

Arcade VR: un primo passo per la realtà virtuale

La diffusione della tecnologia VR in ambienti domestici sembra andare a rilento. Questo è spiegabile con il fatto che la maggior parte delle case produttrici si è concentrata principalmente sullo sviluppo di contenuti immersivi ad alta fedeltà, e quando si tratta di esperienze “premium” l’ambiente domestico non è l’ideale per le attrezzature e gli accessori che richiedono, che comportano costi di solito sostenuti soltanto dagli appassionati.

I maggiori investitori nella tecnologia VR sono infatti le aziende. Per i fruitori privati, i singoli che vogliono provare la realtà virtuale senza un grosso impegno economico, si sta creando una zona intermedia, degli spazi appositamente dedicati come gli **arcade VR**.

Secondo **Greenlight Insights**, le zone di intrattenimento con tecnologia VR raddoppieranno a **1,2 miliardi di dollari** quest’anno e cresceranno fino a superare gli **8 miliardi di dollari** entro il **2022**.

«Ci sono oltre 100 arcade VR negli Stati Uniti solitamente tutti dello stesso formato. Ce ne sono ancora di più al di fuori degli Stati Uniti, e si stima che ce ne siano 4000 in tutto il mondo.»

dice l’amministratore delegato di **Virtualities**, una sala arcade VR con sede a Salt Lake City, tra le prime che sono sorte negli Stati Uniti, **Ryan Burningham**.

La scomodità delle apparecchiature e degli accessori per la realtà virtuale in realtà sono fattori secondari rispetto al **costo** di questi mezzi, motivo principale per il ritardo di questo mercato..

Le zone dedicate alla realtà virtuale stanno diventando popolari perché offrono lo spazio e l’equipaggiamento adatto per l’esperienza ad un prezzo accessibile. Un po’ come le buone vecchie sale giochi che hanno offerto l’accessibilità ai primi grandi videogame in forma di coin-op, prima dell’avvento delle console domestiche.



Un esempio di fruizione complessa è il simulatore ***Birdly*** di **SOMNIACS**, developer con sede a Zurigo, che permette di sperimentare un'esperienza di volo unica, richiedendo che ci si sdrai in orizzontale con delle specifiche ali meccaniche apposte sulle braccia: si capisce che non risulterebbe molto pratico un apparecchio simile in ambiente domestico. L'enorme numero di altre esperienze VR che verranno create negli anni a venire richiederanno un'enorme fornitura di hardware aggiuntivo, rendendone sconveniente l'acquisto per uso domestico.

Inoltre, varie aziende stanno lavorando allo sviluppo di titoli per gli **e-sport** in realtà virtuale, il che richiederà senza dubbio l'allestimento di appositi spazi professionali per il gioco; ad esempio, il team **Kynoa**, che ha preso spunto dal **calciobalilla** per realizzare un'esperienza cinematografica, chiamata ***Koliseum Soccer VR***, e ora pianifica nel prossimo futuro l'estensione del gameplay competitivo alla creazione di campionati, partite online e tornei.

«Ci siamo resi conto che i nostri clienti principali volevano sempre tornare a giocare lo stesso tipo di giochi più e più volte, ad esempio ***Space Pirate Trainer*** e ***Zombie Multiplayer***, e stimavamo di ottenere circa l'1% di rendimento, ma, al contrario, i tassi erano intorno al 20-30%. Ecco perché ci siamo resi conto che dovevamo fare sul serio con i campionati. Abbiamo tenuto tornei VR per quasi due anni»

ha detto sempre Burningham di Virtualities.



In parallelo, anche **Virtualities** ha creato il proprio titolo per gli e-sport, **Citadel**, un gioco di combattimento di fantascienza **5v5** la cui versione alpha è costruita su **Unreal Engine**, ed è in programma la sua concessione in licenza agli arcade VR di tutto il mondo.

A maggio, è stata annunciata l'apertura di una location a Salt Lake City da **1220 metri quadrati** dedicata agli sport VR, dove i giocatori possono competere nelle varietà di esperienze più atletiche, emerse con l'avvento della **realtà mista**.

