

Calcio e videogiochi: un legame radicato nel tempo

Negli ultimi anni il fenomeno degli **eSport** ha dimostrato quanto sia forte il legame tra il mondo dei videogiochi e quello dello sport, soprattutto se consideriamo il formarsi di squadre e leghe professionistiche, come la **Overwatch League** o il tesseramento di molti pro player da parte delle squadre di calcio, com'è successo in Italia con **Mattia "Lonewolf92" Guarracino** tesserato dalla **Sampdoria**.

In realtà, questi due mondi avevano già molte cose in comune, già a partire dalla metà degli anni '80: stiamo parlando delle sponsorizzazioni di vari publisher e sviluppatori sulle maglie di molte squadre di calcio dal blasone nazionale e internazionale. In questo numero di **EVOL** faremo un excursus storico su questo tema.



Partiamo dagli inizi: dobbiamo la palma di pionieri del genere alla **Commodore**, allora tra i leader del settore videoludico. Dal 1988 fino al '92/'93, l'azienda fondata da **Jack Tramiel** è apparsa sulle maglie del **Chelsea**: i tempi dei petrodollari di **Roman Abramovich** e del tatticismo di **Maurizio Sarri** erano ancora lontani, visto che la squadra londinese retrocesse in Second Division (la attuale Championship) alla fine della stagione '87/'89, salvo poi ritornare in First Division (ora Premier League) dopo un anno per poi veleggiare in zone di metà classifica. Nella stagione '93/'94 vi fu una piccola sostituzione: da **Commodore** si passò ad **Amiga**, però senza cambiare risultati, visto che la squadra allora allenata da Glenn Hoddle finì la stagione al quattordicesimo posto, perdendo inoltre la finale di **FA Cup** contro il **Manchester United**.

Commodore nel frattempo finì anche sulle maglie del **Bayern Monaco** in Germania dal 1984 fino al 1989, ottenendo risultati decisamente migliori rispetto ai blues, visto che i bavaresi vinsero ben quattro scudetti, una coppa e una supercoppa di Germania. Risultati analoghi anche in **Francia**,

visto che il **Paris Saint Germain**, dal 1991 al 1995, vinse due coppe di Francia, una coppa di lega e un campionato nazionale.

Passiamo a **Sega**, che cominciò a sponsorizzarsi in casa con il **JEF United**, squadra di Ichihara che dal 1992 al 1996 ottenne solamente dei risultati da mezza classifica. Ben più celebre, invece, l'operazione di marketing che portò **Arsenal**, **Deportivo La Coruña**, **Saint-Etienne** e **Sampdoria** ad avere il logo di **Sega Dreamcast** sulle maglie. Fu un'operazione che per molti decretò il flop dell'ultima console della casa giapponese, anche a causa del costoso accordo con i "gunners". Alla fine, solamente la squadra allenata ai tempi da **Arsene Wenger** ottenne dei buoni risultati nel triennio che va dal 1999 al 2002, con un Charity Shield (oggi Community Shield), una FA Cup e un campionato vinto. La **Sampdoria** finì quinta in Serie B per le due stagioni (1999-2002), mentre la singola stagione (2001) della console **Sega** sulle maglie della squadra francese e spagnola non regalarono molte gioie, visto che il **Deportivo** arrivò secondo e staccato di sette punti dal **Real Madrid** e, il **Saint-Etienne**, addirittura retrocesse in Ligue 2.

Curiosamente, **Sega** aveva già avuto legami con il calcio nel nostro paese, con le indimenticabili pubblicità di **Master System II**, **Game Gear** e **Mega Drive** con protagonisti **Walter Zenga**, **Gianluigi Lentini** e l'attuale CT della nazionale italiana **Roberto Mancini**, allora stella della **Sampdoria** campione d'Italia nel 1991.



Dopo **Sega** è il turno di **Nintendo**: l'associazione più nota è quella con la **Fiorentina** dal 1997 fino al 1999, anni dove i viola finirono nella parte alta della classifica andando a un passo dallo scudetto nel 1998 (alla fine ottennero un terzo posto), sfumato per il grave infortunio ai danni di **Gabriel Omar Batistuta**, capitano e stella della squadra. Ben prima invece, nella stagione 1992-1993 il **Siviglia** di **Diego Armando Maradona**, sponsorizzato dal **Super Nintendo**, concluse la stagione al dodicesimo posto. Invece, in madrepatria, l'azienda di Kyoto detiene il 16,6% della proprietà del **Kyoto Sanga FC**, squadra che vivacchia in seconda divisione e che ha avuto il suo piccolo momento di gloria nel 2002, con la vittoria della Coppa dell'Imperatore.

Storia travagliata, invece, per quanto riguarda **Atari**: se gli appassionati si ricorderanno della maglia del **Lione** dal 1999 al 2001 con i loghi dell'azienda, oltre che di **Infogrames**, e capace di vincere una coppa di lega francese, pochi sapranno che la compagnia fondata da **Nolan Bushnell** e **Ted Dabney** era coinvolta, sotto l'agglomerato di aziende della **Warner Corporations**, in una importante fetta dei **New York Cosmos** e della **North American Soccer League**. All'epoca il calcio statunitense era fortemente amatoriale, ma grazie alla mostruosa disponibilità economica derivante dal gruppo **Warner**, i Cosmos riuscirono ad acquistare **Pelè**, probabilmente il più forte calciatore di tutti i tempi. La compagine della grande mela riuscì a vincere ben tre campionati dal 1977 al 1980, non solo grazie all'apporto di "o rey", ma anche con l'arrivo di vecchie glorie sulla via del ritiro, come **Franz Beckenbauer** o la leggenda della **Lazio**, **Giorgio Chinaglia**. Purtroppo la **NASL**, l'allora campionato di calcio nordamericano, cessò di esistere nel 1984, con squadre soffocate da debiti e con sponsor sull'orlo del fallimento: tra di esse vi era proprio **Atari**, [reduce dal flop commerciale del tie-in di E.T.](#) che, non solo causò il celebre crash dei videogiochi, ma anche il fallimento sia dei **New York Cosmos**, che della **NASL** stessa.



L'unica big che manca al riassunto è **Sony**: pur essendo conosciuta anche per il marketing rivoluzionario e al passo con i tempi, l'azienda giapponese ha solamente sfruttato il marchio **PlayStation** per sponsorizzare l'**Auxerre**, squadra francese che milita attualmente in Ligue 2 e che, dal 1999 al 2006 ha solamente vinto due coppe di Francia. Ben più nota invece, la sponsorizzazione dell'azienda madre sulle maglie della **Juventus** dal 1995 fino al 1998, anni dove la "vecchia signora" vinse due scudetti, due supercoppe italiane, una supercoppa UEFA, una coppa intercontinentale e la Champions League del 1996, vinta contro l'**Ajax**.

