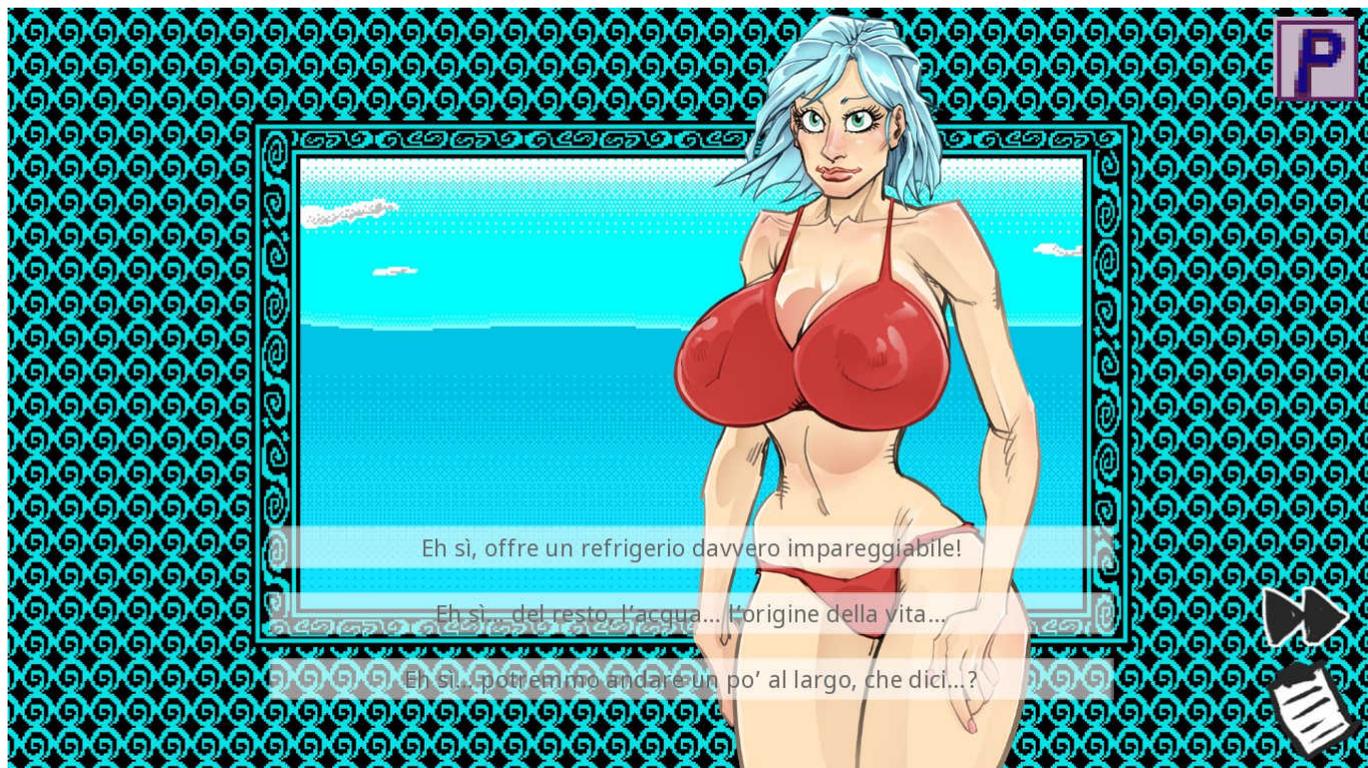


# Oppaidius Summer Trouble! - Un'estate indimenticabile

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

## L'estate non piace a tutti...

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



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

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



## Amore o pulsione?

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

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

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

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

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

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

## Tempi migliori

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

---

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

## del re

L'anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di [\*\*Bloodstained: Curse of the Moon\*\*](#), inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di **Castlevania**, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **Koji Igarashi**, dello sviluppo della campagna Kickstarter (il più velocemente finanziato prima del lancio di **Shenmue 3**), ma anche di **Castlevania: Symphony of the Night** e dell'eredità che porta con sé. Il caro **Iga** ha saputo ascoltare i *backer* del suo progetto e così ha rimandato l'uscita di **Bloodstained: Ritual of the Night** dal tardo 2018 al primo 2019 per poi essere spostata un'ultima volta per l'estate dello stesso anno. Il titolo, il cui progetto fu lanciato nel marzo 2014, è uscito lo scorso 18 giugno per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC** e una settimana dopo (25 giugno) per **Nintendo Switch**. Quest'ultima sarà la versione che prenderemo in considerazione e vedremo insieme un vero e proprio gioco d'autore, uno di quelli in grado di elevare il videogioco a pura arte e decisamente uno dei migliori di questo 2019.

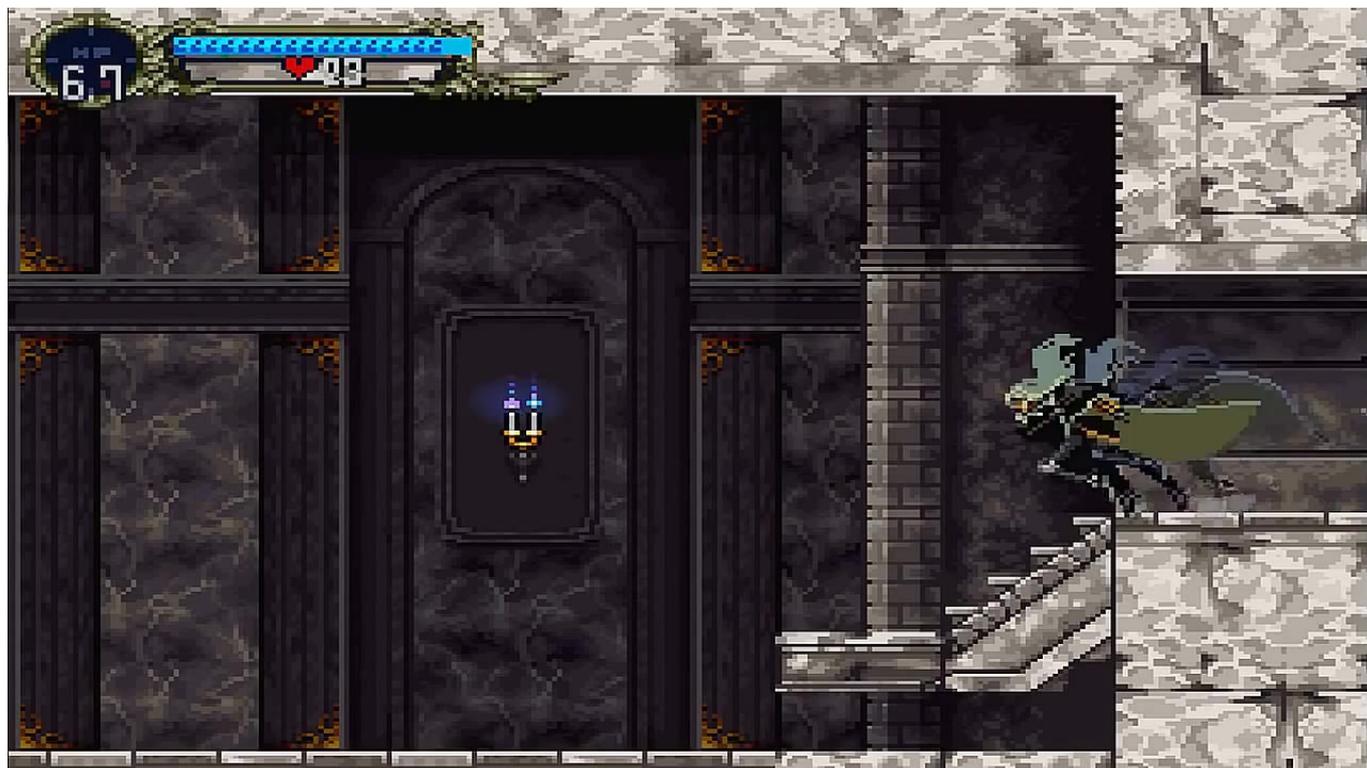
### **La versione Switch...**

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



## Il sogno di Koji Igarashi

Dopo le critiche a *Castlevania: Symphony of the Night*, elogiato come uno dei giochi più belli di tutti i tempi, era normale aspettarsi nuovi sequel ma la verità è che a **Koji Igarashi** non vennero mai dati fondi e tool a sufficienza per poter produrre un gioco al pari del suo precedente per via delle sue vendite non stellari. *Bloodstained: Ritual of the Night* è dunque il suo secondo **metroidvania** per console, il primo dopo 23 anni in cui **Koji Igarashi** si è trovato a lavorare senza le limitazioni dei portatili e con la libertà e tool degni del suo genio creativo. Nonostante non possa più continuare le avventure dei personaggi che ha creato, il suo particolare interesse verso l'occulto, la magia e il fantasy si rispecchia in tutto e per tutto in questo nuovo titolo ufficialmente targato **ArtPlay** e distribuito da **505 Games**.



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

Il gameplay di base non porta grandi innovazioni, ma per quanto classico è semplicemente squisito: la mappa di gioco, è indubbiamente la più grande mai presentata in uno dei suoi giochi precedentemente prodotti ed è composta in modo tale da favorire un **backtracking** dinamico e tarato per la crescita della protagonista, caratteristica fondamentale di questo genere. Percorrere un tratto a ritroso non risulterà mai tedioso e tornando in aree già visitate avremo modo di controllare se abbiamo collezionato tutto quanto nell'area provando ogni nostra nuova abilità per accedere a luoghi precedentemente inaccessibili; talvolta è incentivato anche il **sequence breaking**, ovvero la capacità di visitare luoghi alla quale non si potrebbe accedere senza una determinata abilità ma

accessibili se utilizzeremo al meglio quelle già acquisite. In ogni caso il vero fulcro di questo gioco è certamente l'esplorazione e in *Bloodstained: Ritual of the Night* ci viene consegnato un ambiente veramente eccezionale, una mappa che incentiva la curiosità, l'esplorazione, il **backtracking** e lo spingersi a superare nemici e ostacoli a ogni costo.

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

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



## Déjà vu?

Coloro che hanno giocato e rigiocato [Castlevania: Symphony of the Night](#) non potranno fare a meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della mappa ricollegabili ai luoghi del castello di **Dracula** del celebre gioco per **PlayStation**, alla **Cattedrale di Dian Cecht** di *Bloodstained: Ritual of the Night* accosteremo immediatamente la **Royal Chapel** di *Symphony of the Night*, al **Giardino del Silenzio** la **Marble Gallery**, alla **Livre Ex Machina** la **Long Library**, e così per moltissimi altri luoghi del castello. Tuttavia, la autocitazione più fastidiosa è senz'altro l'**abilità Invert** che permetterà a **Miriam** di invertire la gravità e dunque capovolgere la schermata di gioco: per quanto il richiamo di tale abilità sia

abbastanza intuitiva e regala al giocatore l'effetto desiderato, questo non è altro che uno stratagemma poco originale per invertire il castello, esattamente come succedeva in **Castlevania: Symphony of the Night** ma che qui poco regala alla dinamicità del gameplay. Citare le vecchie opere è indubbiamente interessante ma il problema è che **Bloodstained: Ritual of the Night** sembra voglia farsi carico dell'eredità di **Castlevania** anziché lanciarne una nuova.



## Lost Paintings

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

La colonna sonora invece è stata affidata a **Michiru Yamane**, storica compositrice della saga madre... e insomma, basterebbe solo questa frase per garantire la qualità della colonna sonora! Probabilmente, ed è un grosso tassello che mancava ai **Castlevania: Lords of shadow**, la musica è ciò che rende i titoli di **Koji Igarashi** grandi e semplicemente epici: le composizioni offrono quel ritmo e quelle sonorità in grado di dare la giusta atmosfera ai vari ambienti, sempre molto diversi fra loro. Luoghi come **Cattedrale di Dian Cecht** o i **Laboratori di Stregoneria** prediligono composizioni più classicheggianti, con organi a canne e tappeti di archi, mentre in luoghi come **l'Ingresso del castello**, il **Giardino del Silenzio**, la **Torre dei Draghi Gemelli** o la **Caverna**

**Infernale** presentano composizioni più moderne con un set più da band e sfumature che aprono verso più generi musicali. A differenza di **Castlevania: Symphony of the Night** stavolta non sono stati commessi grossi errori sui dialoghi con decisamente un buon lavoro da parte dei doppiatori: alcune battute di dialogo sono troppo "spigliate" per il periodo storico preso in considerazione ma in fondo fanno parte di sezioni extra e inserite, chiaramente, a scopo umoristico. Nel cast figurano se non altro doppiatori di spicco come **David Hayter**, voce storica di **Solid Snake** qui impegnato nel prestare la voce a **Zangetsu** e alla narrazione iniziale, **Ray Chase**, anche lui impegnato in progetti come **Final Fantasy XV** e **NieR: Automata** qui impegnato per prestare la sua voce a **Gebel**, **Erika Lindbeck**, che presta la voce alla protagonista **Miriam**, ma soprattutto **Robert Belgrade**, voce storica di **Alucard** in **Castlevania: Symphony of the Night** qui impegnato a prestare la voce al bibliotecario **Orlok Dracul**, vampiro dalle sembianze molto vicine al suo vecchio personaggio.