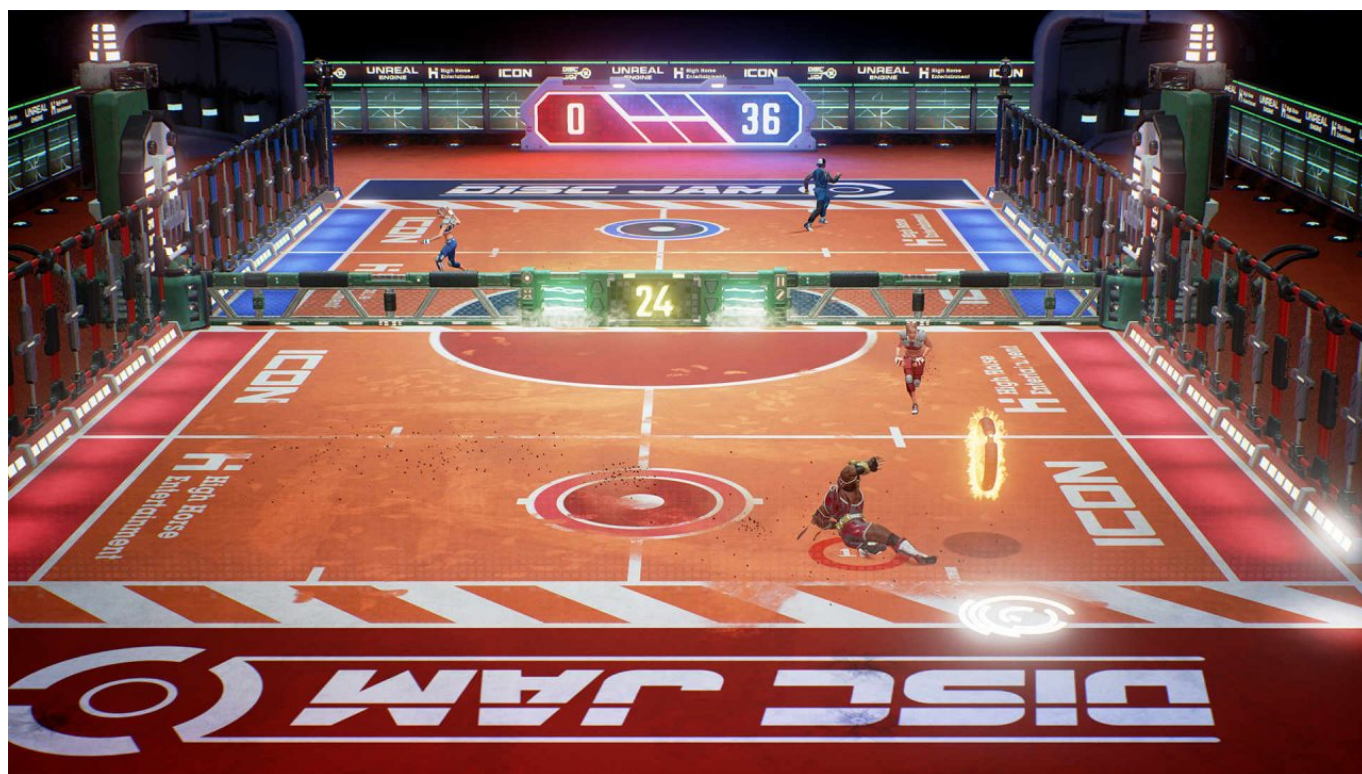
Un altro utilizzo della VR sta portando alla diffusione di **teatri immersivi**, dove creatori di produzioni teatrali, come **THE VOID**, offrono un'esperienza corposa dove è possibile avventurarsi nel mondo del protagonista, soppiantando la classica esperienza **storytelling** da cinema, con una versione più "**storyliving**". **Ryan Andal**, presidente e cofondatore di **Secret Location**, ha dichiarato al **VRLA** di maggio di stare ottenendo fino al 40% di spazi occupati rispetto all'11% dell'industria cinematografica tradizionale.

In definitiva, il contenuto VR richiederà sempre più spazio per muoversi, interagire e sentire l'ambiente virtuale circostante, oltre a necessitare di una grande quantità di hardware ausiliario aggiuntivo, e mentre molte categorie di contenuti VR e AR più leggeri saranno senza dubbio adatti all'uso domestico, ci si può aspettare che il prezzo e la modalità d'installazione del materiale necessario per le esperienze di punta non saranno a breve alla portata di tutti, e che quindi le apposite aree VR diventino un punto di riferimento per un po' di tempo, diventando le nuove sale giochi della nostra epoca.