Concludiamo con un rapido excursus riguardanti altre compagnie: **Capcom** sulle maglie del **Cerezo Osaka** dal 1994 al 1996, **Konami** su quella dei **Tokyo Verdy** dal 1999 al 2001, la brevissima parentesi natalizia di **Pro Evolution Soccer 2009** con la **Lazio**, il rivale **FIFA** con lo **Swindon Town** dal 2011 al 2014, **Football Manager** sponsor del **Watford** nella stagione 2012-2013, **Ocean Software** che sponsorizza **Jurassic Park** nelle maglie dell'**FC Martigues** nel 1993 e la partnership

tra **Eidos** e il [Manchester City](#) dal 1999 al 2002.



E attualmente? Le uniche presenze videoludiche nel calcio attuale sono limitate solamente a due squadre: una è l'[AFC Wimbledon](#), squadra di League One inglese (il corrispettivo della nostra Lega Pro, per intenderci) che, dal 2002 a oggi viene sponsorizzata da **Football Manager**, venendo pure usata nelle immagini dimostrative del popolare manageriale calcistico di **Sports Interactive**. L'altra squadra ad avere forti legami col settore videoludico sono i **Seattle Sounders** della **Major League Soccer** americana, sponsorizzati da **Microsoft**: nel 2009-2010 con il logo di **Xbox Live** e dall'anno successivo semplicemente dalla console di casa Redmond. I **Sounders** vantano nel loro palmares una vittoria della **MLS** nel 2016 e una U.S. Open Cup nel 2014.

La storia ci insegna che il calcio, ma anche molti altri sport (su tutti il wrestling, e cito due nomi: **Xavier Woods** e **Kenny Omega**, quest'ultimo addirittura [nei panni di Cody in un trailer per Street Fighter V](#)) hanno un legame fortissimo con i videogiochi, e il recente interessamento del CIO per gli **eSport** ha radice ben più profonde del semplice interesse economico.

[Sony dice sì al cross-platform su Fortnite](#)

Negli ultimi mesi, Sony, è stata al centro di numerose polemiche sulla decisione di non fornire un servizio di **cross-platform** per giochi come *Minecraft*, *Rocket League* e il più famoso *Fortnite*, per i giocatori PS4. Oggi, la stessa **Sony**, ha deciso di permettere a tutti i possessori di **PlayStation 4 di giocare insieme agli utenti PC, Mac, Switch, Xbox One, iOS e Android a Fortnite**, proprio a partire da oggi, grazie a una open beta che permetterà a Sony di valutare il da farsi per

eventuali altri titoli che si avvarranno del cross-platform.

Sicuramente una notizia che aspettavano in molti e che permetterà la creazione di una community ancora più vasta.

Fortnite cross-platform play starts today in open beta. Full details: <https://t.co/fyPmx4iB4O>
[pic.twitter.com/wdY3GnT4u1](https://t.co/fyPmx4iB4O)

— PlayStation (@PlayStation) [September 26, 2018](#)

[Detroit: Become Human](#)

Mi ci sono volute due run prima di decidermi a parlare dell'ultima opera di **David Cage**. Nel momento in cui scrivo questa recensione, a quattro mesi di distanza dall'uscita del titolo, mi sembrano ancora poche. ***Detroit: Become Human*** non condensa soltanto un messaggio profondo, a più livelli, in un videogame ben congegnato, ma esprime soprattutto un potenziale narrativo ben sviluppato in un articolato dell'albero delle scelte, dando vita a una narrazione che è forse la più equilibrata e densa fra quelle sfornate da **Quantic Dream** in tutti questi anni di development.



Gli androidi sognano (non soltanto pecore elettriche)

Come nel precedente *Heavy Rain*, *Detroit: Become Human* segue la storia di più personaggi, **tre** nel caso in questione: **Kara** (Valorie Curry), in fuga per salvare la piccola **Alice** (Audrey Boustani) da un padre violento, **Markus** (Jesse Williams) che si ritrova suo malgrado dalle ceneri della distruzione alla testa di una rivolta, e **Connor** (Bryan Dechart), androide progettato per supportare il tenente **Hank Anderson** (Clancy Brown) nelle indagini che vedono coinvolti i “devianti”. Tre storie separate che si incroceranno nella **Detroit** del **2038**, in un futuro che non possiamo definire né distopico, né esattamente ucronico, e che David Cage e il lead writer **Adam Williams** tentano di raccontare nella forma della fantascienza autoriale, sulla falsariga dei grandi narratori del genere. Non staremo qui a perderci in parallelismi con **Gibson, Asimov, Lem, Dick, Le Guin** e in tutta la letteratura di riferimento che permea quest’opera, né analizzeremo i punti in cui *Detroit: Become Human* falla o regge dinanzi ai suoi omologhi letterari (a cui vanno aggiunti quelli cinematografici), sarebbe un’operazione lunga e inappropriata, a un approfondimento simile va riservata altra sede.

A favore della relativa brevità di cui una recensione si avvantaggia rispetto a un testo critico, ritorniamo al contesto di riferimento: i tre personaggi giocabili di questa storia si troveranno ad affrontare il divenire delle loro storie in un momento cruciale per la storia umana. Creati dal genio di **Elijah Kamski** (Neil Newborn), gli androidi sono ormai una realtà consolidata da anni: prodotti e immessi sul mercato dal colosso **Cyberlife**, sono diventati un elemento fondamentale nella vita di ogni cittadino americano, il quale è libero di utilizzarli a piacimento, dalle pulizie di casa al piacere sessuale. Gli androidi sono macchine senzienti ed evolute, hanno sviluppato una forma di coscienza, la loro intelligenza artificiale gli permette di prendere decisioni autonome, pur restando nei limiti comportamentali imposti dal software. Ma adesso in città si registrano sempre maggiori casi di “devianti”, androidi che sfuggono alle regole imposte dal loro codice e che adesso si rivoltano contro gli umani. Per ragioni profondamente diverse, Markus e Kara si ritrovano a “reagire”, a divergere dall’algoritmo, e per questo diventano devianti. Connor corre nella direzione opposta: stabile, ligio ai doveri del software, l’agente modello **RK800** avrà il compito di indagare per riportare l’ordine sconquassato dal dilagare della devianza androide.



