

Il real time strategy in VR alla portata di tutti

La **realtà virtuale** si è ritagliata il suo piccolo spazio di nicchia nel mondo videoludico, tutto questo nonostante i prezzi non ancora accessibili a tutti e le esose richieste hardware. Ma, a dispetto di queste barriere iniziali, il settore riceve costanti investimenti di denaro da parte delle aziende, come **Facebook** con **Oculus**.

Nella scena **VR**, gli sviluppatori cercano di programmare giochi in grado di attirare i cosiddetti giocatori "hardcore", così da convincerli a provare l'esperienza virtuale: è il caso di **Brass Tactics**, strategico in tempo reale disponibile per **Oculus Rift** e ideato dal creatore di uno degli **RTS** più celebri della storia, ovvero **Age of Empires II**.

Gli RTS sono forse il genere più complicato da portare in VR, visto l'intricato sistema di gestione delle unità e della mappa, ma **Jeff Pobst**, CEO di **Hidden Path Entertainment**, studio di sviluppo a lavoro sul gioco, commenta così:

«Gli strategici in tempo reale hanno un'interfaccia complicata così come tante caratteristiche e menu di gioco. Abbiamo passato sei mesi a sperimentare sul *layout* della mappa e sull'interfaccia. Essendo un gioco in realtà virtuale, abbiamo scelto di non affidarci a due degli stilemi classici degli RTS, come i menu e l'UI su schermo e, avendo una visibilità limitata dal visore, abbiamo deciso di dare tutte le informazioni delle proprie unità direttamente sulla mappa. Come se si stesse giocando a un gioco da tavolo, ma con la complessità e la varietà di uno strategico in tempo reale.»

Il gioco è stato costruito attorno ai controller **Oculus Touch**, che offrono non solo le classiche levette analogiche e tasti a cui i giocatori sono abituati da sempre, ma anche i *motion control* che tendono a essere più intuitivi per i neofiti. L'interfaccia 3D è basata su una versione simile dell'**Unreal Editor** usata da **Epic Games**, che si riflette sul risultato di molti mesi di lavoro sulla creazione, lo sviluppo e, soprattutto, la direzione delle proprie unità militari.

Pobst ne parla a proposito:

«Abbiamo provato diversi modi per dirigere le unità, come puntatori laser e via dicendo, ma alla fine abbiamo deciso di implementare delle frecce direzionali, così da far vedere al giocatore la direzione delle proprie unità o l'azione, come un attacco alle unità nemiche. Abbiamo anche aggiunto dei modificatori alle levette analogiche, che permettono di dare degli ordini di attesa o di ritiro ai propri soldati. E abbiamo costruito un sistema chiamato SmartMove, dove viene analizzata l'area intorno alle proprie unità e quella dove ci si dirige, così il gioco cerca di compiere la scelta più intelligente per il giocatore: per esempio, se si è deciso di andare in ritirata, il gioco cercherà di non ingaggiare le unità nemiche.»



La navigazione nella mappa si effettua “afferrando” e “facendo scivolare” il tavolo di gioco. È un sistema di controllo atipico per quanto riguarda il genere, dove solitamente si usa il mouse e qualche *hotkey* della tastiera. Ma **Pobst** assicura che il sistema di controllo è stato pensato per essere comodo nelle mani del giocatore, oltre che intuitivo. Infatti, dichiara:

«Nonostante i controlli e la meccanica dietro di essi possono risultare complicati a una prima occhiata, dopo qualche minuto di gioco si può notare che i movimenti compiuti sono in realtà dei normali movimenti giornalieri. È una meccanica semplice e che non stanca il giocatore, quest’ultimo è un elemento per noi fondamentale: abbiamo ricevuto dei commenti entusiasti da parte di giocatori che volevano affrontare lunghe sessioni di gioco!»

A proposito delle lunghe partite, una delle discrepanze tra il VR e il gaming tradizionale è proprio legato alla durata: la realtà virtuale è basata su sessioni di gioco corte, che cozzano con le partite di durata superiore all’ora dei tradizionali RTS, e **Pobst** discute di essi come di un elemento molto importante nell’ottica di **Brass Tactics**:

«Abbiamo voluto prendere tutti quegli elementi tradizionali degli strategici e ridurre la durata delle partite ad almeno mezz’ora: per fare un esempio, abbiamo semplificato l’economia di gioco, come si vede poco dopo la conquista di una regione, le unità civili cominceranno a costruire strutture e sfruttare le miniere. Vogliamo concentrarci di più sulla tattica e sull’esperienza di gioco, rispetto alla produzione e allo sfruttamento delle risorse della mappa. Abbiamo rimosso anche la fog of war, quindi si vedrà tutta la mappa già a inizio partita.»

Brass Tactics è uscito lo scorso ottobre sullo store di **Oculus**, insieme a **Brass Tactics Arena**, una versione *free to play* del titolo completa di tutorial, campagna in single-player, multiplayer online e co-op, e, inclusa nel titolo vi è anche la possibilità di giocare contro i possessori del gioco completo.