## ... Vicino alla perfezione

I punti che abbiamo criticato in questo **Bloodstained: Ritual of the Night** non sono pochi e se non altro vive chiaramente dell'eredità della sua saga madre. C'è un autocitazionismo a tratti fastidioso accompagnati da tanti piccoli elementi, relativi principalmente alla versione **Switch** (laddove si trova il pubblico che più apprezza questo tipo di giochi), che potevano essere migliorati tranquillamente con pochi sforzi. Ciononostante è impossibile negare la grandezza di questo gioco e l'infuocatisimo gameplay che esso propone: non lodarne il gameplay è semplicemente impossibile e criminale! Narrativamente risulta interessante ma purtroppo contornato personaggi a tratti un po' scialbi, delle ambientazioni meravigliose ma troppo legate al passato. Per un prossimo titolo andrebbe rivisto l'obiettivo di questa saga: vuole semplicemente colmare un sentimento nostalgico o mettere qualcosa di nuovo sul tavolo? Non c'è nessuna grande innovazione e dunque non si capisce se il gioco guardi avanti oppure indietro. Momentaneamente il risultato con questo **Bloodstained: Ritual of the Night** è più che soddisfacente e sembra davvero di avere in mano (finalmente) il degno erede di **Castlevania: Symphony of the Night**: un grande titolo e certamente uno dei

migliori giochi di questo 2019.



## Guacamelee 2

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

## Nelle puntate precedenti

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



(La frenetica prima parte di Guacamelee 2!)

## Well! Agilità fra i non agili qui!

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

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

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

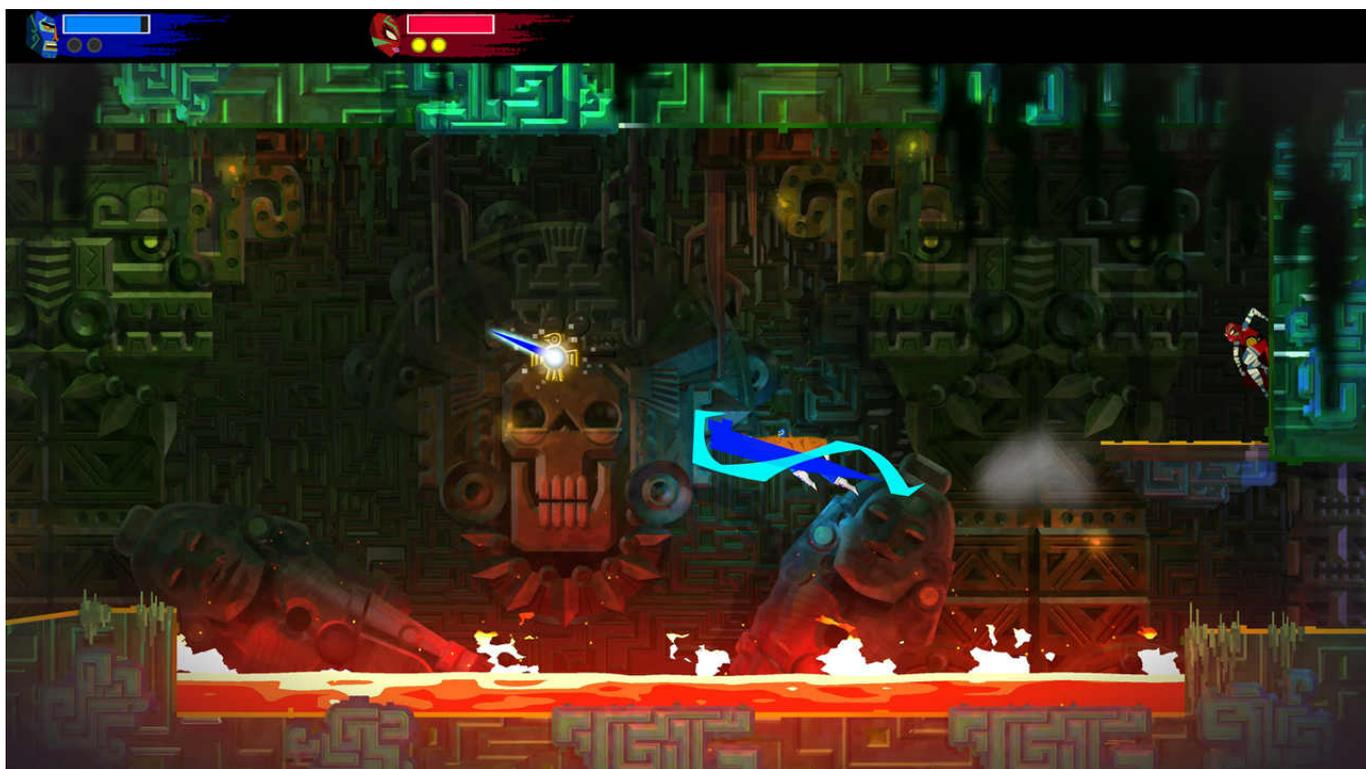


## Lo llamaban Juan

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

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

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



## Uno, due, tre, Vittoria!

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

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

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



---

## [Intellivision Amico: impressioni a caldo](#)

In questa rubrica abbiamo già visto il [Polymega](#), una console di prossima uscita dedicata esclusivamente al retrogaming e al recupero dei vecchi giochi, sia tramite cartucce e dischi (la cui macchina estrarrà le immagini) sia tramite uno store online da lanciare nel tardo 2019. A percorrere quasi gli stessi binari della nostalgia, **Tommy Tallarico**, famoso compositore che per ha lavorato nell'industria videoludica per titoli come *Aladdin* per **Sega Genesis**, *Terminator* per **Sega CD**, [Cool Spot](#) e [Metroid Prime](#), ha comprato nel Maggio 2018 gli asset di **Intellivision Production** di **Keith Robinson**, precedente detentore venuto a mancare l'anno scorso, fondando la nuova **Intellivision Entertainment** e, giusto qualche giorno fa (22 Ottobre) è stato lanciato un trailer per l'**Intellivision Amico**, una console, a detta del suo nuovo CEO, rivolta a tutta la famiglia, una macchina che propone giochi per ogni tipo di giocatore e non solo gli hardcore gamer. Sul nuovo sito di **Intellivision Entertainment** è possibile vedere tutti i dettagli della macchina (che a breve discuteremo); ma prima di buttarci a capofitto sulle novità, diamo prima uno sguardo alla precedente console di seconda generazione, giusto per ripercorrere la storia di questo marchio spesso dimenticato ma molto importante.



## Meravigliosa creatura

L'originale **Intellivision**, prodotto da **Mattel Electronics**, fu lanciato nel 1980, previo test market a Fresno, in California nel 1979, introducendo sul mercato una marea di innovazioni all'avanguardia (forse anche troppo) per i suoi tempi, feature e capacità che avremmo visto anni o addirittura decenni, più tardi: per prima cosa, **Intellivision** è stata la prima console con processore 16bit in grado di dare alla macchina, sul piano grafico e sull'azione, un vantaggio decisivo contro la concorrenza, sottolineato tramite un'aggressiva campagna marketing, che poteva permettere l'inserimento dell'**Intellivoice Voice Synthesis Module**, un add-on esterno in grado di poter dare ad alcuni giochi delle vere e proprie tracce vocali digitali da ascoltare durante il gameplay; **Intellivision** è stata la prima macchina a puntare direttamente agli appassionati sportivi, proponendo all'interno della sua ottima libreria, che offriva titoli innovativi come **Utopia** e **Advanced Dungeon and Dragons: Cloudy Mountain** che gettarono le basi, rispettivamente, per i generi **god simulator** e avventura, **i primi giochi su licenza** delle varie federazioni sportive americane, come **MLB, NFL, NBA, NHL**, ect.; inoltre (e questo è veramente una feature più volte ripresa nel tempo ma decollata soltanto negli anni 2000) è stata **la prima macchina a fornire una distribuzione digitale**, tramite cavo televisivo, con il suo add-on **Playcable**, una qualità, ad oggi, immancabile nelle console moderne. Unico suo punto a sfavore era forse il poco intuitivo controller, direttamente saldato all'interno della console e dunque non sostituibile, che presentava un dischetto metallico, simile ma non uguale a una croce direzionale, che si sostituiva al joystick e che dava al giocatore ben 16 (eccessive) direzioni, quattro tasti principali sui lati e una tastiera numerica, simile a quella di un telefono, sulla quale era possibile attaccare degli overlay di cartone sulla quale erano spiegate le funzionalità di ogni singolo tasto per un determinato giochi; dunque, tenendo anche conto del fatto che il dischetto direzionale funziona anche come tasto se premuto al centro, ci sono ben 17 tasti, veramente troppi per una console di questa generazione. Fra pregi e difetti, possiamo senza dubbio dire che è stata una console veramente all'avanguardia, sia sul piano tecnico che sul piano marketing, ma fra **Colecovision, Magnavox Odyssey<sup>2</sup>, Atari 5200** (che si dava battaglia da sola per rimpiazzare l'obsoleta **Atari 2600** che, paradossalmente, era ancora la console che vendeva di più) e i nuovi **PC casalinghi**, l'**Intellivision** era una goccia d'acqua nell'oceano della

competizione.

Successivamente, nel 1984, per limitare le perdite, **Mattel** fondò **Intellivision Inc.**, tramutata in seguito in **INTV Corporation**, che continuò la distribuzione della console, adesso chiamata appunto **INTV** e la produzione di giochi e console, il tutto distribuito esclusivamente via posta ed esente dal marchio **Mattel**, fino al 1990, anno in cui **Nintendo** e **Sega** approcciarono i loro uffici per fermarne la produzione. Anche se meritava molto di più, **Intellivision** se ne uscì con oltre 3 milioni di console vendute in tutto il mondo e più in là, a testimonianza dell'amore e dell'innovazione portata da questa macchina, sotto la nuova **Intellivision Production** fondata da **Keith Robinson** nel 1997 furono licenziate diverse collection, fra PC Windows e console e addirittura l'**Intellivision Flashback** di **AtGames**, una retro-console *plug and play* per poter riscoprire una buona manciata di giochi. **Intellivision** è stata senza dubbio una console che ha saputo farsi spazio nei cuori della community.



## Un nuovo Amico

Il marchio e il prestigio di **Intellivision** è sopravvissuto fino a oggi, anno in cui **Tommy Tallarico** ha comprato le possessioni di **Keith Robinson** e ha rilanciato l'intera azienda sotto il nome di **Intellivision Entertainment** mettendosi al capo. Ed è così, come un fulmine a ciel sereno, appare **Amico**, la nuova console **Intellivision** che verrà lanciata il 10 Ottobre 2020 (fate caso a 1010 2020! Piccoli stratagemmi per ricordare certe date, un po' come [Sega Dreamcast](#) fece per il suo 09/09/1999) per un prezzo di lancio fra i 149 ai 179\$. Vediamo un po' cosa offre questa nuova console che propone caratteristiche veramente fuori dal comune.

Innanzitutto la macchina detta una regola tanto interessante quanto rigida, ovvero "**2D only**": ebbene sì, la macchina conterrà un avanzatissimo chip in grado di offrire la migliore grafica 2D sul mercato. La macchina sarà ovviamente in grado di connettersi a internet via **wi-fi**, dove potremo accedere allo **store online** per acquistare i software aggiuntivi, che saranno **esclusivamente digitali**, giocare online, vedere le classifiche all'interno dei singoli giochi e partecipare a tornei. Per il resto, nella console, ci saranno delle **porte USB**, **uscita HDMI**, delle **luci al led** che cambieranno

colore con le interazioni con i giochi e il sito **Intellivision Entertainment** parla anche di un "System Expansion Interface", forse un qualche futuro add-on, chissà. I **controller wireless** presentati **ricalcano la forma di quelli originali**, dunque ci sarà un **dischetto** (che però stavolta sembra funzionare di più come un d-pad), i **quattro tasti** sui lati del controller e verranno aggiunti inoltre **microfono, speaker, vibrazione, sensori giroscopici** e sarà possibile ricaricarli sulla base della console; la più grande innovazione, però, è senza dubbio il **touchscreen integrato** che sostituirà il tastierino numerico, e magari riuscirà a restituire, forse, quel concetto pensato originariamente per l'**Intellivision** che ai tempi non funzionò benissimo per via della tecnologia poco avanzata. Sarà possibile inoltre collegare alla console i propri **smartphone** via app dedicata in assenza di controller originali **Amico** (fino a otto giocatori). Per ciò che riguarda i software, che non andranno oltre la classificazione **ESRB 10+**, non solo saranno esclusivamente in 2D ma saranno tutti esclusive **Amico**, sottolineando anche che la console **non ospiterà porting, DLC o microtransazioni** e che i prezzi varieranno da un **minimo di 2,99\$** a un **massimo di 8,99\$**. Momentaneamente, sempre sul lato software, si parla di classici **re-immaginati**, dunque vecchi titoli che vedranno un upgrade grafico, sonoro, nuovi livelli, modalità multiplayer locale, online e molto più: questi verranno presi dalla libreria **Intellivision, Atari, iMagic**, famoso third party dei tempi e altri titoli arcade come **Super Burger Time, Moon Patrol, R-Type, Toejam & Earl** e molti altri. La console, al momento dell'acquisto, avrà alcuni classici inclusi ma sono stati promessi oltre 20 nuovi titoli per il lancio.