Ecce Robot

In *Detroit: Become Human* gli androidi ci appaiono umani in tutto e per tutto: come ne **Il Cacciatore di Androidi** di Dick in qualche opera (non tutte) di Isaac Asimov, sarebbero indistinguibili dai cittadini di Detroit se non fosse per un chip luminoso applicato circolarmente alla loro tempia destra. Fin dall'inizio, gli androidi ci vengono presentati come incapaci di emozioni, ma ci si rende conto ben presto (controllando i protagonisti) che non è affatto così, e cominciamo a presagirlo nelle prime scelte multiple possibili, dove si vedono barlumi di sentimento già sin dalle fasi iniziali. Quasi non stupisce che Kara e Markus rompano la barriera delle regole imposte dall'algoritmo per proteggere persone a loro care, seguendo un sentimento di giustizia che si annida probabilmente negli abissi della loro coscienza. Una **coscienza** che mostrano di avere in una serie di frangenti, ed è qui che si trova uno dei punti fermi dell'opera: i finali possibili sono tantissimi, e dipendono tutti da una combinazione di scelte precedenti. Il destino di un personaggio può cambiare radicalmente, si può vivere o morire, mettersi in salvo o essere catturati, ribellarsi o fuggire, ma c'è un aspetto che sembra non essere in discussione: **anche gli androidi sono capaci di sentimenti**. Da qui una delle domande fondamentali del gioco: è giusto ridurre in schiavitù degli esseri senzienti, capaci di soffrire e gioire? È giusto soggiogare il loro libero arbitrio ai bisogni umani? Il creatore ha diritto di proprietà, nonché di vita e di morte, sulle proprie creature? Non sembra porsi qui nemmeno il discorso della pericolosità a priori degli androidi: i robot non hanno qui manie di grandezza o di conquista del potere, né sono macchine assetate di sangue, vogliono solo la libertà, anche la loro violenza è di reazione più che d'ambizione. Markus può diventare in qualche modo uno **Spartacus** dei tempi futuri, è un mondo in cui fra gli androidi circola il nome di una figura messianica, **Ra9**, sussurrata in segreto o scritta in muri nascosti, la cui parola è passata di soppiatto come fosse un **samizdat**.

Il discorso va ancora più in profondità, facendosi metafora del nostro tempo quando si parla di discriminazione: gli androidi sono una minoranza, vittime del volere della razza dominante, quella umana. Fino a che punto è diverso, oggi, il discorso etnico?

Markus è un **androide di colore**, una minoranza nella minoranza in una società composta di umani prettamente di etnia caucasica, e non è un caso che il suo finisca per essere un ruolo chiave in prospettiva di una rivolta androide. Qualunque sia la strada verso la quale lo guideremo (che non necessariamente lo porterà sulla via della rivoluzione), certamente arriveremo a **Jericho**, la misteriosa destinazione verso la quale si dirige ogni androide in cerca di un luogo sicuro. Per farlo, passeremo attraverso gli indizi nascosti in vari murali, lasciati lì per indirizzare sulla giusta strada come i sassolini di Hansel e Gretel.

Non è un caso che uno dei graffiti abbia al centro **Cassius Marcellus Clay**, che nel 1965 cambiò il proprio nome in **Muhammad Ali** a seguito della propria conversione all'Islam e che anni dopo, nel 1968, si oppose alla guerra del Vietnam affermando di non aver nulla contro i Vietcong, i quali, a differenza di vari suoi concittadini americani, non lo avevano "mai chiamato nigger". Nello stesso murale, sulla parte destra, si trova inoltre un leone, probabile riferimento a **Zion**, utopica terra promessa mutuata dall'ebraica Sion e opposta all'oppressiva "Babylon" del mondo moderno. Il concetto è alla base del **Kebra Nagast**, testo sacro del rastafarianesimo, che racconta, fra le altre cose, del passaggio dell'Arca dell'Alleanza da Gerusalemme all'Etiopia, la culla dell'umanità, che non a caso aveva come simbolo il Leone di Giuda nella propria bandiera.

Markus è dunque un probabile simbolo della lotta contro la discriminazione etnica, così come la storia di Kara potrebbe esserlo contro la **violenza sulle donne e sui minori**: l'androide donna AX400 viene riportata a casa dal padre di Alice, Todd, che l'aveva già precedentemente distrutta e portata a riparare. Il viaggio della ragazza e della ragazzina ha un valore filiale, che vedrà la più adulta rischiare il tutto per tutto per portare in salvo la piccola, dritte fino in **Canada**, dove gli androidi non sono oggetti immessi sul mercato e godono degli stessi diritti degli umani, e che come

in *The Handmaid's Tale* diventa una meta a cui aspirare, una terra promessa di uguaglianza e libertà.



Visioni di robot

La storia di *Detroit: Become Human* è dunque ricca sul piano simbolico, oltre a risultare ben scritta. I dialoghi sono solidi, la narrazione dinamica e dal buon ritmo, e soprattutto mancano i **plot hole** che gravavano su alcuni precedenti titoli, rei di aver drasticamente allontanato storie come quella di *Heavy Rain* dall'eccellenza.

Il lavoro scrittoriale di Cage e Williams non gode di elementi particolarmente stupefacenti, ma la storia ha un indiscusso equilibrio e risulta di certo il punto più alto della produzione Quantic Dream, come lo è tutto il **comparto tecnico**. Se su PS4 l'immagine di *Detroit: Become Human* gode di una risoluzione di **1080p**, su PS4 Pro raggiunge i **2160p** tramite il **checkerboard rendering**, con un **anti-aliasing temporale** atto a eliminare effetti **edge shimmer** e **aliasing** sulle superfici. Il gioco si mantiene a **30 fps costanti**, con alcuni cali negli spazi aperti dove è possibile apprezzare la maggior potenza di PS4 Pro nell'evitarli, e dove, in generale, il **clustered forward rendering** torna molto utile in termini di illuminazione, con uno straordinario risultato ottenuto tramite un mix di **luci dinamiche** che accentua il realismo. Come rilevato anche da Digital Foundry, il lavoro di Quantic Dream sui materiali e sul loro rendering basato sulla fisica è mirabile, gli oggetti sono impreziositi dalle loro stesse imperfezioni, la **BRDF (Bidirectional Reflectance Distribution Function)** restituisce un risultato che accentua il senso del reale nel rapporto tra luci e materia. Sempre a proposito di renderizzazione, uno dei punti più alti di questo lavoro è stato fatto sui **personaggi**, con modelli che risultano vividi e realistici anche nei primissimi piani, dove risaltano sguardi di grande intensità e una resa della pelle straordinaria, valorizzata da uno **scattering** subepidermico che valorizza il rapporto tra luce e pelle, restituendo un realismo fra i più belli mai visti.