[Disc Jam](#)

Vi piace giocare a frisbee con gli amici ma odiate l'afa estiva, la sabbia e i cani indisciplinati che

acchiappano il disco volante intromettendosi fra voi e il vostro avversario? Se la risposta è “sì” troverete in **Disc Jam** il vostro compagno ideale per l'estate, un gioco sportivo fresco, futuristico, frenetico e veramente divertente! Questo spettacolare titolo è stato concepito da **High Horse Entertainment**, una compagnia fondata dagli ex dipendenti **Activision Jay Mattis** e **Timothy Rapp**, i cui curriculum vedono figurare titoli del calibro di **Call of Duty**, **Guitar Hero** e **Tony Hawk's Pro Skater**; dopo ben vent'anni trascorsi nella leggendaria compagnia americana, i due hanno deciso di mettersi in proprio e concentrarsi, come si può leggere nel loro sito, su giochi arcade vecchio stile per portarli nel XXI secolo. **Disc Jam**, il loro primo lavoro, incarna perfettamente questi obiettivi e restituisce al giocatore un'esperienza intensa e velocissima essendo ispirato, chiaramente, a **Windjammers**, gioco della **Data East** originariamente uscito per le piattaforme **Neo Geo** (e oggi giocabile su **Playstation 4** e **PS Vita**), e **Rocket League** per le customizzazioni, la presentazione generale, le atmosfere futuristiche ma soprattutto la sua **natura online e cross-platform**; è possibile giocare a questo titolo per **PS4** e **Steam** ma noi prenderemo in esame la nuovissima versione per **Nintendo Switch**.



How to play

Disc Jam mette di fronte due team avversari, in **singolo** o in **doppio**, in un'area simile a un campo da tennis e l'obiettivo della partita è **vincere due set da 50 punti**. Per racimolarli bisognerà mandare il disco nella rete avversaria o farlo cadere per terra nella metà opposta (visto che è diviso da una sorta di rete); a ogni nostro lancio il punteggio, che parte da **5** (ma che arriverà direttamente a **10** se al primo lancio andrà a punti), salirà di un punto, dunque **più saranno i passaggi** fra gli avversari **più sale la posta in gioco**: non basterà solamente rimanere concentrati ma anche agire più velocemente possibile. Quando ci si troverà nella traiettoria di un lancio avversario, e si sarà certi di prenderlo, sarà decisivo mandare il disco indietro il prima possibile per sfruttare la sua stessa potenza e far sì che possa viaggiare sempre più veloce; mantenere il ritmo dei lanci è molto importante, perderlo significa fare un lancio più lento e dunque più possibilità per l'avversario di

riprenderlo in fretta.

I controlli, di conseguenza, sono molto semplici e pensati per un gameplay veloce e frenetico, **facili da imparare** anche se un po' di **difficili da applicare** in un match online: in offesa si lancia il disco premendo il tasto "B" con direzione, puntando dunque alla rete avversaria o a una parte di essa, oppure "X" per tirarlo in alto e sperare che il nostro rivale non riesca a prenderlo prima che cada per terra; con "ZL" e "ZR" possiamo effettuare dei **tiri ad effetto** ma premendo "B" e ruotando un po' la levetta analogica, fra i 90° o i 180°, riusciremo a eseguire gli stessi lanci, talvolta persino più curvi; in difesa invece possiamo fare una **scivolata** premendo "X" e direzione, che ci permetterà di coprire grossi spazi di campo in poco tempo, oppure, con "B", possiamo caricare uno scudo di energia che bloccherà la traiettoria del disco mandandolo in aria ma dobbiamo comunque raccogliarlo in tempo per far sì che non cada per terra e regali dei punti al nostro avversario. Se carichiamo con anticipo lo scudo o ci posizioniamo nel punto di caduta del disco in tempo (se appunto il nostro avversario ce lo tirerà con "X") allora avremo la possibilità di fare un **super lancio** che avrà una traiettoria insolita e andrà incredibilmente veloce.

I lanci dei giocatori saranno molto precisi e risponderanno a ogni inclinazione della levetta; meno, sfortunatamente, lo saranno i movimenti del giocatore stesso. Con buona probabilità, per rendere l'esperienza più accessibile e meno macchinosa possibile, gli sviluppatori hanno fatto sì che il giocatore possa correre o faccia dei semplici passetti a seconda dell'inclinazione della levetta ma i suoi movimenti saranno relegati a sole 8 direzioni, come in un gioco vecchio stile con visuale dall'alto. Bisognerà imparare a gestire bene questi comandi se vogliamo bloccare ogni lancio avversario, specialmente perché se ci arriverà il disco mentre siamo di spalle cadremo per terra, il disco volerà e, cadendo al suolo, darà i punti all'avversario; una meccanica abbastanza realistica - chi vorrebbe mai essere colpito sul collo da un frisbee a questa velocità! - anche se, personalmente, pensiamo sia un po' eccessiva per un gioco arcade. Per quanto strano possa sembrare, vi consigliamo di seguire passo passo i **tutorial** del gioco, anche perché non sono obbligatori (non pensate di essere degli esperti solo perché avete divorato **Windjammers** ai tempi che furono).