## Amico o Nemico?

Il team di **Intellivision Amico** è composto da gente veramente competente: come abbiamo già detto, **Tommy Tallarico** sarà il CEO di **Intellivision Entertainment**, mentre al suo fianco troveremo il produttore **Jason Enos**, veterano dell'industria che ha lavorato in ben oltre 100 progetti fra **Sega, Konami, E.A. e Namco, Phil Adam, Mike Mika, Perrin Kaplan**, altra veterana che si occupò dei lanci di **Super Nintendo, Nintendo DS, Wii, Gamecube e N64** (e che ovviamente si occuperà del lancio di **Amico**), **Beth Llewelyn** alle pubbliche relazioni, altra veterana **Nintendo** con ben 12 anni di carriera alle spalle, **David Perry** e **Scott Tsumura** come special advisor, il cofondatore di **Intellivision Steve Roney, Bill Fisher**, altro programmatore dipendente dell'originale **Intellivision, André Lamothe**, specialista hardware che ha persino avuto esperienza alla NASA, **Emily Rosenthal** per ciò che riguarderà le comunicazioni e gli eventi e **Paul Nurminen**, attualmente l'host del [Intellivisionaries podcast](#).

Come possiamo ben vedere, la nuova **Intellivision Entertainment** sta tracciando delle chiarissime linee direttive, a ben due anni di distanza dal lancio, con chiarissime idee su ciò che saranno i loro giochi, come verranno giocati, che aspetto avranno e persino quanto dovranno costare. **Tommy Tallarico** ha espressamente detto:

«Vogliamo creare una console che i genitori vorranno comprare, che non gli venga indicata dai figli».

Ha anche rivendicato come l'industria, oggi, si concentri solo sugli **hardcore gamer**, tenendo fuori tutta quella fetta di pubblico che non gioca regolarmente coi videogiochi o, semplicemente, non ne sono attratti; **Intellivision Amico** dovrà essere una console rivolta a tutti, uno di quei dispositivi da accendere durante le feste a casa con amici e parenti per passare delle sane ore di gaming accessibile a tutti, un po' come avvenne per **Nintendo Wii** - se è per questo, riflettendo, il nome di

questa console rimanda proprio al suo significato italiano, amico, una console simpatica che può entrare nel cuore di tutti -. Sebbene ci sia un solidissimo team esperiente alle spalle dell'**Intellivision Amico**, ci sono alcune qualità che non ci entusiasmano, anzi, ci sembrano dei veri e propri *diktat*: per quanto interessante e audace possa sembrare una console che proporrà esclusivamente giochi in 2D ciò escluderà a priori tutti quei produttori che potrebbero realizzare titoli in 3D, anche con un forte richiamo nostalgico; in poche parole, non vediamo il motivo per cui il 3D, moderno o retrò che sia, debba essere bandito dalla libreria a priori; avere una console che si distingua nel mercato, esattamente come succedeva fra **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive** nella quarta generazione di console, è sicuramente un fattore positivo ma bisogna anche trovare delle vie di mezzo, dei compromessi vitali per una buona immissione nel mercato. La scelta di creare giochi esclusivi per **Intellivision** è certamente interessante ma può comunque essere una lama a doppio taglio. L'industria vive di porting e di titoli multiplatforma e, se è per questo, alcuni di questi titoli hanno contribuito a lanciare alcune console di nuova generazione. Pensiamo proprio a **Shovel Knight**, uno dei titoli più solidi per il lancio di **Nintendo Switch** (aiutato, ovviamente, al rilascio della campagna interna **Specter of Torment**) e che potrebbe essere assente dal parco titoli di **Intellivision Amico**, una console che al meglio potrebbe valorizzare un gioco dai toni retrò come questo. Il concetto di esclusiva è ancora vivo e funzionante ma i porting e i titoli multiplatforma sono decisamente vitali per la sopravvivenza di una console, anche in una visione di cross-play, caratteristica che a oggi diventa sempre più un must per alcuni titoli che offrono un multiplayer online. Come potranno mai approcciare le third party verso un sistema così esclusivo? Prendendo il caso di **Shovel Knight: Yacht Club Games** dovrà produrre da capo un nuovo titolo della saga oppure rimappare la grafica con una più moderna, per sfruttare al meglio le specifiche di questo nuovo chip 2D rendendolo esclusivo per l'**Intellivision Amico** senza poterlo rendere disponibile per **PC** o le restanti console?

**Tommy Tallarico** ha sottolineato che l'obiettivo della console sarà considerare ogni persona, far sì che le persone approccino ai videogiochi ma è molto difficile attuare un piano simile senza almeno far salire a bordo anche i giocatori più assidui che compongono la più grossa fetta del mercato, anche in una prospettiva di marketing in cui, gli ormai decisivi, "influencer" di **YouTube** o **Twitich** non si troveranno invogliati a giocare con **Intellivision Amico**, oppure potrebbero produrre una sorta di "product placement forzato". Neppure **Nintendo**, ai tempi dell'accessibilissimo **Wii**, ha escluso i giocatori più assidui, tanto è vero che quella console, insieme ai tantissimi party game per i giocatori più casuali, ha anche tanti altri titoli per gli hardcore gamer: basti citare i diversi titoli di **Resident Evil** su **Wii**, **MadWorld**, **House of the Dead: Overkill**, **No More Heroes** e molti altri poco "family friendly".

Attrarre i giusti developer e avere una buona linea di lancio è spesso la chiave per il successo di una console ed è difficile che potranno costruire la loro fortuna su un parco titoli per console di seconda generazione; tutto si giocherà su quei 20 titoli esclusivi brand new non ancora annunciati. Non dimentichiamo poi i prezzi accessibili del software: quali saranno gli accordi dietro alla vendita di un gioco così a buon mercato? Quali saranno i vantaggi dei developer che intenderanno investire nel sistema e quali quelli di **Intellivision Entertainment**? Dietro al team di **Amico** c'è un team veramente competente e pertanto crediamo che ci sia ancora molto che non è stato ancora detto; tuttavia la politica sulle esclusive è probabilmente da rivedere e se **Amico** ospiterà solamente giochi esclusivi e allora bene che questi siano veramente eccellenti e che possano essere in grado di fronteggiare i modernissimi giochi proposti da **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**. Sperando che il tutto non sia un "Davide contro Golia", speriamo che **Intellivision Entertainment** offrirà in futuro più dettagli riguardo ai giochi di lancio, sulla politica delle esclusive, che a noi sembra fin troppo restrittiva e sulle potenzialità di **Amico**. Non possiamo fare altro che seguire la pagina di **Intellivision Entertainment** su [Facebook](#) e iscriverci al canale [YouTube](#). E voi farete entrare questo nuovo **Amico** a casa vostra?



---

## [Mega Man 11](#)

È possibile tracciare in **Mega Man 9** l'inizio dei **videogiochi retro-ispirati**: sebbene alcuni di questi giochi esistevano già prima su internet sotto forma di **hack** o **giochi flash** su siti come **Newgrounds**, **Mega Man 9** aprì le porte alla retro-rivoluzione di cui oggi siamo protagonisti poiché per la prima volta un grosso developer come **Capcom** dava credito e peso a non solo tutti quei fan che volevano un nuovo classico titolo del blue bomber, che in quel periodo era protagonista solamente di miriadi di sub-saghe e spin-off vari, ma anche l'importanza e la bellezza dei **platform più tradizionali**, la cui **emozione veniva trasmessa anche con una grafica datata come quella del NES**. Da lì sembrava che per **Mega Man** si prospettasse un futuro molto florido, visto il tempestivo decimo capitolo per l'anno successivo, ma nel 2010 accadde qualcosa di terribile: **Keiji Inafune**, direttore creativo della saga di **Mega Man**, abbandonò **Capcom** e col suo forfait la saga subì un brutto stop. Ben tre progetti, **Mega Man Universe** (un gioco che avrebbe potuto anticipare il sistema di creazione di livelli in **Super Mario Maker**), **Mega Man Legends 3** e **Maverick Hunter**, vennero cancellati e a quel punto il fandom del robotino blu cadde nell'abisso, quasi certo di non rivederlo più.

A sparigliare le carte ci pensò **Keiji Inafune**, con il lancio nel 2013 su **Kickstarter** il del progetto **Mighty No. 9**, annunciato come il sequel spirituale di **Mega Man**; nonostante la risposta più che positiva da parte dei fan che finanziarono il progetto nel giro di un paio di minuti, per via della mancata comunicazione e un marketing discutibile (nonché alcuni brutti bug presenti nella release finale) il gioco che doveva riportare ai fan di **Mega Man** una sfida che fosse pane per i loro denti si

rivelò un amaro fallimento e non a tutti piacque quello a cui giocarono. Nel frattempo **Capcom**, visto il successo del **Kickstarter** del loro ex impiegato, decise di rilasciare **Mega Man Legacy Collection**, contenente i primi sei titoli classici, insieme a un sacco di extra, ideali per far conoscere ai giocatori più giovani di cosa è fatta la saga del robottino blu. Due anni dopo, nel 2017 arrivò **Mega Man Legacy Collection 2** contenente i restanti quattro titoli della serie classica ma nella sezione extra di **Mega Man 8** i fan fanno una misteriosa scoperta: negli artwork trovano un misterioso disegno che non appartiene al suddetto gioco, né a nessun altro **Mega Man** presente nella collezione, e perciò cominciarono le speculazioni. La risposta arrivò un pomeriggio (in Europa) del Dicembre 2017 quando in una live di **Capcom** su **Twitch**, per festeggiare il **30esimo anniversario di Mega Man**, venne annunciato a sorpresa **Mega Man 11**, un gioco atteso per 8 anni e che finalmente, dopo richieste su richieste da parte dei fan, arrivò alla luce (e apparve anche un **Mega Man** sfoggiare le stesse caratteristiche dell'artwork misterioso, ovvero il power-up di **Block Man**).

Il passo dalla rivelazione del trailer al rilascio ufficiale non fu breve ma, durante questo lasso di tempo, **Capcom** si assicurò di aggiornare regolarmente i fan e dunque ottimizzare il gioco il più possibile, consegnando così un'opera di classe, senza sbavature e che, soprattutto, apriva la strada al futuro della saga che, oggi più che mai, sembra luminoso e pieno di sorprese. Andiamo subito a vedere la versione per **PC** di questo gioco, uscito ovviamente per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **Switch**.

## Due colleghi

La lore della saga risiede nei lavori di **Thomas Light** e **Albert W. Wily**, due scienziati appassionati di robotica che crearono una serie di robot, fra cui i sei robot di **Mega Man** (il primo titolo per **NES**), creati per assolvere lavori comuni, i due fratelli **Rock** (il nome giapponese del blue bomber) e **Roll**, creati come assistenti di laboratorio, e **Protoman** (ma qui è una storia non rilevante). A un certo punto il **Dr. Wily**, accecato dalla più brillante abilità del suo amico **Thomas Light**, corrompe i sei robot da lavoro portandoli ad attaccare gli umani e li convince a dominare il mondo sotto il suo nome. Il **Dr. Light** convince così **Mega Man**, il robot originariamente concepito per funzioni diverse, a convertirsi in un robot da combattimento e così nasce il **blue bomber** che oggi conosciamo e amiamo. Il **Dr. Wily** più in là, nonostante la prima sconfitta, proverà più e più volte con altri robot a dominare il mondo senza mai ottenere nessun risultato (per ben 10 volte, pensate!). L'opening di questo nuovo **Mega Man 11** ci mostra un flashback di **Dr. Light** e **Dr. Wily**, giovani, di fronte a una commissione universitaria; si discute sul **double gear system**, un meccanismo creato da **Wily** in stato di prototipo che se installato nei robot da lavoro gli permetterà di **lavorare il triplo, aumentando la loro forza fisica e rendendoli più veloci**. La commissione bocchia l'invenzione del **Dr. Wily** per mancanza di etica in quanto, se il meccanismo finisse nelle mani sbagliate, potrebbe generare un robot inarrestabile in caso di rivolta; scaraventando il meccanismo per terra, lo sconfitto dottore se ne va ma **Dr. Light**, che comunque credeva nel suo amico, lo raccoglie pensando che un giorno gli possa tornare utile. Nel tempo presente, nel classico anno **20XX**, il **Dr. Wily**, svegliatosi da un sogno che rimembrava i medesimi eventi, si ricorda del **double gear system** e così ne implementa uno nuovo ma gli mancano i robot; durante il giorno della manutenzione di alcuni **robot master** del **Dr. Light**, ovvero di **Block Man**, **Acid Man**, **Blast Man**, **Torch Man**, **Bounce Man**, **Impact Man**, **Fuse Man** e **Tundra Man**, il **Dr. Wily** irrompe nel laboratorio con il suo iconico Ufo e lì ruba sotto gli occhi di **Mega Man**, **Roll**, l'assistente **Auto** e il **buon dottore** spiegando nel contempo che utilizzerà la sua invenzione che gli fu scartata dalla commissione. Il **Dr. Light** informa **Mega Man** che, così com'è, non potrà fronteggiare i **robot**

**master** senza il **double gear system** ma, fortunatamente per lui, il **Dr. Light** conservò la versione di **Wily** sin dai tempi dell'università; una volta installata questa nuova miglioria **Mega Man** è pronto per buttarsi in una nuova avventura.