Realismo globalmente accentuato da tutto il lavoro fatto nel **comparto audio**, con una gamma di suoni amplissima negli scenari più disparati, apprezzabile nel livello di dettaglio raggiunto negli

spazi aperti, dove la gamma di suoni ambientali riprodotta riesce a comporre un quadro già ben ricostruito sul piano visivo, e dove anche il suono della monorotaia in centro città ha una sua personalissima voce. La **soundtrack** diventa così un elemento atto a impreziosire un lavoro di altissima fattura, con ben **tre composer** impegnati a dar la musica alle circa **10 ore di gioco del titolo**: ogni musicista è stato infatti impegnato a musicare la diversa storia di un personaggio, da **Philip Sheppard**, che ha dato vita a un emozionante lavoro di violoncello per la storyline di Kara, all'iraniano **Nima Fakhrara**, che ha regalato musiche d'ispirazione altamente cinematografica per Connor, fino a **John Paesano**, che ha puntato sull'epicità crescente per raccontare la storia di Markus, in un climax armonico di altissimo livello in cui la musica è colonna portante della grammatica emozionale del titolo. Tutte e tre i compositori tengono conto di con influenze brass, funk e blues, quasi come dovuto omaggio a Detroit, città che ha dato i natali alla storica casa discografica **Motown**.



Diagrammi di flusso

Il lavoro globale di *Detroit: Become Human* consta di un felice mix di ricostruzione e invenzione: l'intera città di Detroit è stata ricostruita partendo dalla reale città, con un'accurata ricostruzione di luoghi come **Capital Plaza**, e anche la folla ha un alto livello di realismo, non essendo generata proceduralmente ma riprodotta tramite attori. Sono stati necessari circa **2 anni e mezzo** per registrare le scene racchiuse in circa **3000 pagine di sceneggiatura**: basta pensare che *Beyond: Two Souls* ha richiesto solo 9 mesi per comprendere la differenza di portata del lavoro di Cage, che con il suo team di designer ha messo su un impianto in cui il rapporto tra game e narrative design è strettissimo ed efficace, e dove la scelta dei percorsi risulta ogni volta abbastanza chiara all'interattore, che capirà ben presto come al **tasto triangolo** corrisponda una risposta fredda, mentre al **cerchio** corrisponde di solito un maggior coinvolgimento emotivo. Dalle risposte e dalle scelte dipenderà l'evolversi della storia, e quindi della storyline di ogni personaggio. L'engine

proprietario sul quale è costruito il gioco, il **Buildozer**, ha permesso a Quantic Dream di gestire una ramificazione estremamente complessa di una narrazione basata su **visual scripting** e **real time editing** (rendendo il gioco completamente WYSIWYG). La flowchart delle scelte sia visibile al giocatore/interattore alla fine di ogni scena (permettendo anche di visionare nelle successive run le scelte prese in precedenza), ma lo scorso mese lo stesso David Cage ha offerto uno sguardo su Twitter di quella che è la struttura delle scene del gioco Quantic Dream:

Ever wondered what the structure of a scene by Quantic looks like? Here are two charts showing what a nightmare our games are to write, script, shoot and test... but this is also what makes them special!

Props to our scripters □ [#DetroitBecomeHuman#ConnorArmpic.twitter.com/LgR4yLH4db](https://twitter.com/LgR4yLH4db)

— David Cage (@David_Cage) [28 agosto 2018](#)



We are the Robots

Rilasciato nel **maggio 2018**, il gioco ha raggiunto a 3 mesi dall'uscita **1.5 milioni di giocatori**, il miglior risultato di sempre per la casa transalpina. *Detroit: Become Human* ha dato sostanza al timore umano che le macchine possano sostituirsi a ognuno di noi, e nel gioco c'è tutto questo: non soltanto dunque un quesito sull'intelligenza artificiale, il suo sviluppo e le sue implicazioni, ma anche il tema del global warming, del rapporto fra uomo e ambiente, e altre tematiche che emergono dai dialoghi ma soprattutto dai vari magazine (*Detroit Today*, *Century*, *Gossip Weekly*, *Tech Addict*, *All Sports*, *Green Earth*) che troveremo sparsi per i vari scenari, contenenti veri e propri articoli atti a darci un quadro completo dello zeitgeist imperante. Fra i temi caldi emerge anche quello del rapporto tra minoranza e discriminazione che abbiamo già citato, e che risulta centrale già dal titolo dell'opera, che richiama chiaramente con lo **"Stay Human"** coniato da Vittorio Arrigoni e messo ogni volta al

termine dei suoi. C'è spessore politico e sociale, ma anche scientifico, con un'indagine non rivoluzionaria ma neanche blanda su problemi etici e gnoseologici come anche sull'evoluzione tecnologica futura, svolta con una certa assennatezza, come ha sottolineato [Envisioning in una ricerca corredata di un'interessante infografica interattiva, dove vengono analizzati gli aspetti del gioco legati all'evoluzione scientifica](#) .

Siamo insomma davanti al miglior prodotto di sempre di Quantic Dream, che unisce una narrativa pregevole a un **game design** ben studiato che non abbandona l'approccio cinematografico dei precedenti lavori di David Cage, impreziosito da un comparto audiovisivo di altissimo livello. I difetti si ravvisano soprattutto nella parte finale, e solo in termini di coesione narrativa, ma non ci sono più le voragini o gli inciampi dei precedenti titoli. Abbiamo davanti un ottimo lavoro di **interactive storytelling**. E speriamo che la parabola, da adesso, sia solo ascendente.

[Dead Cells e l'importanza del marketing](#)

Recentemente si è tenuto il **PAX Dev**, un incontro a porte chiuse tra sviluppatori e stampa. **Steve Filby**, ex responsabile marketing di **Motion Twin**, racconta il percorso di **Dead Cells**, uno dei giochi più discussi del momento.

Inizialmente concepito come **tower defense**, grazie una minuziosa ricerca di marketing su Steam da parte di Filby per rendersi conto di quello che realmente la gente voleva, **Dead Cells** cambiò totalmente rotta: venne accantonato il progetto originario e si puntò a qualcosa di commercialmente più appetibile e, dopo aver valutato quello che i concorrenti avevano da offrire, si decise di creare qualcosa che fosse **un'intersezione perfetta tra un roguelike e un metroidvania**, generando in questo modo qualcosa di totalmente fuori dagli schemi, un **"roguevania"**.