Tutti in campo!

Fin qui abbiamo spiegato come si svolgono le partite in sé, ma ci sono ancora molte cose di cui parlare; **Disc Jam**, similmente a **Rocket League**, offre diverse customizzazioni e stili di gioco diversi. Per prima cosa i personaggi selezionabili hanno caratteristiche differenti, a differenza del popolare indie cui i modelli delle auto non hanno variazioni sostanziali fra loro, ma solo stilistiche, e ognuno di loro gode dunque di un diverso stile che può accentuare meglio le diverse abilità dei giocatori: **Gator**, per esempio, è un giocatore a tutto tondo che può permettere un gioco bilanciato anche se nessuna delle sue abilità spicca in particolare; **Haruka**, abbastanza indicata per i principianti, è una giocatrice veloce e riesce a coprire tutto il campo da gioco in poco tempo ma i suoi lanci non sono fra i migliori; **Stanton**, al contrario, ha dei lanci potenti e fa delle scivolate molto lunghe ma non è velocissimo nella corsa; i più esperti, alla fine, potranno usare **Makenna**, una giocatrice veloce, molto tecnica e che fa dei tiri ad effetto insuperabili ma, proprio per gestire questa particolare abilità, bisognerà saper coordinare bene il tasto di lancio con la levetta analogica.

Ci sono poi altri due altri giocatori ma questi sono sbloccabili per 25000 **Jamoleons**, la valuta principale del gioco, ottenibili alla fine di ogni incontro o scambiabili per dei soldi veri dal **Nintendo E-Shop**; i soldi del gioco, sfortunatamente (al di là di questi due specifici giocatori), ci permetteranno di ottenere una **ricompensa casuale** dalla **macchinetta dei premi per 1000 J** e purtroppo dobbiamo attenerci all'**outcome random** di quest'ultima. La vera disgrazia di questo sistema è che gli unici elementi comuni a tutti sono solamente la **skin del disco**, l'**emblema** e il **tag** del giocatore (e il super tiro ma, momentaneamente, ci sono solo 3 traiettorie e nessuna di queste è sbloccabile dalla macchinetta o acquistabile separatamente); tutto il resto, ovvero lo **stile della tuta**, **taunt** e **posa di vittoria**, sono unici per un solo personaggio giocabile. Pertanto, come avviene in molti (forse anche troppi) giochi di oggi, bisognerà tentare e ritentare la sorte per ottenere quello che realmente vogliamo per il nostro giocatore. È possibile comprare gli elementi casuali con dei **red ticket**, ma questi sono ottenibili solamente, stando a quanto scritto da **High Horse Entertainment** su **Steam**, qualora la **macchinetta dei premi** ci dia un "doppione" e ogni premio ha il suo valore anche in questa valuta; come potremo constatare dall'in-game store, i **taunt** e le **pose di vittoria** valgono 25 red tickets, le skin del disco 125, i tag 5, etc... almeno il gioco, al di là dell'**outcome random** della macchinetta, ci permette di ottenere dei doppioni per poterli scambiare in un'altra valuta: una buona alternativa anche se è ugualmente tediosa.

Personalizzato il nostro personaggio possiamo finalmente scendere in campo per dei match infuocati con gente di tutto il mondo! Il sistema di **matchmaking** funziona per punti classifica (che ovviamente otterremo a fine partita e ci posizioneranno in punti più alti in graduatoria) e per continente, da selezionare prima di avviare la lobby; più è vicino il nostro avversario, migliore sarà la trasmissione della nostra partita. La comunità è attiva, ci sono molti giocatori anche se, essendo nuovo nella libreria di **Nintendo Switch**, sul piano numerico **Disc Jam** non è ancora ai livelli di grossi brand multiplayer come **Rocket League** o **Fortnite**, non c'è grossa affluenza in tutte le ore della giornata; se siete degli "scalatori di classifiche online" vi converrà armarvi di una buona dose di pazienza oppure usufruire del "**ghost arcade**", che consiste in match singoli o doppi contro AI modellate dallo stile di giocatori reali, o delle **partite private**, se conoscete persone che come voi hanno comprato questo gioco; riguardo a quest'ultima modalità, servirà solamente creare una stanza, darle un nome, una password e cedere questi dati a i vostri amici. Purtroppo non abbiamo potuto testare realmente questa funzione perciò non vi sappiamo dire se questa funzione sfrutta il **cross-platforming**; stando ad alcuni post su **Reddit**, visto che il sito ufficiale di **High Horse Entertainment** non dà alcuna informazione a riguardo, al momento questa specifica feature non è disponibile, ma sembra che gli sviluppatori stiano lavorando per far sì che i **match privati** possano avvenire anche tra una piattaforma e l'altra. È possibile, inoltre, se un vostro amico è in visita a casa vostra, staccare un **Joycon** e competere insieme in **match singoli** in locale o **doppi** in online; nonostante si tratti probabilmente i match più divertenti, questi sono meno frequenti, perciò, anche