## Due ingranaggi

Questo nuovo **Mega Man 11** si concentra dunque sul **sistema double gear**, una nuova meccanica che dona a questa saga, onestamente un po' stagna, una sfumatura diversa dal solito e molto originale: col tasto "**RT**" ("**R**", e "**R1**" nei joypad, rispettivamente, di **PlayStation 4** e **Nintendo Switch**) si attiverà un ingranaggio che **renderà più veloce il blue bomber**, rallentando dunque l'azione circostante, l'ideale per **asstare colpi di precisione** o, se siamo muniti di un pollice veloce, **concentrare più colpi in poco tempo**; con "**LT**", invece, attiveremo un altro ingranaggio che, semplicemente, **aumenterà la potenza di Mega Man** e, se caricheremo un colpo tenendo premuto il tasto per sparare, **lanciare ben due colpi di mega buster potenziato**, l'ideale per i nemici particolarmente forti e per quei giocatori che conoscono il tempismo perfetto per caricare l'arma e scaricarla al momento giusto. Quando attiveremo una di queste funzioni si riempirà una barra che, se arriverà alla saturazione, impedirà le funzioni **double gear** fino a quando questa energia non torna a zero, e ci vorranno circa 15 secondi affinché si possa ripristinare; è perciò tanto importante usare queste nuove funzioni quanto saperle economizzare il più possibile per poi evitare di non ritrovarsele pronte nel futuro immediato. I veterani dei giochi a **la Mega Man** potranno trovare nel **double gear** delle similitudini col sistema di corrente elettrica già visto in **Azure Striker Gunvolt**, senza però la possibilità di ricaricare immediatamente la barra premendo due volte giù, e anche della velocizzazione del tempo in **Sine Mora**, particolarissimo shooter della **Digital Reality** e **Grasshopper Manufacture**. Infine, questo nuovo sistema ha un'ultima e potente funzione ma questa si attiverà esclusivamente **quando avremo poca energia**: premendo entrambi i tasti insieme, "**RT**" e "**LT**", **verranno attivate entrambe le funzioni**, dunque rendendo **Mega Man super potente e super veloce**, ma si disattiveranno solamente alla saturazione della barra

alla fine della quale ci ritroveremo con un personaggio altamente depotenziato che non potrà sparare più di un proiettile alla volta e non potrà caricare il suo **mega buster** e perciò sarà molto difficile sopravvivere in queste condizioni (ma se ci riusciremo potremo utilizzare questa particolare funzione una seconda volta). Capite le meccaniche del **double gear**, grazie a un breve tutorial e molto versatile, ci potremo buttare all'avventura vera e propria, ritrovandoci sin da subito nell'iconica schermata di selezione boss tipica della saga.

Al solito, come in ogni capitolo, scegliere il primo stage da affrontare è un po' difficile sia perché non conosciamo i pattern di attacco del suo boss e sia, se è per questo, perché non conosciamo il suo livello. Una volta trovato "l'anello debole della catena", ovvero il boss più debole degli 8, otterremo la sua arma speciale che, a differenza del mega buster, consumerà una barra speciale al termine della quale non funzionerà più; il buon giocatore di **Mega Man**, una volta ottenuta la prima arma speciale, andrà a caccia del boss la cui debolezza è proprio l'abilità appena ottenuta dal precedente e, uno dopo l'altro, debolezza dopo debolezza, sconfiggeremo tutti gli otto robot master fino ad arrivare, come di consuetudine, alla **fortezza del Dr. Wily** dove ci saranno gli stage finali, di cui uno dei quali sarà un boss rush (in cui dovremmo affrontare tutti gli otto robot master con le solite due vite standard).

La struttura di questo **Mega Man 11** è la più classica che ci si poteva aspettare e il blue bomber, a differenza del nono e decimo capitolo, torna a pieni poteri in quanto negli ultimi due giochi era stato privato del colpo caricato; uno dei primi elementi per cui questo nuovo gioco si proietta in avanti e non indietro. Il level design offre esattamente la sfida per la quale la saga è famosa e i nuovi stage riflettono molto bene la personalità del boss che andremo ad affrontare: il livello di **Impact Man**, che è una sorta di robot che sostituisce le macchine pesanti dei cantieri, è una sorta di area di lavoro/galleria in costruzione, quello di **Torch Man** è un campeggio in una foresta tendente spesso a prendere fuoco, quello di **Block Man** ricorda, a larghe linee, le piramidi egiziane e maya, etc. I programmatori hanno veramente voluto trarre il massimo della sfida offrendo dei livelli notevolmente lunghi e irti di nemici, anche se c'è poca varietà all'interno di essi, ma ci hanno dato il minimo per ciò che riguarda i **checkpoint**, giusto due intermedi e uno finale che, come tipico della saga, è posto nella stanza che precede quella del boss; **Mega Man 11** non è di certo un gioco facile, e certamente questo è uno di quei elementi che ne accentuano la piccante difficoltà, ma non sarebbe stato un male se avessero aggiunto giusto almeno un altro checkpoint a metà dei due. Nella schermata di selezione livello è possibile accedere, premendo "LT", al **negozio in-game** dove i nostri alleati, il **Dr. Light**, **Roll** e **Auto**, ci riforniranno di **oggetti istantanei**, come **vite**, **E-tank**, i **richiami Beat** per non perdere una vita quando cadiamo in un fosso e le **super armature**, e altri **permanenti**, come **chip speciali**, **anti-indietreggiamento** o che aumentano la possibilità di trovare più vite in un livello (che sono la valuta del gioco). Nessun oggetto nel **negozio** è superfluo o inutile e danno un potenziamento equilibrato che non permette dunque di rendere il gioco nettamente più facile; tuttavia non tutti gli oggetti saranno disponibili sin dall'inizio e dunque si andranno a sbloccare man mano, però non è chiaro qual è il criterio o l'algoritmo (diciamo) per rendere un oggetto disponibile all'acquisto nel negozio. Anche una volta terminata la nostra avventura alcuni oggetti erano ancora bloccati all'interno del **negozio** e noi non abbiamo ancora capito il perché. Una volta finita l'avventura, però, è possibile ancora spremere ancora delle sane ore di gioco tramite le **sfide extra**, come sconfiggere i boss nel minor tempo possibile, le corse negli stage facendo scoppiare, sempre più velocemente possibile, dei palloncini blu e evitando quelli rossi, oppure con la bellissima **prova del Dr. Light**, ovvero 30 stanze in cui adempiere a un obiettivo come distruggere un determinato numero di nemici o semplicemente arrivare al successivo **warp** per entrare nella successiva.



## Questo titolo fa per me?

Al di là di tutto, **Mega Man 11**, sia in termini di gameplay che in termini di storyline, è un titolo abbastanza semplice: la sfida proposta è, sì, buona, e sicuramente perfetta per i nuovi arrivati, ma particolarmente facile per i veterani che troveranno il tutto un po' basilare e per loro, se vogliono trovare pane per i loro denti, non rimarrà altro che riavviare una run a **difficoltà supereroe** che propone dei nemici che si abbattono con più colpi, dei pattern d'attacco da parte dei boss più complessi e difficili da evitare e nessun modo di ricaricare i punti vita e le armi speciali al di fuori delle tuniche speciali. La storia proposta non è affatto complessa e pertanto include giusto i personaggi essenziali della saga, dunque niente **Bass**, **Protoman** (anche se nulla toglie che li potremo vedere in futuro come DLC, la stessa cosa che è successa a **Mega Man 9 e 10**) o sgherro parallelo di **Dr. Wily**; per quanto riduttivo possa sembrare, in fondo questo titolo vuole anche attrarre nuovi fan e, anche se [come per The Legend of Zelda](#) questo non è mai stato il caso di questa saga, in questo modo i fan possono tranquillamente giocare a questo nuovo capitolo senza necessariamente aver giocato ai titoli precedenti. Possiamo dunque dire di **Mega Man 11** che è un gioco classico che più classico non si può, ma in senso più che positivo in quanto offre sia una vera e propria evoluzione della saga, e dunque porsi come nuovo caposaldo per i capitoli a venire, che un ottimo biglietto da visita a coloro che non hanno mai giocato a un'avventura del blue bomber; vedete quel **Mega Man 11** come un **Mega Man 1.1**, un nuovo luminoso inizio dalla quale poter partire e portare la saga verso nuovi orizzonti.