Non rimaneva dunque che organizzare il piano di marketing del prodotto, anche se non ancora completo. Solitamente le software house più grandi pagano fior di quattrini per far giocare il proprio titolo agli streamer più quotati ma, ovviamente, questo non poteva essere il caso di **Motion Twin**. Così **Filby** decise di concedere la demo a **pochi streamer** di basso rango che in poco tempo crebbero esponenzialmente aumentando così le richieste di chiavi di gioco.

Ovviamente ricevere una recensione su riviste specializzate di settore fa sì che un gioco acquisti molta più credibilità agli occhi dei videogiocatori. **Filby** si soffermò a controllare da dove arrivasse il proprio flusso di utenza, scoprendo che la stragrande maggioranza delle persone che avevano giocato a **Dead Cells** non erano altro che ragazzi che lo avevano acquistato al day one, giocato e scritto una recensione. A questo punto, l'unico obiettivo, era quello di attirare gli occhi della stampa su **Dead Cells**, mettendo a punto un piano marketing che prevedeva innanzitutto un pesante pressing sui social media, in modo che nessuno potesse dire di non aver mai sentito parlare di quel gioco, ma anche una serie di eventi organizzati da **Motion Twin** per la promozione del titolo, **con un costo totale di circa 60.000\$**.

Questo fece sì che gli occhi di **Valve, Nintendo, Sony e Microsoft**, puntassero su questo promettente gioco.

In **early access**, solo durante la prima settimana, *Dead Cells* ha oltrepassato le **100.000 copie**, così per il lancio definitivo gli sviluppatori hanno voluto dare qualcosa in più: una funzione di **streaming con Twitch integrata nel gioco**, tramite la quale altri utenti potrebbero curare il personaggio o rendere il livello di sfida più alto aggiungendo altri nemici. Su **Twitch Dead Cells**, un mese prima del lancio del gioco definitivo, aveva già maturato oltre **181 milioni di minuti di visualizzazioni**, raggiungendo l'incredibile cifra di **325 milioni di minuti** dopo neanche un paio di settimane.

Ma **Steve Filby**, lasciò **Motion Twin** durante l'uscita del gioco per potersi dedicare alla sua agenzia di marketing **IndieCatapult**. Il più era fatto.

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

Boom! Kaboom! Spepepepeum! Quanto è bello provocare il caos a bordo di una navicella spaziale che volazza 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.

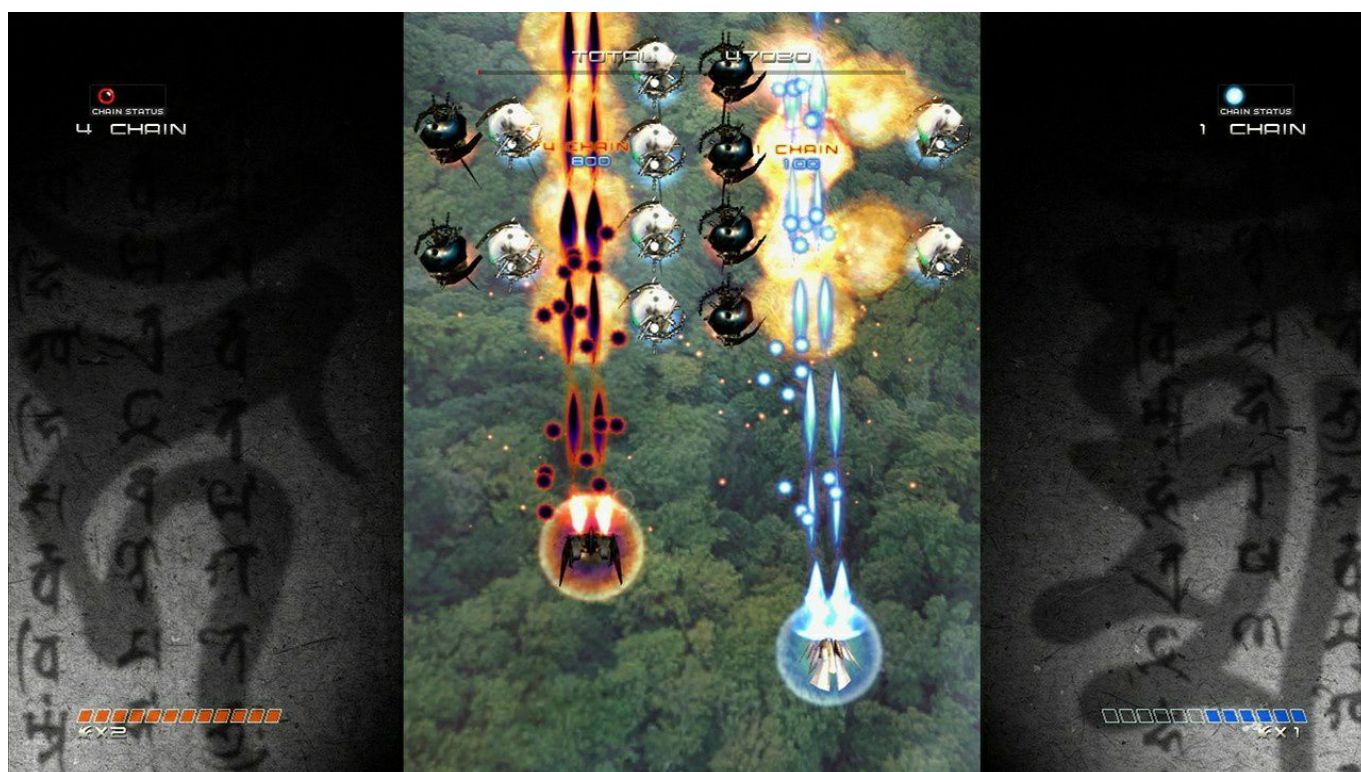


Radici e meccaniche

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.



Questo cross-play non s'ha da fare

«Questo matrimonio non s'ha da fare, né domani, né mai», era la minaccia proferita dai Bravi manzoniani al **Don Abbondio** de **I Promessi Sposi**. Il mondo videoludico odierno non poteva farsi mancare il suo **Don Rodrigo**, che oggi veste i panni di una Sony che mette il veto su un altro matrimonio, quello che sarebbe celebrato dal **cross-play tra PC e console**. Le ultime dichiarazioni del CEO della compagnia giapponese, **Kenichiro Yoshida**, le avete lette in molti, e vale ricordarle

per rinfrescarsi la memoria:

«Il nostro pensiero sul cross-platform è sempre che Playstation 4 sia il miglior posto in cui giocare. Credo che *Fortnite* abbia scelto noi perché la nostra console offre la miglior esperienza possibile agli utenti. Abbiamo comunque altri giochi che sfruttano il cross-play con il PC e altri sistemi, e decidiamo in base a quale sistema offre la miglior esperienza per gli utenti: questo è il nostro modo di intendere il cross-platform.»