se escluderete i match singoli dalla ricerca avversari, non sempre avrete la possibilità di beccare quattro giocatori che hanno le vostre stesse intenzioni.

Le partite, che siano **match 1v1** o **2v2**, sono sempre infuocatissime ma, come dicevamo all'inizio, è importantissimo imparare i comandi; anche se il *matchmaking* funziona a dovere e segue semplici logiche matematiche troverete moltissimi giocatori, anche molto vicini alla vostra posizione in classifica, che sono dei veri e propri assi e anticipano ogni vostra singola mossa. I controlli sembrano attecchire meglio con alcuni giocatori e meno con altri e forse chi scrive (e ciò che segue è una personalissima opinione generata dall'esperienza personale) non si trova fra i primi; non fraintendete, ci si diverte tantissimo con questo titolo, e la buona fan base attuale dimostra quanto il suo gameplay si ben congegnato; tuttavia, forse per la sua natura frenetica e veloce, questo titolo non fa per tutti. Oggi ci sono un sacco di giochi multiplayer che appartengono alla medesima categoria, e **Disc Jam** non è che un nuovo titolo che si aggiunge al catalogo; se gradite di più i giochi in cui la componente online è quella portante o se vi piacciono quelli in cui bisogna pensare e agire in fretta, specialmente se sportivi, allora questo gioco farà sicuramente per voi.



Blernsball? Mi dispace, è domani!

Disc Jam si presenta come uno **sport futuristico**, veloce, emozionante e in cui ogni secondo conta. A supporto di ciò abbiamo una bella grafica 3D molto pulita, sviluppata con **Unreal Engine 4**, che riesce a mantenersi a 60 FPS stabili sia in modalità portatile che in dock da dove i diversi colori e dettagli "high-tech" dell'arena, come gli ologrammi, la rete che mostra il livello del punteggio o i guardrail laterali, spiccano molto di più; i modelli dei personaggi sono molto curati, un filo over-the-top ma ognuno, specialmente con le skin e i taunt collezionabili, con una giusta dose di personalità. La sola cosa che un po' delude della **grafica** è la sua **staticità**, soprattutto per l'inclusione di una sola arena e per il fatto che si vedano sempre gli stessi 4 personaggi (al massimo 6, se incrociate qualcuno che abbia sbloccato i due personaggi acquistabili); nonostante la sua bellezza e le diverse personalizzazioni dei personaggi, **Disc Jam** non offre molta varietà visiva (almeno non per ora).

Il **comparto musicale**, così come la sua presentazione generale (persino nei menù), ricorda molto quello di *Rocket League*; da buon **e-sport** che si rispetti i suoi temi includono sonorità molto moderne ed energiche, che si affacciano per lo più alla **musica elettronica**, al **rock** ma soprattutto alla **dubstep**. Sia nel menù che durante le partite, avremo modo di ascoltare dei temi molto curati e belli, specialmente quello del secondo (o terzo) set che ricorda per certi versi *Stinkfist* dei **Tool**, anche se, un po' come accade per il comparto grafico, questi sono sempre gli stessi e, in questo caso, è veramente possibile contarli in una mano sola: allo stato attuale c'è solamente il brano del menù, primo set, secondo set e menù di fine partita... Ecco qua l'intera soundtrack! I giocatori non hanno linee di dialogo ma a ognuno di essi è stata data una voce e la si può sentire a ogni lancio o scivolata; nulla di che, ma serve a dare la giusta profondità a un match duro e faticoso (anche se la voce di **Haruka**, personalmente, risulta davvero insopportabile!).