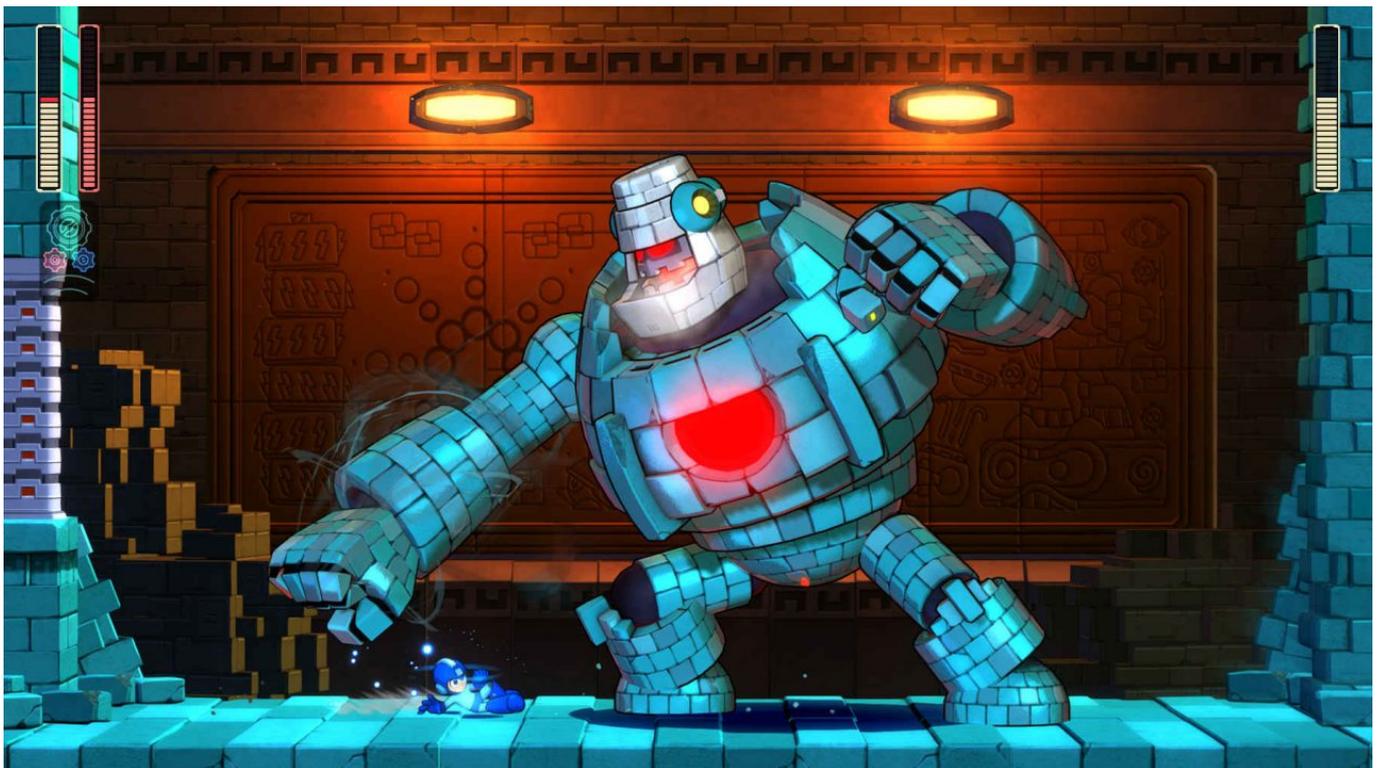


## Il nuovo contesto di Mega Man

Il richiamo nostalgico è indubbiamente presente in questo titolo ma, fortunatamente, non è il fulcro della costruzione del gioco e pertanto, a differenza del suo ritorno nel 2009, **Mega Man 11 offre una bellissima nuova grafica 2.5D**; il Blue Bomber, i nemici, le piattaforme e i background sono interamente resi in 3D ma il tutto è inserito in un contesto 2D perfettamente funzionale, funzionante e che offre l'azione tipica di cui la saga è famosa, senza alcuni bug o errori di programmazione di alcun tipo. Lo stile dei personaggi e dei nemici è esattamente quello proposto nella serie classica (che differenzia, dunque, da sub-saghe come **Mega Man X** o **Battle Network**), dunque con colori molto accesi, nemici robot stravaganti e una "leggerezza" generale. Sfortunatamente per noi, abbiamo ricevuto una chiave per **PC** scoprendo in corso d'opera che **Mega Man 11** richiede, come spesso accade per molti videogiochi per PC provenienti dal sol levante, degli ottimi requisiti minimi. Nonostante siamo riusciti a soddisfarli, il gioco girava molto lentamente e le opzioni per ridurre la qualità della grafica e ottimizzazione del gameplay nel menù opzioni sono veramente pochissime: risoluzione, modalità (di visualizzazione), anti-aliasing e v-sync. Inutile a dirlo, non bastano per ottimizzare il gioco in un pc poco potente e, nonostante lo abbiamo giocato con un **i5** e una scheda **Radeon AMD**, siamo stati costretti a togliere l'anti-aliasing e il v-sync, ridurre la risoluzione a dei meri 800×600 e visualizzare il tutto in modalità windowed per recuperare più dettagli possibili e un framerate più vicino possibile ai 60FPS, il che è tutto abbastanza assurdo visto che stiamo parlando di un gioco la cui grafica girerebbe perfettamente persino in una console di precedente generazione, **Wii U** o **PS Vita**; nonostante tutte queste nostre limitazioni, il gioco non andava alla velocità massima (anche se era molto vicino) e ciò lo si poteva evincere nella schermata della selezione dello stage, durante l'animazione della selezione in cui la musica andava avanti rispetto alle animazioni del boss, dunque anticipando effetti sonori inclusi nella traccia audio e entrare in un imbarazzante silenzio prima del tempo; abbiamo avuto modo di mettere a paragone questa schermata con quella del **Nintendo Switch**, grazie alla demo gratuita sull'**E-shop**, confermando tutte le nostre preoccupazioni. Se vi considerate dei **pc gamer**, e pertanto avete un'ottima postazione, allora **Mega Man 11** girerà senza problemi ma se non avete un computer potente e, possibilmente, vi ritrovate una delle tre console principali a casa allora vi converrà considerare questo acquisto al di fuori di

## Steam.

La musica, composta da **Marika Suzuki**, ricalca lo stile compositivo tipico della serie classica, una sorta di **musica elettronica**, vicina al **J-pop**, ma con sfumature anche **dance** e a tratti anche **rock**. Al di là dell'alta qualità delle composizioni, anche qui non c'è alcun passo indietro e si è optato dunque per uno stile moderno e fresco, con sintetizzatori e drum machine d'avanguardia, **senza alcun richiamo nostalgico chiptune** con **chip sonori** del **Nintendo Entertainment System** o altre retro-console (l'unica cosa presa direttamente dai vecchi giochi è il rumore della navicella del **Dr. Wily**); da sottolineare, appunto, è **l'assenza di temi classici**, ancora una volta sottolineando l'importanza di portare questa serie verso nuovi orizzonti e lasciare che il passato diventi semplicemente parte di una nuova forma espressiva. L'unico difetto di queste nuove composizioni è che sono giusto un po' blande e i temi portanti delle melodie sono un po' deboli; diciamo che non c'è quel motivetto che ti resta in testa una volta che smetti di giocare. Le voci inglesi e giapponesi, selezionabili nel menù opzioni (ma solo alla schermata del titolo), sono ben curate anche se l'unico lato negativo è il pacing dei dialoghi doppiati; sebbene le scenette rappresentino un ottimo intermezzo, sviluppate correttamente e sempre sottotitolate in italiano (come tutto il gioco del resto), i dialoghi si fermano ogni due righe, fortunatamente completando un periodo, e nonostante la buona qualità dei dialoghi sembrano comunque un po' finti. Per il resto la voce *in-game* di **Mega Man**, quando annuncia l'attivazione di uno dei due meccanismi del **double gear** o quando cade in un fosso, è niente male anche se verso la fine del gioco ne avrete le orecchie piene; variare la lingua di tanto in tanto può alleviare questi fastidi.

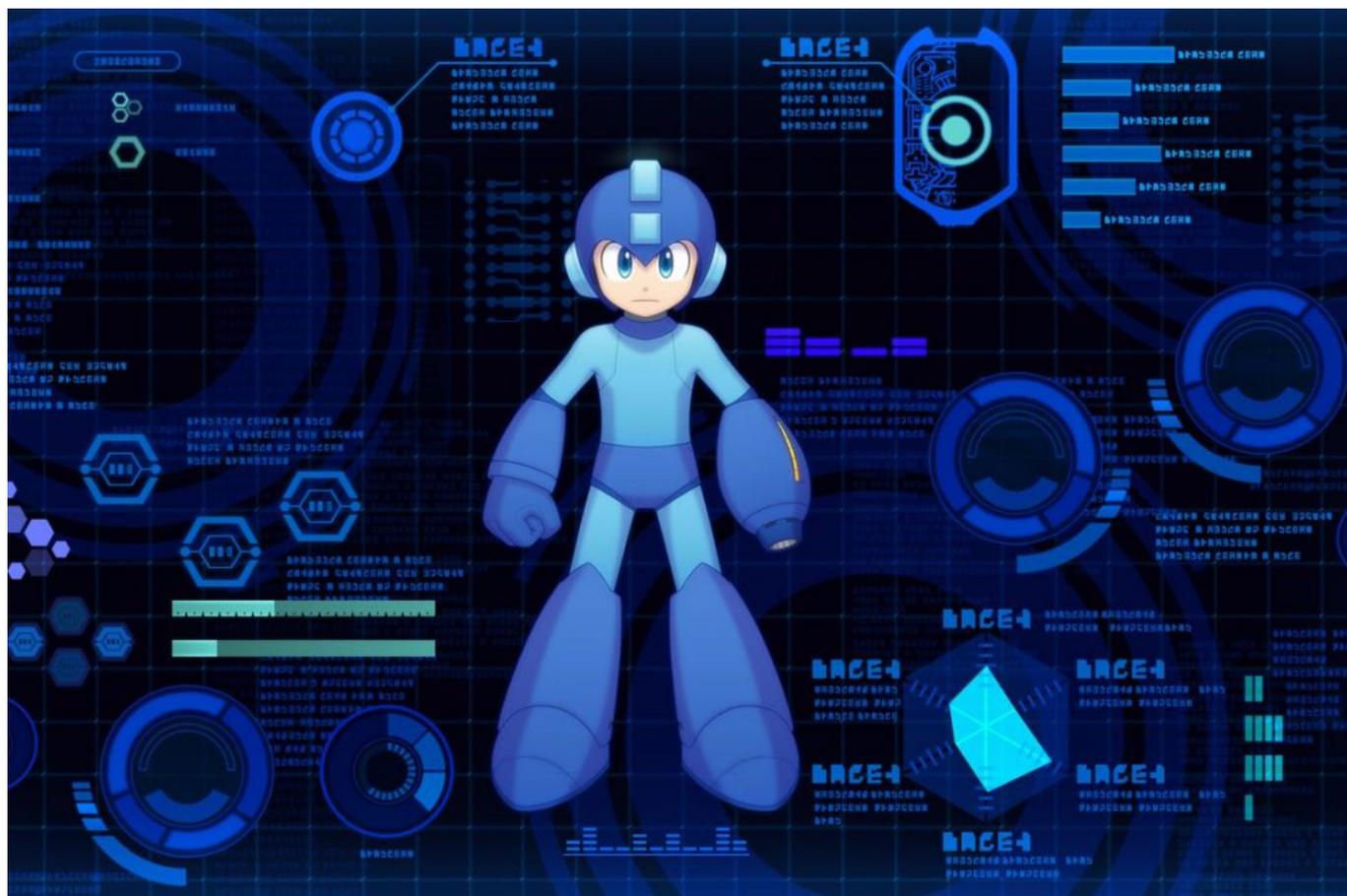


## Il pezzo mancante

Prima di chiudere questa discussione vorremo solo parlare di un ultimissimo punto: non abbiamo fatto altro che elogiare questo nuovo capitolo della saga e **Mighty No. 9**, a paragone, non regge il confronto in quanto a classe e qualità del prodotto consegnato. L'unica cosa che manca realmente a questo capitolo è appunto la mano di **Keiji Inafune**, il suo level design e le sfide proposte che solo

lui sapeva consegnare, cosa che invece è riuscita alla sua creazione indipendente, secondo noi. Per quanto è stata introdotta una nuova bella meccanica bisogna dire che è anche abbastanza scontata, un gol a colpo sicuro, e dunque manca quel po' di azzardo tipico di **Inafune**. La storia in fondo, e anche il finale, si concentra sulla separazione fra il **Dr. Light** e il **Dr. Wily**, magari simboleggiando proprio la dipartita di **Inafune** e dunque, forse, questo titolo potrebbe rappresentare un invito da parte di **Capcom** a tornare a bordo e dare a **Mega Man** infinite possibilità nel futuro prossimo, sottolineando il fatto che la compagnia e il suo ex dipendente e persino i due universi fittizi hanno entrambi lo stesso obiettivo. Chissà quali saranno i risvolti futuri fra **Keiji Inafune** e **Capcom** ma intanto non possiamo fare altro che goderci questo nuovo **Mega Man 11** e sperare che il prossimo anno vedremo un **Mega Man 12** o, visto il recente rilascio di **Mega Man X Legacy Collection 1 & 2**, magari un nuovo **Mega Man X9**... stiamo delirando, è vero, ma siamo semplicemente troppo contenti della riuscita di questo titolo!

Vi raccomandiamo particolarmente questo nuovo titolo **Capcom** in quanto propone un gameplay vecchio stile con elementi e grafica moderni, una sfida nuova per i più giovani e un capitolo essenziale per i veterani. Solamente, considerate bene i requisiti del vostro **PC** prima di spendere questi 29,99€ su **Steam** per **Mega Man 11**, altrimenti se avete **Nintendo Switch**, **PlayStation 4** o **Xbox One** acquistatelo lì. Senza dubbio, uno dei giochi più belli di questo 2018!



# Crossing Souls

«Si può essere amici per sempre, anche quando le vite ci cambiano, ci separano e ci oppongono», cantavano i **Pooh**.

Sembrano questi i valori che **Crossing Souls**, gioco dello studio spagnolo **Fourattic** e pubblicato da **Devolver Digital**, ci vuole proporre, e lo fa inserendoci in un bel sobborgo americano nel ormai lontano 1986, anni più semplici in cui **Michael Jackson** era un'istituzione, le buie arcade, illuminate da qualche luce al neon colorato, erano colme di videogiochi e non c'era internet. Questo magico gioco, che tenta un'operazione simile a quella di **Stranger Things** o **It** per quel che riguarda il cinema e le serie tv, può essere giocato su **PlayStation 4** e **Steam** ma di recente è uscito anche su **Nintendo Switch**, ed è la versione che prenderemo in considerazione.

## Un sogno al neon

Tutto cominciò con un temporale che mandò l'intera città di **Tujung** in blackout. Il giorno dopo, in alcune zone della città cominciarono a presentarsi strani eventi sovranaturali alla quale nessuno sapeva dare una spiegazione, come tazze di caffè volanti, strani omini che apparivano nelle bande statiche della tv, etc... **Chris Williams**, un semplice ragazzino di una tranquilla famiglia americana, riceve una chiamata al walkie talkie da suo fratello **Kevin** e lo invita a venire subito alla casa sull'albero, luogo in cui la loro cricca è solita riunirsi. Una volta passati i primi guai nel tentativo di chiamare i restanti 3 amici, cioè **Matt Bauer**, "**Big**" **Joe Carter** e **Charlene Baker**, **Kevin** li porta alla sua "scoperta", ovvero un cadavere in putrefazione ma, una volta trovatisi lì, fanno una scoperta ancora più impressionante: il defunto tiene in mano una pietra viola a forma piramidale che questa ha dei poteri sovranaturali che sembrano consumare chiunque la tenga in mano, come se avesse delle proprietà radioattive. **Matt**, il cervellone del gruppo, decide così di inserire la **duat stone** in una sorta di **walkman** e stabilizzare il dispositivo con un fusibile gamma in grado di fornire al registratore gli **1,21 gigawatt** (inutile esplicitarvi la citazione, vero?) necessari per contenere il suo potere all'interno - già - e sfruttarlo in tutta sicurezza; in quel momento i cinque ragazzi scoprono che la pietra è in grado di mostrare l'aldilà a chiunque tenga il dispositivo in mano e perciò i ragazzi potranno vedere genti di altre epoche interagire col mondo che li circonda e altri elementi non visibili a occhio nudo. Tuttavia la **duat stone** è un oggetto molto ambito, sia dalla gang rivale del quartiere, i **Purple Skulls** capitanati dall'estroverso **Quincy Queen**, sia dal più temibile **Maggiore Oh Rus**, ex veterano del Vietnam creduto morto che vuole la pietra per i suoi malvagi piani. La banda si cacerà in diversi guai e sarà costretta, talvolta, ad affrontare problemi molto seri per ragazzi della loro età, ma lo spirito che lega i compagni sarà ciò che permetterà loro di affrontare le dure prove a cui si sottoporranno.