In sostanza, le parole di **Yoshida** suonano un po' come "guardateci: siamo i migliori e non abbiamo bisogno di nessuno". Dichiarazioni che vanno in netto contrasto, nei fatti, con tutto ciò che succede nel mondo videoludico odierno, e che sanno anche di leggera paraculata. Soprattutto considerando le lamentele di alcuni sviluppatori, come quelle di **Todd Howard**, direttore e produttore di alcune delle serie più famose di **Bethesda**, come *The Elder Scrolls* e *Fallout*: a proposito dell'imminente *Fallout 76*, Howard ha dichiarato:

«*Fallout 76* non avrà il supporto del cross-play. Ci piacerebbe, ma semplicemente non possiamo. Sony non è così disponibile come le altre»

Dichiarazioni simili a quelle rilasciate da **Andrew Wilson**, CEO di **Electronic Arts** a proposito di *Battlefield V*:

«Stiamo osservando il comportamento di alcuni giochi di successo, riguardo al gioco cross-platform, per esempio, *Fortnite*: riteniamo che un'interfaccia unica che permette ai giocatori PC

di incontrarsi con gli utenti mobile, e quest'ultimi di poter giocare con gli utenti console sia una parte importantissima del nostro sviluppo per il futuro.»

Sono dello stesso avviso anche **Microsoft** e **Nintendo**: ha sorpreso in positivo il video pubblicato qualche mese fa, nel quale si vede un utente **Xbox One** giocare a **Minecraft** con un utente **Switch**. A tal proposito riportiamo le parole di **Reggie Fils-Aime**, COO di **Nintendo of America**:

«Ci sono compagnie, come la mia, che incoraggiano e permettono il cross-play. Ci sono degli sviluppatori che vogliono e richiedono il cross-play. Poi ci sono le altre compagnie: e quello che fanno riguarda solamente i possessori di quelle piattaforme. Noi non siamo così, ma è una nostra decisione. Noi siamo a favore del cross-play, altri no.»

In sintesi, al momento la situazione è questa: c'è **Sony**, barricata tra le sue stesse mura e che rilascia dichiarazioni alquanto discutibili, e poi c'è un intero mondo videoludico che spinge verso un cross-play totale tra tutte le piattaforme.

Secondo un ex sviluppatore della casa giapponese, **John Smedley**, la ragione della testardaggine di **Sony** a riguardo del cross-play è tutta da legare al fattore economico. Quasi come se negli **uffici di Minato** temessero un calo di popolarità e di vendite. Eppure, sotto questo punto di vista, non corrono nessun rischio: **Xbox One** è lontana, mentre **Switch**, nonostante un ottimo risultato di vendite, raggiungerebbe la base di **PlayStation 4** installate solamente nel 2020.

Personalmente, da utente pienamente a favore del cross-play, spero che **Sony** riveda il prima possibile le sue posizioni. Penso che si sia incaponita su delle posizioni anacronistiche, visto che tutto il mondo verte verso un futuro dove il cross-play e il cloud gaming saranno la normalità. Quanto sarebbe bello vivere il videogioco senza limitazioni di sorta? E senza mura a dividere le diverse utenze tra console e PC? La **console war**, con tutta la sua puerilità, verrebbe spazzata via e si aprirebbe, finalmente, un mondo dove tutti i sistemi siano interconnessi tra di loro.

Inoltre, a dirla tutta, se in termini numerici oggi Sony può aver ragione, e avvantaggiarsi di un profitto che a oggi si ridurrebbe (anche se in misura probabilmente marginale), c'è la solita miopia nel non vedere questa come un'opportunità: essere i più forti sul mercato significa anche non avvantaggiarsi totalmente della propria posizione dominante in vista di futuri vantaggi. A concedere il cross-play senza limiti, PlayStation oggi ne guadagnerebbe in immagine, ritornando a essere **"For the players"**, in linea col motto di **PlayStation 4**.

Mi piace pensare alle parole di **Imagine** di **John Lennon**: «Imagine all the people sharing all the world». D'altronde, il videogioco è questo: condividere una passione e dei bei momenti in compagnia. Quindi, cara **Sony**, spero che un giorno ti unirai a noi in questo splendido girotondo di gamer che desiderano giocare in ogni luogo, in ogni momento e con qualunque piattaforma possiedano.

Del resto, se non sarai tu, sarà il mercato a volerlo. Per cui, scendi già adesso a giocare con noi!

[Gamescom 2018: Biomutant si mostra in una](#)

demo

Biomutant, un particolare action/RPG **multiplatforma**, è stato mostrato con un primo gameplay nella versione dimostrativa. Di proprietà di **THQ Nordic** e sviluppato da **Experiment 101**, **Biomutant** ci catapulterà in un **mondo distopico**, in chiave post-apocalittica, popolato da **bizarre creature**, una delle quali, sarà proprio il nostro personaggio. Il gioco offre uno **stupendo motore di editing del nostro alter ego** che sarà in grado di offrire una vastissima quantità di personalizzazioni, grazie ai **parametri per poterne variare la genetica** a piacimento.

In questo universo immaginario di gioco, ci ritroveremo molto spesso a combattere contro numerosi nemici e il **fighting system** mostrato in demo sembra molto scorrevole e vario.

La data precisa dell'uscita del gioco è ancora un'incognita, ma salvo ulteriori ritardi, dovrebbe attestarsi intorno **l'estate 2019**.

Cloud gaming = futuro?

Lo scorso giugno, **Yves Guillemot**, CEO di **Ubisoft**, ha rilasciato delle dichiarazioni destinate a far discutere: secondo il fondatore dello studio francese, la prossima generazione di console sarà l'ultima per come la conosciamo, destinata a lasciare il posto al **cloud gaming**. E in effetti il futuro sembra volgere verso questo tipo di servizio, come lasciano intuire gli interessamenti da parte di **Activision**, **Sony** col suo **PlayStation Now** (e prima ancora, l'acquisto di **Gaikai**), più una miriade di servizi recenti come **Nvidia Grid**, **LiquidSky**, **Vortex** o **Snoost**. Ma la "bomba di mercato" maggiore proviene da Redmond, Washington; infatti, secondo le ultime voci, pare che **Microsoft** voglia creare due versioni della nuova **Scarlet**, nome in codice della prossima **Xbox**: una console "classica" e l'altra, più economica e completamente incentrata sul **GooS** (gaming as a service), ovvero, il **cloud streaming**.