Manca ancora qualcosa

Si potrebbero stare ore a elogiare questo titolo, il primo di questa neonata compagnia il cui futuro pare già da qui prospettarsi luminoso e interessante; *Disc Jam* non ha molti difetti e per il suo prezzo di lancio di **14,99€** sul **Nintendo E-Shop** è davvero regalato (sempre se non ne vogliate spenderne altri per i Jamoleon). Tuttavia, quello che delude è ciò che non c'è, specialmente a un anno dal lancio nelle altre piattaforme; per quanto divertente possa essere il titolo della **High Horse Entertainment**, questo, allo stato attuale, offre veramente poco: **6 giocatori (di cui 2 acquistabili separatamente), una sola arena e due sole modalità di gioco**. A un anno dalla sua uscita, *Rocket League* offriva già altre modalità, come l'arena per l'**hockey** e quelle **sperimentali**, elementi per le customizzazioni sempre nuovi e DLC sempre ben graditi; dunque se paragoniamo la vita di *Disc Jam* al titolo di **Psyonix** sembra che, forse, gli sviluppatori non ci stiano credendo tanto, ma è più probabile che non abbiano abbastanza fondi.

Questo titolo non ha nulla da invidiare a molti altri, merita tante nuove modalità di gioco (anche una semplice **arena ghiacciata**, risulterebbe divertente e piena di imprevisti), maggior varietà di

personaggi e magari un sistema di acquisizione delle ricompense meno tedioso di quello attuale; anche se il titolo non è (ancora) ai livelli di **Rocket League** o di **Fortnite** non sembra che il supporto da parte dei fan stia mancando, e, dunque, speriamo di vedere nuovi aggiornamenti in **Disc Jam** per rendere quello che è già un bel gioco ancora più profondo ed entusiasmante.

Se siete stanchi dei classici giochi di sport e siete alla ricerca di un titolo in grado di mettervi alla prova e che possa entusiasmarvi con poco (perché comunque, allo stato attuale, rimane comunque un gioco molto bello), allora troverete in *Disc Jam* una sfida alla vostra altezza. Ma ricordate: se ci incontrate, o siete con noi o siete contro di noi... e noi non scherziamo proprio!



(Lui è il volto di GameCompass in Disc Jam. Quando lo vedrete... tremate!)

Spartan

Da pochissimo è arrivato **Spartan** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. **Spartan** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforma non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come **Mc Kids** o **Alex Kidd**.



Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film **300** (tratto a sua volta dall'omonimo fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista **Spartan** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come **Oscar** o **Mc Kids** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto "X" nel menù di pausa.

I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con "B" e "Y" si salta e si attacca e con i dorsali "ZL" e "ZR" ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l'esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All'inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all'inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme "ZR") e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l'attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma

tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un'esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all'occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno "perforanti") e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell'area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com'è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei "**cuoricini stock**" (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?

Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli "*one hit kill*" sparsi un po' dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili "al punto giusto", ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l'overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno **Spartan** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un' "insolita" lunga esperienza.



Un'anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di **Super Mario Bros** per smartphone; quel che stupisce è che l'intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di [Dragon Ball Fighterz](#), [Fortnite](#), [Kholat](#), [Playerunknown's Battlegrounds](#), [Sea of Thieves](#) e il prossimo **Crackdown 3**, che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma... ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.

Le **musiche** riescono a richiamare quell'atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po' come accade in giochi "solari" come quelli della saga di **Shantae**; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po' disastroso.



Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a **Celeste**). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione - insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico - ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "one hit kill", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come **I Wanna Be the Guy** risultano ben più ostici, ma

le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.

Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.

[Will To Live Online](#)

Will To Live Online è un **MMORPG post-apocalittico** prodotto e distribuito dalla casa russa **AlphaSoft LLC**. Il gioco è ambientato in un mondo danneggiato da un evento catastrofico e misterioso di chiara ispirazione verso i classici del genere post-apocalittico nucleare, in particolar modo **S.T.A.L.K.E.R.**, al quale sono presenti numerosi richiami. Il giocatore impersonerà uno dei tanti sopravvissuti e bisognerà farsi strada attraverso la brutalità di terre desolate, mostri, animali e altri giocatori. L'aspetto RPG del gameplay è molto accentuato con quest, esplorazioni, progressione di livello, e un albero delle abilità ben strutturato, guerre PVP e tanto altro. L'analisi del gioco e di tutti i suoi aspetti è stata fatta sull'**Alpha 0.49.5**, disponibile in **Early Access**.