Mushroom Wars 2

Quando Shigeru Miyamoto uscì con il primo **Pikmin** per **Nintendo Gamecube**, i ragazzi inglesi di **Zillion Whales** pensarono «perché non facciamo anche noi uno strategico simile?»

Probabilmente è stata questa la genesi del primo **Mushroom Wars**, hit indie da più un milione di download uscita nel 2009 su **iOS**, **Android**, **Playstation 3** e **Steam**. Dopo essersi ripetuti con **Mushroom Wars: Space**, datato 2014 e disponibile solo sui sistemi mobile, tre anni dopo arriva il seguito ufficiale, un **Mushroom Wars 2** che punta a confermare la buona riuscita della serie.

Mushroom Wars 2 è uno strategico in tempo reale con piccoli elementi presi dai **MOBA** e dai **tower defense** che aggiungono un po' di carattere al tutto. All'avvio del gioco ci troveremo davanti a due scelte: le due imponenti campagne single player da più di 100 missioni e le varie sessioni di multiplayer, sia libero che competitivo, dove potremo giocare da un minimo di due a un massimo di quattro giocatori. È possibile sfidarsi in singolo e in partite cooperative due contro due, con la possibilità di aggiungere bot, aggiunta utile per quelle volte in cui manca l'amico di turno o per allenarsi in vista delle **partite rankate**.



La modalità single player ricorda un po' quella di **Kingdom Wars**: all'inizio ci vengono introdotte le meccaniche del gioco tramite dei semplici tutorial, per poi lasciare spazio ai livelli veri e propri, dove dovremo sovrastare numericamente il nemico usando una buona dose di strategia.

La sfida offerta è sostanziosa e per tutti i palati: i primi livelli saranno più semplici e, andando avanti nella campagna, verranno sbloccati quelli più difficili, dove avremo meno aiuti visivi (come il segnale per evolvere le proprie basi, o il **baloon** che ci indica il numero delle truppe in ogni base) e un'intelligenza artificiale più aggressiva.

Il tutto giova alla longevità del titolo, visto che per sbloccare la seconda storia bisognerà ottenere tutte le stelle nella precedente campagna, completando i vari livelli a ogni difficoltà. Ad aggiungere pepe al gioco avremo anche qualche quadro con dei boss (per esempio, una rana che mangerà le nostre truppe quando passeranno nei suoi dintorni) e, più avanti nella campagna, un sistema di abilità che ricorda quello di alcuni noti MOBA.

Parlando della **grafica**, rispetto al primo *Mushroom Wars* i disegni sono tecnicamente più puliti, anche se peccano in carisma: le basi tendono a somigliarsi un po' tutte, e le truppe avrebbero potuto giovare di qualche animazione in più. Molto ben disegnate, invece, le schermate di caricamento.

Tecnicamente siamo sulla linea di molte produzioni indie, in primis quelle uscite sia su sistemi casalinghi che su mobile: nessun requisito stellare, si può giocare al massimo dei dettagli senza nessun calo di framerate anche su PC datati o laptop poco performanti.

Il gameplay è ben calibrato: le mappe sono variegate, con diversi ostacoli ambientali e zone di bonus e malus, come i prati fioriti (che aumenteranno la produzione dei nostri funghetti guerrieri) o le paludi (che non ne produrranno affatto). L'unico difetto riscontrato è la mancata personalizzazione delle **hotkey**: i tasti rapidi delle abilità e del frazionamento delle unità da mandare da un fungo all'altro tendono a sovrastarsi l'uno con l'altro, soprattutto nelle tastiere piccole.

Il **sonoro** è di buona fattura, con musiche orecchiabili che ben si sposano con l'atmosfera generale, anche se a lungo andare si scade nella ripetitività, e ascoltare i soliti 3-4 brani presenti nella colonna sonora per tutta la sessione di gioco non aiuta molto.



Tirando le somme, questo *Mushroom Wars 2* è uno strategico “mordi e fuggi” che funziona e che può offrire tante ore di divertimento: il tutto grazie alle due lunghe campagne single player e al multiplayer online. I limiti tecnici vengono sopperiti da un gameplay intuitivo e veloce, che regala sfide appassionanti sia per i completisti che per i giocatori più casual. Trovate il gioco su **Steam**, su **tutte le console casalinghe** e anche sugli store **Apple** e **Android**.

[Annunciato Age of Empires IV](#)

Dopo tantissimo tempo (esattamente dal 2005) **Microsoft**, durante la **Gamescom**, annuncia un nuovo capitolo della serie: **Age of Empires** in esclusiva per PC con Windows 10.

Per chi non conoscesse la serie, si tratta di uno dei pilastri del genere **RTS** negli anni '90 insieme a *Command & Conquer* e a *Warcraft*; ma con la chiusura di **Westwood** ed **Ensemble** il genere è andato un po' in rovina, mentre **Blizzard** ha continuato la serie con *World of Warcraft*, non più appartenente al genere RTS ma MMORPG.

L'annuncio di **Ages of Empires IV** farà felici i milioni di giocatori che sono cresciuti con il brand; in basso potete vedere il trailer, che non spiega chiaramente in quale periodo storico si svolga il gioco (ma sembra suggerire che coprirà diversi periodi).