**Crossing Souls**, sul piano narrativo, si pone come un bel film anni '80 che vede un bel gruppetto di amici alle prese con un problema più grande di loro, una trama tanto classica quanto instancabile e già vista in opere come **E.T. l'extraterrestre**, **Goonies**, **It**, i recenti **Super 8**, il già citato **Stranger Things** ma soprattutto il successo **Stand by me - Ricordo di un'estate**, tratto dal romanzo **Il Corpo** di **Steven King**, dalla quale prende più spunti di trama. Il gioco, chiaramente, non vuole porsi come un'opera innovativa o qualcosa per cui rimanere a bocca aperta ma semplicemente essere una sorta di sguardo a "vecchie fotografie da un album", mostrandosi umile ma allo stesso tempo elegante e ricco di significato. Le tematiche sono per la maggior parte scherzose, oseremo dire avventurose, ma non mancheranno parti più serie e twist di trama più neri di quanto si possa

immaginare; un po' come nei film per ragazzi citati pocanzi, il gioco **tenta anche di insegnare qualcosa ai più giovani**, evidenziare quei valori fondamentali di amicizia e amore per imparare a crescere, affrontare le difficoltà che la vita ci pone davanti, essere uniti nonostante tutto e superare i momenti difficili. C'è probabilmente anche un **lato spirituale** che gli sviluppatori hanno probabilmente voluto comunicare in quanto tematica e meccanica fondamentale di questo titolo è proprio **la vita dopo la morte**; dopo che il corpo cessa di funzionare, lo spirito continua a esistere nel mondo in cui viviamo, le anime dei nostri cari ci accompagnano per le strade che percorriamo giornalmente e pertanto non siamo mai soli, anche quando ci sembra così. Il tutto ci arriva con una semplice ma squisita **pixel art** resa col motore grafico **Unity**, dettagliata e colorata quanto basta per rendere riconoscibili tutti quei mille riferimenti alla cultura pop di quegli anni, e delle cutscene animate (con tanto di sfarfallio tipico da **VHS**) fra un capitolo e l'altro che si ispirano ai migliori cartoni animati degli anni '80 come le **Tartarughe Ninja**, **He-Man**, i **Thundercats**, i **Transformers** o i film animati di **Don Bluth**, autore per altro dei grandi giochi arcade in laserdisc **Dragon's Lair** e **Space Ace**. Per riportarci indietro nel passato, questo gioco si avvale di un'eccellente colonna sonora letteralmente divisa in due: una parte, composta dall'artista **timecop1983**, ha un animo **synthpop**, che sfrutta anche in parte le sonorità e il low-fi tipico dell'attuale **vaporwave**, reminiscenze di band come **Blondie**, **Go West**, **Prince**, **Michael Jackson**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Rick Astley** e molti altri, e questi brani saranno per lo più presenti nelle fasi esplorative del gioco, le parti in cui bisogna sentire quei lontani echi di questi tempi ormai andati; per il resto, in molte altre fasi del gioco, ci sono proposti dei brani orchestrali, composti da **Chris Köbke**, che si rifanno allo stile compositivo pomposo di **John Williams**, in grossa parte, ma anche ad altri come **Alan Silvestri** o **Bill Conti**. Tutti i brani accompagnano perfettamente ogni situazione, sia nelle cutscene animate sia durante l'azione o i dialoghi, e ciò che è stato fatto per questo titolo è realmente sensazionale; si può perfettamente confermare che l'alchimia fra grafica e sonoro è veramente di altissimi livelli.



## All'avventura

*Crossing Souls* si presenta come un titolo dalla prospettiva *bird eye* reminiscente dei *Legend of Zelda* più classici ma l'aspetto generale ricorda forse, più concretamente, uno di quei shooter alla *Zombies ate my Neighbors* (e dunque anche un più recente *Milanoir* o *Tower 57*); con una prospettiva del genere ci si aspetta che il gioco offra molte possibilità per quel che riguarda l'esplorazione e il backtracking eppure questo titolo è molto **straightforward**, molto diretto, non dando neppure la possibilità di rivisitare nessun luogo, a meno che la sua struttura in capitoli non lo permetta. Nessun problema contro questa scelta ma in *Crossing Souls* è molto bello esplorare, anche andare in giro senza una meta solo per andare a caccia di easter egg, senza contare che ci sono dei **collectable secondari** molto divertenti da trovare e da analizzare sul menù, ovvero **documenti classificati** che aiutano a capire la backstory della trama, **VHS** di film, **musicassette** e **videogiochi** con titoli storpiati e descrizioni assurde; il fatto di non poter tornare indietro per raccogliere questi oggetti, anche a storia inoltrata, è decisamente un fattore negativo. Nonostante tutto, il gameplay proposto è molto variegato e profondo per rendere questo titolo un'esperienza memorabile: le fasi di esplorazione si alternano con fasi **beat 'em up**, probabilmente anche un po' **hack 'n slash**, ed entrambi gli elementi si fondono insieme molto bene. Nessuna delle due fasi risulterà mai noiosa o tediosa, perciò si può dire che il *flow* del titolo è davvero piacevole, anche se in certe sezioni le prime risultano un po' vuote e le seconde un po' saturate di nemici. Tuttavia, per via della dettagliatissima storyline proposta, il gioco alterna fasi di azione e fasi di dialoghi molto frequenti e ciò, anche se decisamente necessario, rovina un po' il  *pacing* proprio quando siamo molto presi a scazzottarci coi bulli di quartiere o con gli spiriti usando la **duat stone**. Parlando di questa specifica meccanica, quando saremo in possesso di questa pietra, non ci sarà mai un vero motivo per cui non usarla; tendenzialmente, alternando i due mondi con "ZR", non c'è ragione di visualizzare il "mondo dei vivi" dal momento che se abbiamo "la visione dell'aldilà" riusciamo a vedere tutto quello che vedremo normalmente insieme agli elementi sovranaturali. È vero anche che più in là le due visioni dovranno alternarsi più frequentemente per rendere effettivo l'ausilio di uno dei personaggi che, scusate lo spoiler, ci lascerà, ma il punto è che non c'è motivo di tenere la **duat stone** disattivata se non per resettare la posizione di questo specifico membro. In poche parole, ci sono più NPC e interazioni con la prospettiva dell'aldilà e pertanto l'attivazione o la disattivazione della **duat stone** è superficiale.

I **cinque personaggi del team** presentano tutti caratteristiche e abilità diverse e pertanto si compensano a vicenda perfettamente. È normale che, da giocatori, preferiremo utilizzare uno dei ragazzi più di qualcun altro ma l'ambiente ci costringerà a cambiare i personaggi di continuo e dunque mai nessuno sarà superficiale o messo in disparte; c'è molta collaborazione fra i personaggi, selezionabili in sequenza premendo il tasto "L", e perciò il team funzionerà perfettamente in quanto le singole abilità di qualcuno sono cruciali per andare procedere nei capitoli. Alcuni sono più bravi nelle fasi lotta, alcuni più resistenti, altri più veloci, agili e dunque più utili nell'esplorazione; le possibilità sono molteplici e ciò è segno di un gameplay ben bilanciato e vario allo stesso tempo. Più avanti l'azione varierà ulteriormente offrendo al giocatore fasi di guida, come l'inseguimento in bicicletta che è un chiaro tributo alla famosa scena di *E.T. l'Extraterrestre*, puzzle e persino in volo dalle sembianze di uno shooter tradizionale; un buon elemento per mantenere il gameplay fresco e il giocatore incollato allo schermo.



## Let's do the time warp!

**Crossing Souls** è decisamente un titolo al quale è stato riversato tanto amore e passione e ciò lo si può evincere dalla toccante storia (e il suo bellissimo finale), i diversi easter egg sparsi per l'ambiente, le descrizioni dei *collectable* e degli **abitanti** della città di **Tujung**a nel menù e dal suo gameplay, nonostante qualche intoppo, bilanciato e vario. Gli unici peccati di questo titolo sono un *pacing* spesso interrotto e l'averlo concepito in maniera così diretta e dunque dare al giocatore lo stretto indispensabile per ciò che riguarda l'esplorazione e un eventuale backtracking per collezionare gli oggetti secondari che avrebbero potuto incentivare una longevità già buona di suo (e questi sono, sì, inutili ma molto divertenti da trovare per poi leggere le assurde descrizioni); ciò che dobbiamo fare per avere un file completo al 100% (per così dire) sarà avviare un nuovo file di salvataggio e ricontrollare ogni angolo degli ambienti, magari aiutandoci con un walkthrough. Ci siamo inoltre imbattuti in alcuni brutti bug che avvengono col contatto con certi angoli degli ambienti; alcune volte il nostro personaggio passerà attraverso certi muri e non sarà più possibile tornare indietro (alcune volte questi ci catapultano, senza un apparente motivo, in altre parti dell'area) perciò l'unica cosa che possiamo fare è uscire dalla nostra sessione di gioco e ricominciare dall'ultimo salvataggio evitando il contatto con quel particolare punto (ma fortunatamente nessuno di questi comporta un errore di sistema).

In definitiva però non possiamo fare altro che applaudire **Fourattic** e al suo splendido titolo per il suo gameplay tanto tradizionale quanto divertente e per il suo messaggio di puro amore universale, trasmessoci da semplici ragazzi di quartiere pronti a qualsiasi cosa per il prossimo. Il prezzo di 14,99€ sul **Nintendo eShop** è un buon compromesso e perciò potrete avere un ottimo titolo in grado di intrattenervi per molto tempo in un mondo al neon ormai andato. Davvero spettacolare!



---

## [Uno sguardo a Castlevania: Symphony of the Night](#)

**Castlevania** è una delle saghe più classiche e importanti del landscape videoludico, una serie di giochi avvincenti che nel tempo si sono saputi reinventare, ponendo ai giocatori sfide sempre nuove grazie a meccaniche sempre fresche e innovative. I recenti successi del **Kickstarter** di **Bloodstained: Ritual of the Night**, avviato dal padrino della saga **Koji Igarashi** e il già uscito **Curse of the Moon** hanno spinto **Konami** a rivedere la loro IP dall'alto in basso in modo da riportare la storica saga dei cacciatori di vampiri al suo originale splendore, anche se con risultati *hit or miss*: l'anno scorso abbiamo visto l'eccellente serie anime su **Netflix** basata su **Castlevania III: Dracula's Curse** (di cui dal 26 Ottobre saremo in grado di vedere la seconda stagione) un nuovo gioco su **iPhone**, **Castlevania: Grimoire of Souls**, ancora in beta ma comunque non ben visto dai giocatori, ma soprattutto il recente annuncio di **Castlevania: Requiem**, una collection contenente i due capitoli della sub-saga **Dracula X**, cioè **Castlevania: Rondo of Blood**, gioco originariamente concepito per **PC-Engine CD**, e lo storico **Castlevania: Symphony of the Night** per **PlayStation**. Quest'ultimo è stato in grado di rilanciare la saga in un landscape di giochi in 3D, un titolo che ha letteralmente gridato al mondo che con le formule classiche dei giochi in 2D si poteva fare ancora molto e, se oggi i sidescroller dai gusti retrò sono molto popolari, che siano platformer nel senso più classico o metroidvania, lo si deve in grossa parte a titoli come questi. Oggi su **Dusty Rooms**, vista l'imminente uscita di **Castlevania: Requiem** (anche questa, come la serie anime, giorno 26) e il 21esimo anniversario del rilascio di **Symphony of the Night** in nord America, daremo uno sguardo al titolo più importante della saga, alle innovazioni portate e anche alle diverse versioni disponibili.