Gameplay

Il gameplay di *Will To Live Online* richiama le più classiche esperienze MMORPG: parlare con gli NPC in città, andare in luoghi che ci sono stati assegnati per **recuperare vari oggetti, esplorare zone, uccidere nemici o addirittura boss in alcuni casi**. Quindi, una volta ritornati a reclamare la ricompensa della missione compiuta, si otterranno **XP, soldi** e alcune volte **oggetti**. In parallelo alle quest, è presente un sistema di progressione del personaggio che si ha **ogni 5 livelli** e ci verranno distribuiti dei punti skill per potenziare le nostre abilità; ogni personaggio in base alla classe scelta (**Miner, Hunter, Mercenary e Engineer**) ha il propria **Skill Tree** e attributi da sviluppare, così come anche le armi, **più verrà utilizzata un'arma, più il nostro personaggio diventerà esperto nel maneggiarla**. Il mondo di gioco è **completamente aperto**, eccezion fatta per le **città sicure** come quella di partenza che sono isolate dal resto e richiedono una zona di transizione per essere attraversate. Ci sono anche funzioni come la **creazione di gruppi** per vedere la posizione dei propri amici sulla mappa in ogni momento, una **minimappa**, una serie di **marcatori personalizzati** checi daranno una mano a ricordare posti già esplorati. Particolare attenzione è stata posta sulle armi, le diverse tipologie di munizioni come **FMJ** o **HP** funzioneranno in modo diverso ed efficace a seconda dell'obiettivo su cui verranno utilizzate. Ad esempio le FMJ fanno meno danno e hanno una maggiore penetrazione sulla corazza dei nemici, invece le HP fanno più danno ma hanno meno penetrazione. Molte le tipologie di munizioni per ogni arma.

Oltre alla lotta, l'esplorazione libera del mondo senza essere legato a nessuna missione è anche un'attività praticabile, ma bisognerà affrontare nemici anche **ben oltre il proprio livello** e quindi si potrebbe non essere in grado di proseguire. Nel mondo di gioco ci sono anche i mercanti per

vendere e comprare attrezzature e la casa di aste per vendere i propri oggetti ai player, c'è anche l'attività di raccolta di risorse rare e preziose per racimolare qualche **Token**, come ad esempio raccogliere funghi, fiori di camomilla o posate sparse in varie casse disseminate per le mappe sono **un ottimo modo per fare velocemente soldi**. C'è anche un sistema di fazioni (**attualmente due**) in cui i giocatori possono unirsi per poi essere **alleati o nemici di altri giocatori della stessa o di un'altra fazione**, ricevere missioni, ricompense e equipaggiamenti specifici dai venditori di fazioni. C'è una **quantità considerevole** di dialoghi e script per le missioni con i vari NPC principali, e molto materiale da leggere. Purtroppo la traduzione inglese non è ottimale, la lingua ufficiale del gioco è il russo e si spera che in futuro si abbia una miglior localizzazione anche in lingua britannica.

Sistema di combattimento

Il combattimento in questo gioco è basato **principalmente** sulle armi da fuoco, anche se il corpo a corpo quando utilizzato può risultare molto efficace. Esistono vari tipi di armi come **pistole, fucili d'assalto, fucili a pompa, DMR, fucili di precisione** e persino **esplosivi**, molte delle quali richiedono non solo denaro ma anche un livello minimo per utilizzarle. Tutte le armi hanno anche delle statistiche che bisogna rispettare come in molti **MMO**, ad esempio se si vuole usare un fucile base come lo Squirrel (il primo cecchino) bisogna avere almeno 1 di intelligenza. Le sparatorie risultano fatte bene con una balistica molto realistica e precisa, essendo questo un MMORPG il livello del player e delle armi avrà un forte impatto sul risultato di un combattimento specialmente se si tratta di **PVP**: si possono anche uccidere però tranquillamente mostri e personaggi di livello più alto mirando ai punti del corpo meno protetti poiché il gioco ha un sistema di danno diviso per area. La lotta contro i mostri e gli animali è semplice in quanto i mob sono divisi in campi quindi si possono non solo aggirare i mob in gruppi ma attirarli anche uno alla volta. Usare armi a lungo raggio come i fucili è una buona idea contro i nemici in **PVE** poiché probabilmente saranno morti prima che entrino nella mischia, a meno che non siano dei boss, in quel caso serviranno altri colpi. Se si muore in combattimento **verranno persi alcuni oggetti casuali** dal proprio inventario, tra cui quelli non equipaggiati. Questi possono anche essere oggetti della ricerca, quindi morire durante una missione può risultare frustrante. Ovviamente è possibile ritornare al punto dove si è morti (viene segnato sulla mappa) così si potranno recuperare gli oggetti persi, sempre se un giocatore non è arrivato prima e ha preso tutto. Esistono anche dei server **solo PVE** per i giocatori che non vogliono fare il PVP, e ciò risulta una cosa buona per gli amanti del PVE.

