoco, ma in alcuni brani ci sembra ci siano alcuni elementi un po' troppo moderni (o non appartenenti a quell'epoca) che risultano un po' fuori contesto. Magari sono false sensazioni ma, probabilmente dopo aver giocato a un'altra rievocazione di pezzi d'Italia di un altro tempo come in [Wheels of Aurelia](#), ci aspettavamo un'operazione molto simile.



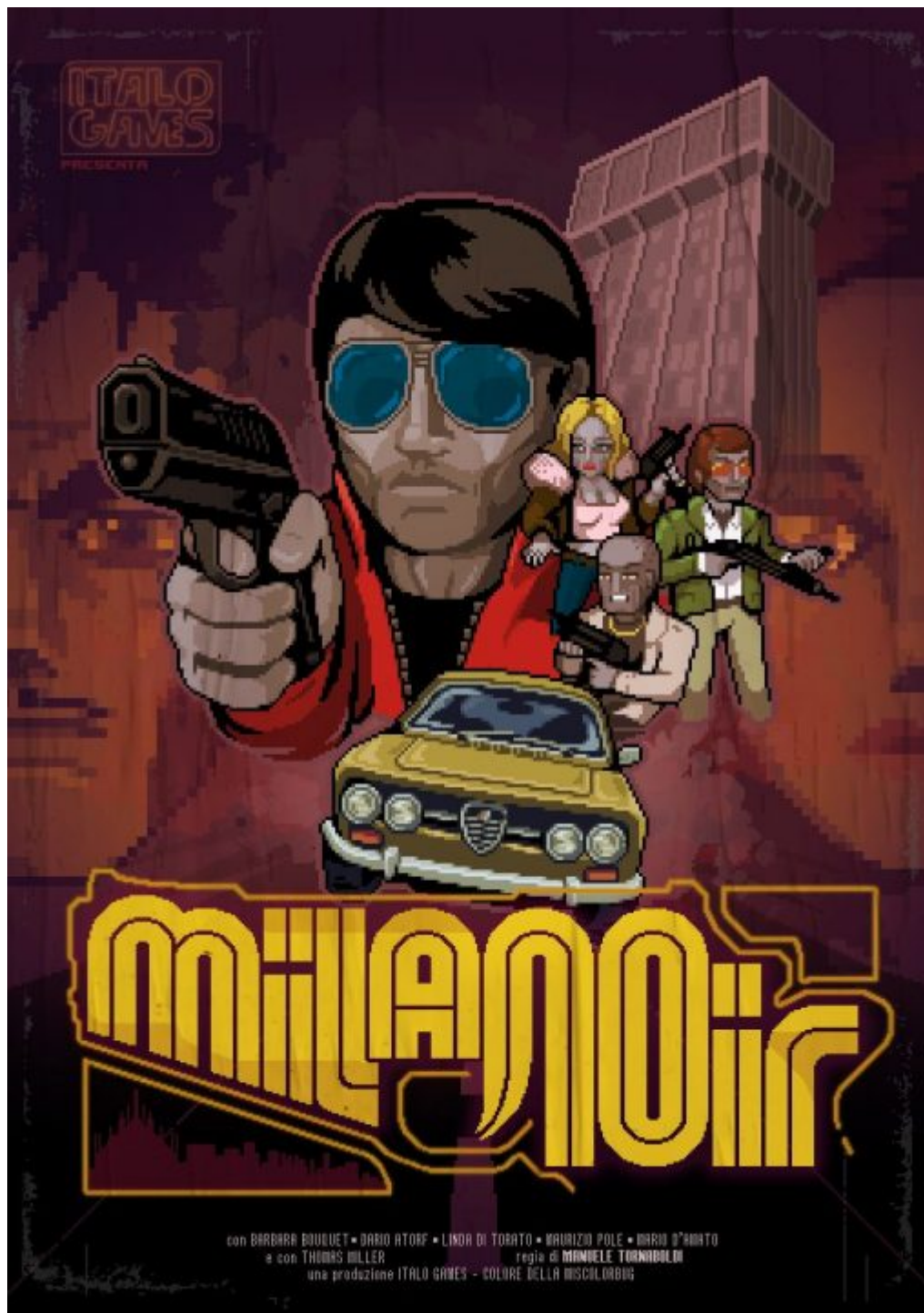
## Un capolavoro mancato

Nel panorama dei videogiochi indipendenti italiani **Milanoir** ha un carattere fortissimo, un gioco che riesce a mostrare quel marcio che affligge nostra amata penisola senza però utilizzare stereotipi o forzature che troviamo spesso in alcuni film o, ancora più spesso, nelle fiction italiane. Lo **storytelling** di questo titolo è senza dubbio il punto forte, l'elemento al quale sicuramente è stato dedicato più tempo. Sfortunatamente, anche se la sua azione è molto intensa e gli ambienti molto

differenziati, il suo gameplay risulta statico, dicevamo, sostanziosamente in sequenze in cui si cammina, si spara e si va in copertura: oltre c'è ben poco, sul piano della giocabilità. La meccanica dello **stealth** e le **sezioni in movimento** sono graziosamente rese ma purtroppo non riescono a dare ulteriore profondità a un gameplay che non stupisce e non rende giustizia a un'ottima trama. È vero che più avanti la nostra pistola verrà sostituita da un **uzi** ma ci sarebbe piaciuto poter utilizzare molte più armi, magari scegliendole da un menù, e trovare un gameplay più vario, aver magari la possibilità di interagire con NPC nel tentativo di raccogliere informazioni e oggetti, scassinare porte, poterci trovare di fronte a degli incroci e scegliere un passaggio invece di un altro; il potenziale c'era e il titolo propone meccaniche un po' troppo semplici che, per quanto statiche, divertono comunque molto. Sarebbe però servito veramente poco per rendere il gameplay di **Milanoir** un po' più vario e completare l'opera e rendere il titolo un piccolo capolavoro.

Il prezzo, sia su **Steam** che nel **Nintendo E-Shop**, non è per niente proibitivo e con poco potrete portarvi a casa un gioco che merita davvero.

**Milanoir** è in ogni caso un ottimo punto di partenza per **Italo Games**, che ci porterà certamente a tenere d'occhio i loro futuri lavori che, sfruttando il potenziale visto in questo primo titolo, potranno risultare certamente interessanti, anche al di fuori del panorama videoludico italiano.



## [Bandai Namco ha tre nuovi marchi registrati in Europa](#)

**Bandai Namco** ha appena registrato tre nuovi marchi della serie **Taiko: Drum Master** in Europa. In particolare i giochi sono: **[Drum Master](#)** (29 giugno), **[Drum Session!](#)** (13 luglio) e **[Drum 'n' Fun!](#)** (13 luglio).

Il primo marchio non ha bisogno di presentazioni, mentre il secondo dovrebbe riferirsi a **Taiko Drum Master: Drum Session!** uscito su PS4 nel 2017 sia in Giappone che in Asia con i sottotitoli

in inglese. Il terzo marchio si riferisce probabilmente al prossimo titolo per Nintendo Switch: **Taiko Drum Master: Nintendo Switch Version!** , che uscirà in Giappone il 19 luglio, e in Asia con una patch per i sottotitoli in inglese il 9 agosto.