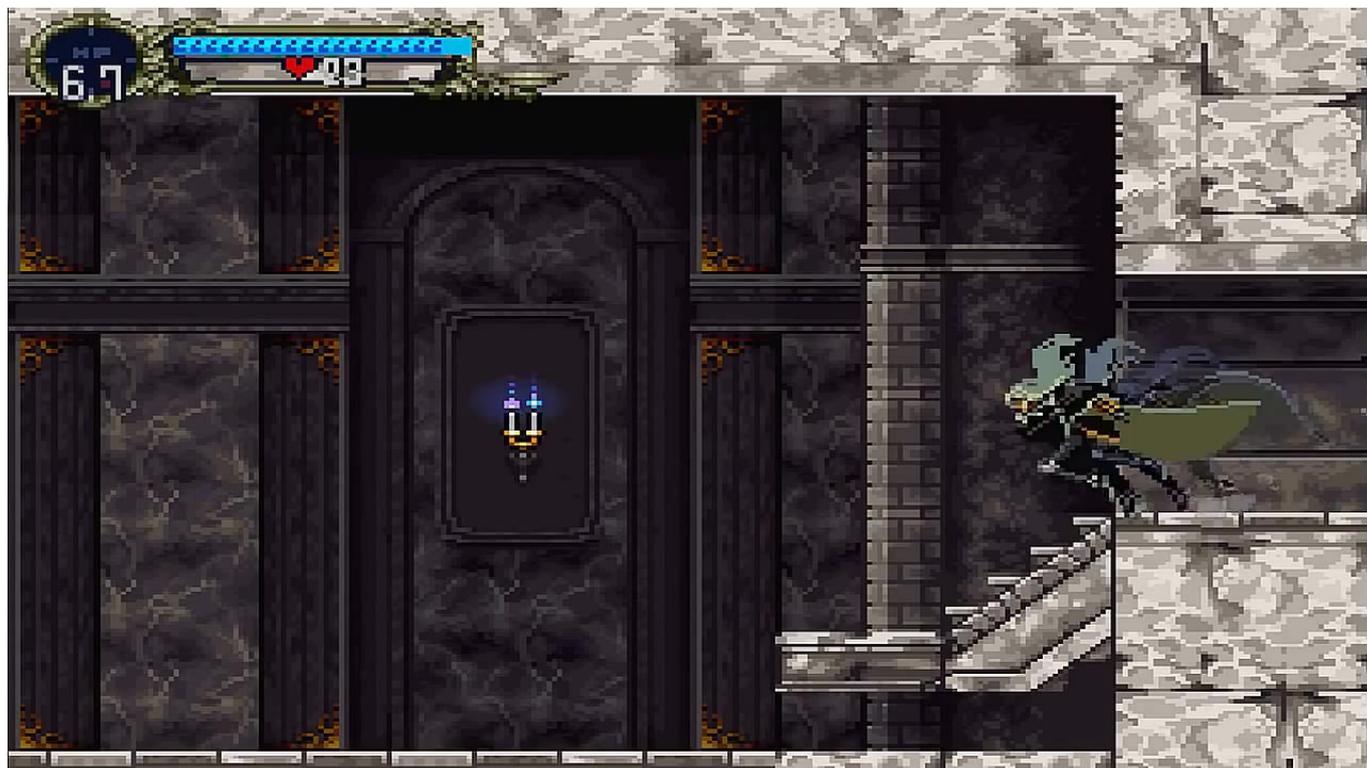
## Il metroidvania per eccellenza

Nel 1994 *Super Metroid* perfezionò un genere prima d'allora poco definito e poco popolare; la più grande innovazione che portava a livello di fruizione era la mappa in-game chiara e intuitiva, dove erano segnati i punti di salvataggio, i punti di ricarica, i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire. In casa **Konami**, *Castlevania: Rondo of Blood* riscosse un ottimo successo in Giappone ma per via dell'insuccesso del **PC-Engine CD** negli Stati Uniti, lì rinominato **Turbografx-16 CD**, il gioco non fu mai rilasciato da quelle parti. Per compensare la sua assenza venne prodotto un porting per **Super Nintendo** nel 1995, rinominato *Castlevania: Dracula X* in Nord America e *Vampire Kiss* in Europa, ma ciò che arrivò era troppo distante dal gioco originale e perciò i fan cominciarono a presagire che la saga si stesse dirigendo in cattive acque. In realtà, **Koji Igarashi**, da poco reduce del successo di *Rondo of Blood* alla quale lavorò, fu incaricato di creare un nuovo titolo della saga e così **Konami** lo mise dietro a *Castlevania: Bloodletting* per **Sega 32X** ma ben presto, come l'add-on si rivelò un insuccesso, lo sviluppo del gioco passò a **Sony** dove poi fu completato e coniato in *Castlevania: Symphony of the Night*. Già nelle prime fasi del progetto, **Iga** non voleva lanciare l'ennesimo capitolo della saga ma voleva comunque mantenere la formula platform che aveva reso iconica la saga degli ammazza-vampiri. Ispirato dal già citato *Super Metroid* e la saga di **The Legend of Zelda**, nonché dalle critiche mosse a *Castlevania II: Simon's Quest* (titolo per **NES** che offriva la medesima impostazione del futuro *Symphony of the Night*), **Iga** implementò un gameplay simile che favorisse sia la longevità che l'esplorazione e il puzzle solving, entrambe caratteristiche non sue.

Il risultato fu semplicemente eccezionale: la nuova veste **action-platformer**, da lì in poi, appunto, rinominata in **metroidvania**, si adattò perfettamente al gameplay già ottimo di *Castlevania* e concentrò il nuovo gameplay sull'esplorazione graduale del castello di **Dracula**, ovviamente possibile collezionando i power up e le abilità per **Alucard** uno alla volta, una sezione del castello per volta. La storia è ambientata nel 1796, quattro anni dopo le vicende di *Rondo of Blood*: **Richter Belmont** è scomparso e il castello di **Dracula** riappare dal nulla in una notte di luna piena; **Alucard**, vampiro e figlio del conte (analizzate bene il suo nome, non notate niente?), corre nel

castello per poi trovare al suo interno la **Morte**, braccio destro di **Dracula** che lo spoglia di ogni equipaggiamento, **Maria Renard**, una cacciatrice di vampiri, e un **Richter Belmont** che crede di essere il padrone del castello e un signore delle tenebre. Si scopriranno ben presto gli stratagemmi del conte e spetterà a noi svelare la verità sul lavaggio del cervello di **Richter** e scongiurare il ritorno di **Dracula** una volta e per tutte. **Castlevania: Symphony of the Night** è il primo titolo della saga (ma anche l'unico in 2D) ad avere dei dialoghi interamente doppiati: anche se a tratti possono sembrare buffi, servirono a dare la giusta importanza alla storyline proposta e uno storytelling che, prima d'allora, era riservato primariamente ai giochi in 3D, ancora una volta, dunque, rivendicando l'importanza dei giochi d'impostazione classica. Insieme agli elementi tipici del genere **metroidvania**, come appunto il *backtracking*, i power-up e le abilità collezionabili che ne permettono l'esplorazione graduale, in **Symphony of the Night** vengono introdotte tantissime feature **RPG**, prima fra tutti il **sistema di level up** basato sui punti di esperienza che si ottengono ogni volta che un nemico (o boss) viene annientato e ciò permette una crescita ancora più dinamica del nostro personaggio che vedrà incrementarsi i punti di attacco e difesa gradualmente; se ciò non bastasse, sarà possibile equipaggiare il nostro **Alucard** con nuovi mantelli, armature, stivali, armi diverse dalla spada, Famigli (degli spiriti che ci accompagneranno durante la nostra avventura) e accessori che possono renderlo immune o più resistente a fuoco, ghiaccio, oscurità, luce e persino aculei. Il castello in sé è gigantesco e pertanto **Symphony of the Night** garantisce una longevità non indifferente, migliorata peraltro grazie alla campagna aggiuntiva con **Richter Belmont**.

Potremmo parlare ad nauseam delle novità introdotte in questo capitolo ma, non volendovi parallelamente rovinare una prossima esperienza con **Castlevania: Symphony of the Night**, vorremo sottolineare la sua importanza per la saga e per il landscape videoludico. Da un lato, **Symphony of the Night** è ancora l'unico **Castlevania** di questa impostazione a essere stato sviluppato per console: **Castlevania: Circle of the Moon**, **Harmony of Dissonance**, **Aria of Sorrow**, **Dawn of Sorrow**, **Portrait of Ruin** e **Order of Ecclesia**, che sono i titoli **metroidvania** della saga, sono tutti stati sviluppati per gli handheld **Nintendo**, fra il **Gameboy Advance** e il **Nintendo DS**. Le eccezioni in 2D, per console, sono state fatte e ne sono un esempio **Castlevania: Harmony of Despair**, un gioco co-op online, e **The Adventure ReBirth** che uno stage by stage ispirato a **Castlevania: The Adventure** per **Gameboy**; tuttavia, nessun **metroidvania** è apparso per console dopo **Symphony of the Night** e pertanto questi giochi sono stati riservati al piccolo schermo. Per il resto, su console, è stato inseguito fino all'ultimo il sogno di vedere la saga in un ambiente in 3D e i risultati, per quanto si possano amare o odiare, non sono mai arrivati ai livelli dei **metroidvania**, probabilmente neanche con il filone reboot **Lords of Shadows**. Anche se non abbiamo più visto un **Castlevania** in questo stile per una console, **Symphony of the Night** ha dimostrato ancora di più cosa era possibile fare con questo stile di gioco e da lì in poi, più che altro con l'inizio del nuovo millennio, sono cominciati a uscire grandi titoli indipendenti che si rifacevano al suo stile e a quello di **Super Metroid**. Ne sono grandi esempi **Cave Story**, **Ori and the Blind Forest**, **Shadow Complex**, **Guacamelee**, i giochi della saga di **Shantae** e la lista non si ferma a questi pochi titoli. Il punto è che **Castlevania: Symphony of the Night** ha avviato una vera rivoluzione e la sua importanza si vede nei titoli cloni rilasciati, i fan che finanziano in pochi minuti il **Kickstarter** di **Koji Igarashi** e persino nella risposta di **Konami** nel rilasciare a breve **Castlevania: Requiem** per **PlayStation 4**. Non a caso **Symphony of the Night** è uno dei titoli più belli della storia dei videogiochi e giocarlo, per un vero giocatore, è quasi un obbligo.



## Giochiamoci!

La cosa più saggia da fare, in questo momento, è aspettare l'uscita del prossimo **Castlevania: Requiem** e godersi **Symphony of the Night** in questa nuova generazione. Tuttavia ci chiediamo: quale versione inseriranno nella collection? Eh sì, di **Castlevania: Symphony of the Night** esistono tante versioni, recuperabili in molte piattaforme; pertanto, sia per i più curiosi che per i più impazienti che vogliono recuperarlo prima del 26 Ottobre (in quanto, giustamente, non tutti abbiamo una **PlayStation 4**), vi spiegheremo in dettaglio tutte le versioni disponibili.

La prima, la versione per **PlayStation**, è quella più pura e pertanto è la migliore della generazione 32 bit: i controlli sono studiati per il set di tasti del joypad di **PlayStation**, così come tutto il comparto grafico e la programmazione generale che permette tempi di caricamento brevi e azione veloce anche quando nell'area di gioco ci sono molti nemici. Questa è la versione che è stata presa come riferimento per le future re-release su **PSP**, come bonus del gioco **Castlevania: The Dracula X Chronicles**, e su **Xbox 360 Live Arcade**. Tuttavia, se volete giocare la versione originale per **PlayStation**, le copie originali **PAL** e **NTSC-U** costano parecchio e l'unica alternativa è puntare alle versioni **NTSC-J**, sempre molto costose ma più convenienti rispetto alle versioni americane e europee. Per quanto la critica fosse a favore di **Castlevania: Symphony of the Night**, il gioco non vendette benissimo e questo è il motivo principale dell'odierno sovrapprezzo.

L'anno successivo, nel 1998, uscì una versione per **Sega Saturn**, da molti vista come una sorta di passo indietro, il che fu molto strano viste le capacità della console rivale in ambito 2D. Il porting fu affidato a **Konami Computer Entertainment Nagoya**, un team diverso da quello originale e, durante lo sviluppo, vi furono diversi problemi che portarono a una versione evidentemente poco curata: notevole sin dall'inizio è l'immagine "allargata" e non adattata per la maggiore risoluzione del **Saturn**, distorcendo così gli *sprite* di alcuni nemici particolarmente grandi; le cutscene all'inizio e alla fine del gioco poterono invece godere di questa feature ma l'immagine, stavolta, fu ristretta e per tanto non erano in fullscreen. Ad aggravare la situazione c'erano anche gli eccessivi tempi di caricamento, presenti persino alla transizione da un'area del castello all'altra, al richiamo del menu e al richiamo della mappa (che, in assenza di un tasto select nel controller del **Saturn**, si doveva richiamare dal menu di pausa. Dunque due caricamenti di fila!), i rallentamenti durante le sezioni

più animate e la [famosa assenza degli effetti di trasparenza](#) necessari per rendere al meglio le cascate e gli ectoplasmi; tuttavia, probabilmente verso la fine dello sviluppo, il team riuscì a sviluppare correttamente gli effetti di trasparenza, come dimostrato dalla battaglia contro **Orlox**, ma essendo in ritardo con i tempi di consegna avranno consegnato il gioco senza poter sistemare le restanti imperfezioni. A ogni modo, nonostante questi difetti, la versione per **Saturn** risulta la più ricca di contenuti e alcuni fan sono in grado di confermare che questa è la migliore versione di questo titolo: il gioco permette sin da subito di selezionare, alla creazione del file, **Alucard**, **Richter** e persino **Maria**, che oltre a essere un personaggio giocabile è anche un boss nella campagna principale. Poi, grazie alla disposizione dei tasti del **Saturn**, ad **Alucard** è stata aggiunta una “**terza mano**” utile per assegnargli le pozioni per recuperare vita o i punti magia (nella versione per **PlayStation** bisognava entrare nel menu, assegnare la pozione alla mano sinistra, tornare nel gioco e consumarla durante l’azione), sono stati aggiunti i **Goodspeed Boots** che permettono, una volta raccolti, di correre più velocemente e attraversare alcune zone del castello in modo rapido premendo due volte avanti, più nemici, più boss, più Famigli e due zone inedite dalla versione **PlayStation**. Le aggiunte di questa versione vanno a perfezionare il gameplay già ottimo di **Castlevania: Symphony of the Night** ma purtroppo l’unica feature recuperata per le versioni successive è la **campagna di Maria Renarde** per la versione **PSP**. **Koji Igarashi** è cosciente del fatto che molti fan vogliono la maggior parte delle feature per **Saturn** ma nel 2007 ha apertamente espresso che non si sente a suo agio con quella determinata versione e non sopporta il fatto che ci sia il suo nome sopra. Probabilmente le feature di questo porting non torneranno più ma in fondo, è anche vero che non sono indispensabili per godere appieno di questo gioco, specialmente visti i gli assurdi prezzi di questo gioco per **Sega Saturn** su **eBay**.