Certo, le intenzioni sono interessanti, e anche sotto il profilo del progresso tecnologico sembra che il **GooS** rappresenti il futuro prossimo, con servizi più vicini a ciò che offre **Netflix**: **Snoost**, per esempio, prende pesantemente ispirazione dal servizio di streaming cinematografico e televisivo californiano, con piani di abbonamento che partono da 12,95€ al mese per un'esperienza a 480p, fino ad arrivare a pagare 38,85€ mensili per il gaming a 1080p. Ma il nodo gordiano della questione **cloud gaming** è rappresentato sempre dalle infrastrutture di rete, dove i *lag spikes* la fanno da padrone: prendendo per esempio il nostro paese, secondo il report dell'**AGCOM** scopriamo che **solamente il 25% della popolazione ha accesso a una connessione internet che supera i 100Mbps**, e un fortunato 2% che usufruisce di una rete FTTH (fiber to the home). Dato parecchio sconcertante, reso ancora più deprimente se controlliamo la classifica della velocità delle connessioni mondiali pubblicata da **M-Lab**, dove l'**Italia** si assesta al 43° posto, quart'ultima nazione europea.

Tornando all'attualità del **cloud gaming**, al momento abbiamo qualche timido servizio, come quelli citati all'inizio, e tante promesse: è il caso di **Microsoft**. La voce di una nuova **Xbox** dedicata solo ed esclusivamente allo streaming potrebbe essere la svolta decisiva per un nuovo modo di intendere i videogiochi. Non a caso, da qualche giorno molte sono le notizie che vedono l'azienda di **Bill Gates** intenta a tornare nel settore degli smartphone, nonostante il fallimento di **Windows Phone** e di **Surface Phone** (che, a inizio anno, rappresentavano solamente lo 0,15% della fetta di mercato!): alla fine, il motto che ha contraddistinto **Xbox One** è "**play anywhere**", con una sorta di interconnessione tra la console e i **PC** con **Windows 10**: e se questa connessione si allargasse anche agli smartphone, così come fa **Remotr**? Rientrerebbe nelle classiche innovazioni a cui **Microsoft** aspira fin dagli inizi della sua storia.

Ma vi è anche un pericoloso precedente andato male, che riguarda una console dedicata esclusivamente allo streaming: è il caso di **PlayStation TV**, un piccolo media center creato da **Sony** per poter giocare sui televisori di casa con i titoli **PlayStation Vita**, coadiuvato anche dal supporto a **PlayStation Now**. Fu un fallimento commerciale: la piccola scatola nera di **Sony** non aveva nessun appeal per i giocatori, con un costo elevatissimo per ciò che veniva offerto, e il progetto venne accantonato dopo soli due anni dall'uscita nei negozi.



Non basta il caso di **PlayStation TV** a rendere dubbia l'effettiva funzionalità del **GooS**; prendiamo sempre come esempio l'ipotetica "doppia" **Xbox**: come verrebbe impostato il marketing di **Microsoft**? Quale sarebbe la vera differenza delle due versioni, all'infuori del costo meno elevato per la versione dedicata allo streaming? E se quest'ultima avesse più problemi rispetto a una console classica, essendo legata a doppio filo dalle infrastrutture di rete del proprio territorio? Sarebbe devastante per una **Microsoft** non più disposta a inseguire le concorrenti nella prossima generazione di console. Certo, in caso contrario verrebbe fuori qualcosa di rivoluzionario, e rappresenterebbe davvero l'inizio di una nuova era nel gaming, ma al momento è tutto un grande "se", visto che non si sa se effettivamente negli studi di Redmond si stia progettando una **Xbox** dedita esclusivamente alle funzionalità **cloud**.

Più concreta, invece, sembra la linea intrapresa da **Activision**; pochi giorni fa, il COO **Coddy Johnson** ha rilasciato le [seguenti dichiarazioni](#) a proposito del **cloud gaming**:

«Pensiamo che sul lungo termine l'impatto del gaming basato sul cloud e sullo streaming sarà positivo sia per noi che per l'intera industria videoludica. Innanzitutto perché ha il potenziale di accrescere la base di videogiocatori, raggiungendo quelli che non possono permettersi una console o un PC all'ultimo grido. E, in secondo luogo, venendo in aiuto di chi gioca già, offrendo esperienze più accessibili. C'è ancora tanto lavoro da fare prima che la tecnologia possa essere disponibile per la maggior parte del pubblico, ma crediamo che prima o poi accadrà, probabilmente non a breve, ma quando verrà il momento anche Activision ci sarà.»

Insomma, i piccoli passi verso il futuro, che sia prossimo o più in là nel tempo, ci sono tutti: servizi in abbonamento come **Vortex**, **Snoost** o **Gamefly** sono già disponibili, mentre i giganti del settore come **Sony**, **Microsoft** e **Activision** guardano con interesse il **gaming as a service**. Il futuro del settore si giocherà su questo campo, e il calcio di inizio aspetta solamente di essere battuto.

Overcooked 2

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



Master Chef

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

Ogni livello nasconde nuove insidie e piatti sempre più elaborati che renderanno difficile la preparazione delle nostre ordinazioni. Lo scopo dei giocatori per ogni livello, sarà quello di completare più piatti possibili in un tempo limite senza troppi errori, in modo da poter guadagnare

più stelle possibile - massimo 3 stelle per livello che serviranno per lo sblocco degli stage successivi. **Overcooked 2** è a tutti gli effetti il sequel del primo capitolo, o dovremmo forse dire, la continuazione?

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



Il Co-Op: la morte sua

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



Cosa puzza di bruciato?

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



Tecnicamente

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



Tirando le somme

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

Update After Launch: E luce fù!