Nel 2006 **Castlevania: Symphony of the Night** è stato rilasciato per **Xbox 360 Live Arcade** e questa particolare versione si rifà esattamente alla versione per **PlayStation**; in aggiunta alla **dashboard online** e agli **achievement**, è stata la prima versione del gioco in **HD** e, grazie alla potentissima architettura della console **Microsoft**, sono stati corretti persino quei pochi rallentamenti presenti nella versione originale. Con buona probabilità questa sarà la versione che troveremo giorno 26 Ottobre per **PlayStation 4** però, chissà: troveremo qualcosa della versione del **Saturn**? Troveremo qualcosa di completamente inedito, come una campagna con **Trevor Belmont**, **Sypha Belnades** e **Grant Danasty** visto che in un punto del castello si combatte contro i loro fantocci? Non possiamo fare altro che aspettare e sperare di trovare una versione ancora migliore delle precedenti!



## [Ikaruga: la potenza proveniente da due energie](#)

Boom! Kaboom! Spepepepeum! Quanto è bello provocare il caos a bordo di una navicella spaziale che svolazza a tutta birra nel cielo! Il genere **shoot 'em up** è un vero e proprio pilastro del gaming moderno, basti pensare a titoli come *Space Invaders*, *Galaga*, *Xevious*, *Gradius* o *R-Type* per capire il peso di questa categoria nella storia del gaming. Col tempo, nonostante le uscite continue di ottimi shooter come *Thunder Force V*, *Einhänder* o *Darius Gaiden*, il genere è stato messo in disparte per giochi meno arcade e più focalizzati sulle storyline, ma oggi, grazie ai diversi **Shmup** indipendenti su **Steam** e **Nintendo Switch**, si sta assistendo a un vero e proprio revival di questo genere. Insieme ai nuovi titoli, come *Super Hydorah*, *Crimzon Clover WORLD IGNITION* e i **bullet hell** di **Cave**, ci sono da tenere in considerazione tutti i classici riscoperti in questo periodo, primi fra tutti gli shooter di **Treasure**, considerati dagli appassionati i più raffinati del genere. Oggi su **Dusty Rooms**, per il suo **26esimo anniversario** dalla sua importante uscita su **Sega Dreamcast**, vi parleremo di *Ikaruga*, uno shooter unico nel suo genere, considerato un must per coloro che vogliono esplorare questo genere videoludico e della sua importanza nella scena videoludica generale.

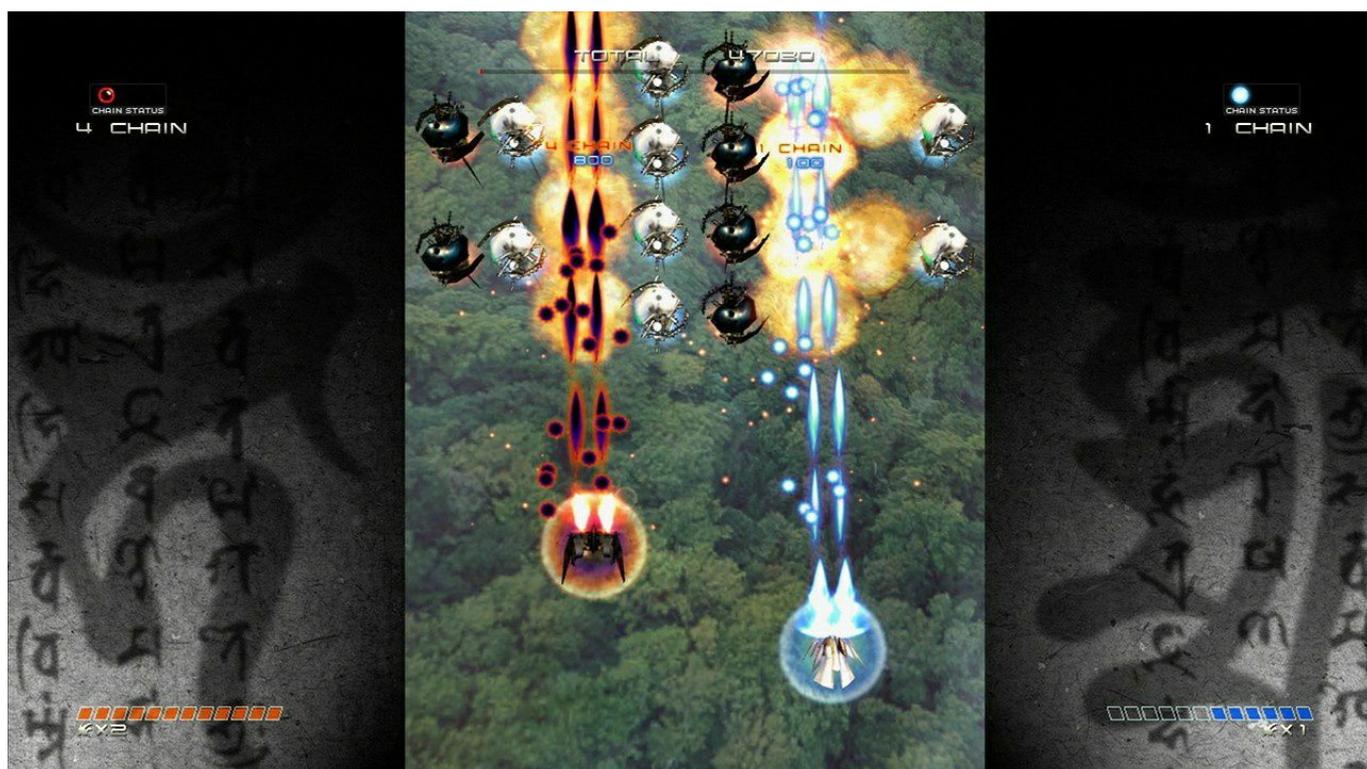


## Radici e meccaniche

In pochi sanno che **Ikaruga** è in realtà un sequel spirituale di **Radiant Silvergun**, altro fantastico shooter di **Treasure** uscito prima per arcade e poi per **Sega Saturn** (ove diventò un *cult classic* fra i suoi collezionisti). Il suo titolo in fase di progettazione era proprio **Radiant Silvergun 2** ma, con l'evolversi dello sviluppo, il gioco assunse sembianze quasi totalmente diverse nonostante mantenne alcune delle sue caratteristiche chiave: il mantenuto design generale, un rimando alla storia del suo prequel spirituale (che vedrete alla fine del gioco), l'assenza totale di power up e il suo sistema di combo basato sul distruggere i nemici di uno stesso colore. Quest'ultimo elemento fu la base per costruire l'intero sistema delle polarità di **Ikaruga** (ispirato in parte dal platform di **Treasure**, **Silhouette Mirage**), caratteristica che lo fa spiccare all'interno del suo genere: a differenza di un qualsiasi **Shmup**, in cui un qualsiasi proiettile o laser è da evitare, qui ci è concesso assorbire i proiettili del colore della nostra nave, che possiamo cambiare con un tasto. I proiettili possono essere bianchi o neri e, quando li assorbiremo, la loro energia si immagazzinerà in una barra di energia (indipendentemente dal colore); quando vogliamo, possibilmente con la barra caricata al massimo, possiamo liberare questa energia per abbattere più nemici possibili con un colpo solo. Il titolo offre al giocatore due strategie per approcciare il suo unico gameplay: si può far fuoco ai nemici di polarità inversa per arrecare più danno, e dunque liberare le schermate più velocemente possibile, oppure possiamo far fuoco ai nemici della nostra stessa polarità per poi far sì che le navi, esplodendo, rilascino dei proiettili del loro colore per poi assorbirli e immagazzinarli nella nostra barra (e questo è il metodo preferito dai giocatori più ambiziosi). Capito tutto questo possiamo gettarci nella mischia e provare ad arrivare a fine gioco con... meno gettoni possibili!

La storia si cela fra il manuale e qualche frase durante il gameplay, esattamente superata la fase di **dogfight** iniziale (un termine per gli appassionati del genere che sta a indicare una sorta di pre-stage). Un tale **Tenro Horai**, dell'impero degli **Horai**, scopre un potere magico vicino a quello degli dei; consegnatolo alle genti della sua nazione, questi cominciano a raziare il mondo con quest'arma micidiale. Un gruppo di ribelli, noti come i **Tenkaku**, si oppongono all'impero cadendo però in rovina; un loro pilota chiamato **Shinra**, dopo aver provato, un'ultima offensiva solo contro l'impero viene purtroppo abbattuto e si schianta sull'isola di **Ikaruga**. Il luogo rimane fuori dal radar

dell'Impero e la gente che l'abitava viene esiliati dall'impero **Horai**. **Shinra** spiega così agli isolani che, pur essendo rimasto solo, era determinato a distruggere l'Impero e così gli abitanti dell'isola, credendo all'ardore delle sue parole (che probabilmente sono quelle che appaiono prima di partire per il primo stage, ovvero «I will not die until I achieve something. Even though the ideal is high, I never give in. Therefore, I never die with regrets»), gli mostrano la navicella in grado di sfruttare le debolezze delle armi dell'Impero, la **Ikaruga** (lo so, non avevano molta fantasia); **Shinra** parte così con la sua nuova arma, intento a ristabilire la pace una volta e per tutte. Se gli stage di questo gioco ci sembreranno troppo difficili da affrontare in solitaria, è possibile fare entrare un secondo giocatore che potrà pilotare un altro mezzo volante, simile all'**Ikaruga**, guidato da una pilota donna di nome **Kagari**.



## Agire o non agire?

Per prima cosa, **Ikaruga** è uno dei giochi più importanti mai usciti per **Sega Dreamcast**: arrivato originariamente per arcade, il titolo di **Treasure** arrivò sulla console il **5 Settembre del 2002**, anno in cui la sua produzione [era già stata fermata](#). È vero che dopo **Ikaruga** molti altri titoli su licenza **Sega** arrivarono su **Dreamcast** in Giappone, fino al 2007, anno dell'uscita del suo ultimo gioco **Karous**, ma questo evento fu molto importante e segnante; nonostante le scarse vendite della console **Sega** e la sua annunciata interruzione di produzione, **Ikaruga** ricordò al mondo che **Dreamcast** aveva ancora molto da dire, e non con semplici giochini *homebrew* ma con capolavori degni di **PlayStation 2** e **Xbox** che, nel frattempo, l'avevano eclissata. Il titolo di **Treasure**, seppur prodotto in copie molto limitate per quei pochi utenti che non abbandonarono il sistema, iniettò nuova vita al **Dreamcast** e poco dopo si assistette all'uscita di altri titoli come **Border Down**, **Chaos Field** e **Under Defeat** che, come **Ikaruga**, erano stati programmati originariamente per il sistema arcade **Sega NAOMI** e che potevano trovare ancora il miglior riscontro casalingo sull'ormai defunta console. Il suo art-style, la sua particolarissima grafica, i suoi strani messaggi e la sua fantastica musica erano solamente esche per attrarre il giocatore e, una volta lì, si veniva assorbiti

da **Ikaruga** come un proiettile di polarità uguale sul gioco.

I prezzi per la versione **Dreamcast** e quella **Nintendo Gamecube**, che permise il suo primo rilascio internazionale, sono oggi abbastanza alti e, a meno che non si ami particolarmente il gioco, è meglio starne alla larga. Tuttavia, a oggi, ci sono diversi metodi per godersi **Ikaruga** senza spendere un capitale: tutte le versioni digitali, ovvero **Steam**, **Nintendo Switch**, **PlayStation 4** e persino **Xbox 360**, offrono una splendida grafica HD, dashboard online con i migliori punteggi e la possibilità di giocare con lo schermo in verticale, il vero modo per godersi questo shooter. Anche se è un titolo non adatto ai principianti, **Ikaruga** è una vera e propria pietra miliare del gaming moderno e degli shooter in generale, un titolo dalle semplici meccaniche in grado di mettere in difficoltà anche il più abile dei giocatori.



---

## 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' contro voglia, 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 è 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.

ITALO  
GAMES

PRESENTA



# MILANOIR

con BARBARA BOURQUET • DARIO ATORF • LINDA DI TORATO • MAURIZIO POLE • MARIO D'AMATO  
e con THOMAS MILLER regia di MANUELE TORNADOLA  
una produzione ITALO GAMES - COLORE DELLA MISCOLANDIA