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

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

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

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

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

[Moonlighter](#)

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

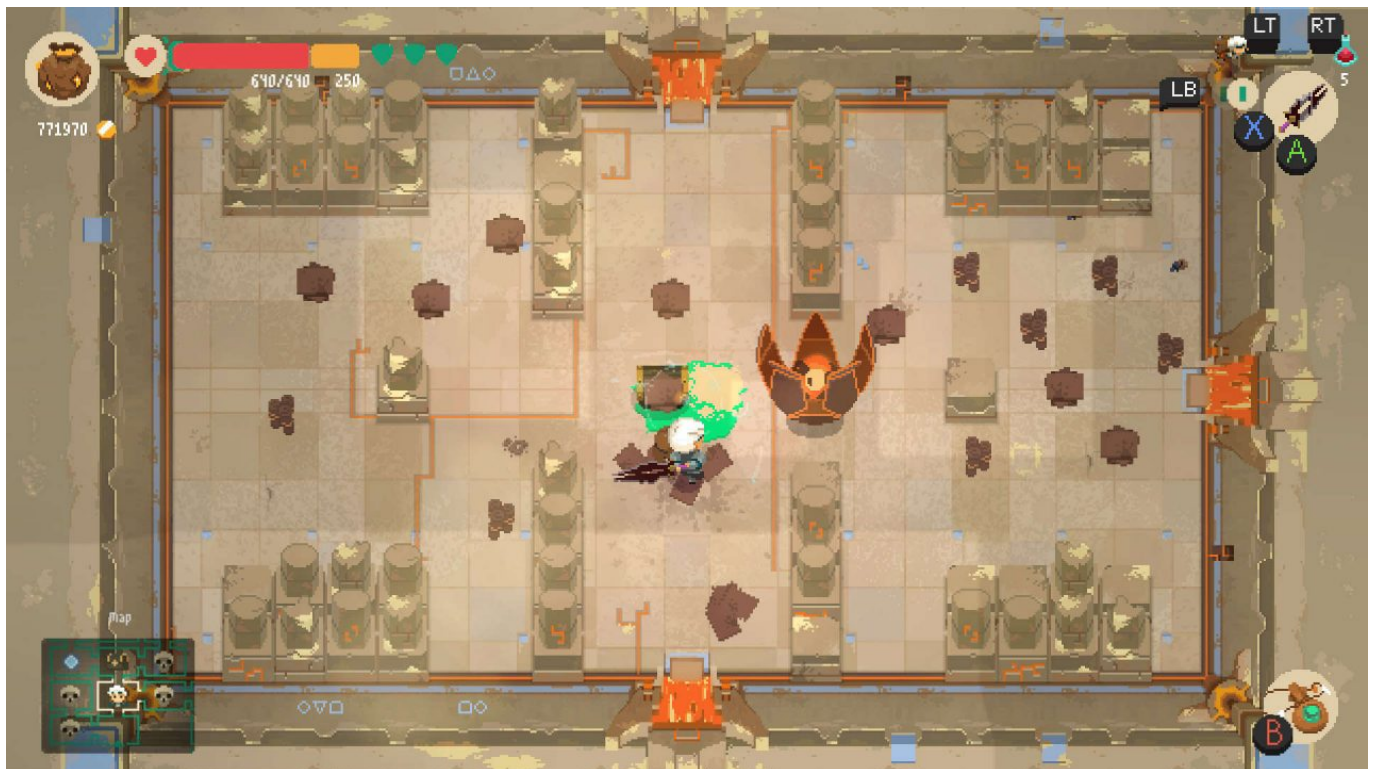


Sogno di un commesso viaggiatore

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

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

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



Che vada a lavorare!

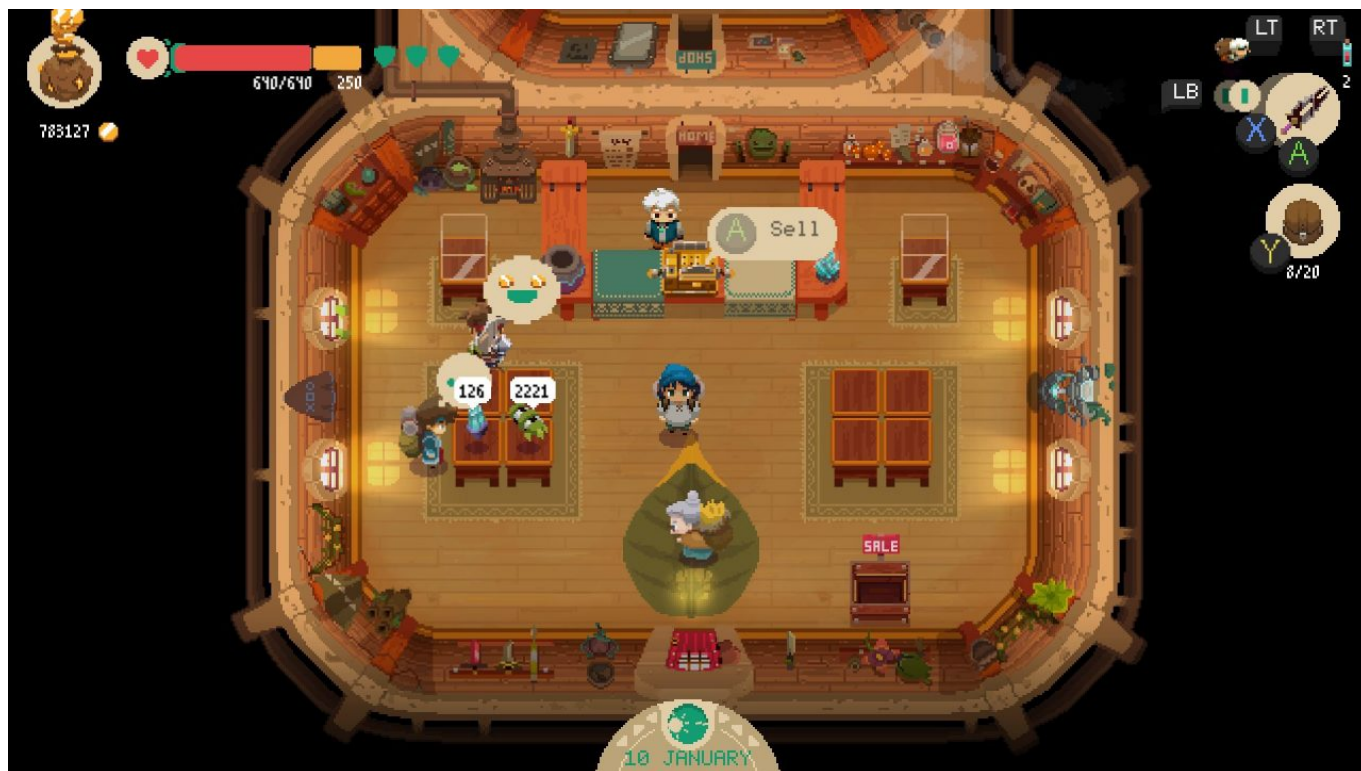
Come abbiamo accennato prima, **Will** è il proprietario del negozio **Moonlighter**, che di giorno ci toccherà gestire accogliendo i clienti interessati alla nostra mercanzia. Ogni tesoro ha, diciamo, un valore oggettivo ma dovremo venderlo tenendo conto della domanda generale. Quando venderemo

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

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

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

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



Venti di cambiamento

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

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



Diamo a Will ciò che è di Will

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

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

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