Contenuti

Attualmente ci sono **35 livelli** di esperienza per progredire, che richiederanno circa **100-125 ore di gioco**. Come detto ci sono diverse classi e in ogni server ci sono **4 slot** per la creazione dei personaggi, quindi per ogni server è possibile creare tutte e **4 le classi**.

Non ci sono specifici problemi nell'**equilibrio del gioco** stesso tranne che personalmente gli oggetti delle missioni dovrebbero essere esclusi dalla caduta quando si muore.

La sfida è quella di un MMORPG medio, i livelli e l'equipaggiamento contano molto in PVE, invece le abilità riguardano per di più per il lato PVP.

Comparto tecnico

Nonostante l'utilizzo del moderno e potente motore grafico **Unreal Engine 4**, la grafica è molto semplice e sembra risalire a qualche anno fa rispetto agli attuali standard del settore: lo stile grafico presta fedeltà alla serie **S.T.A.L.K.E.R.** ma rende anche il gioco alla portata di qualsiasi PC. Alcuni aspetti paragonabili a **ombre, trame, modelli di prop, mesh e ambienti** sono la maggior parte delle volte di **bassa qualità**. Per quanto riguarda i modelli di nemici e personaggi sono stati lavorati benissimo e con gran cura.

Il **sistema audio** è di ottima qualità elaborato con **fmod** restituendo un feed sonoro **3D** in base all'ambiente in cui ci si trova. Giocando con delle cuffie **7.1** si potrà apprezzare al massimo la resa sonora data dal suono 3D di fmod che riesce ad **avvolgere** il giocatore nel mondo di *Will To Live Online* rendendo bene la provenienza di spari e rumori.

Sul piano delle performance è stato fatto un **lavoro di ottimizzazione impeccabile** che riesce a far girare il gioco su qualsiasi macchina.

Il gioco, come detto in precedenza, è **ottimizzato molto bene**: può però accadere che ci siano problemi di stabilità, come nei cambi di area, in cui il gioco ha ogni tanto un calo di FPS che potrà essere risolto riavviando il titolo.

C'è da dire che il gioco consta davvero di pochi bug piuttosto insignificanti, che non ne intaccano per niente la godibilità.

Conclusione

Nel complesso il gioco è **divertente**, sia giocato in solitaria, che in compagnia, e, per essere un'Alpha con accesso anticipato, ha molti contenuti da offrire e centinaia di ore di divertimento assicurato. Se gli sviluppatori continueranno ad ascoltare la **community** come stanno facendo al momento e ad aggiungere contenuti migliorando sempre più il gioco, in futuro si avrà un gioco che colmerà il **vuoto lasciato dalla saga di S.T.A.L.K.E.R.** nel cuore dei fan, ma in versione **multiplayer**: un sogno per chi ama il **post apocalittico nudo e crudo**.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: ROG STRIX GTX 1060 6 GB

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2x8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit

[Soulcalibur VI potrebbe arrivare su Nintendo Switch](#)

La **Gamecentral** britannica ha parlato con il produttore **Motohiro Okubo** la scorsa settimana, cogliendo l'occasione per chiedergli se sia in progetto una versione **Switch** di *Soulcalibur VI*, aggiungendo scherzosamente che in quel caso potremmo assistere al ritorno di *The Legend of Zelda*.

Sfortunatamente, Okubo ha detto che quando **Namco** ha iniziato lo sviluppo su *SCVI*, la console Switch non esisteva ancora.

«Lo sviluppo di *Soulcalibur VI* è iniziato più di tre anni fa e non sapevamo nulla di Switch in quel momento», ha detto Okubo. «Al momento non stiamo lavorando su Switch, ma personalmente sono interessato alla piattaforma, quindi se sarà possibile adattare l'**Unreal Engine** a Switch forse ci sarà la possibilità di iniziare il progetto.»

Einar

Qualche settimana fa sullo store di **Steam**, si è aggiunto alla sezione **Free To Play**, un nuovo interessante gioco, che con un buon sviluppo e con il giusto tempo potrebbe anche risultare un titolo innovativo. **Einar** è una **beta** sviluppata e rilasciata da **DreamPunks**, sviluppatore **indie** dei Paesi Bassi, è un gioco **single-player** di genere **hack 'n' slash** basato sulla **mitologia norvegese**. Nel gioco il giocatore assume il ruolo del guerriero **Einar**, che sta cercando di uccidere gli abitanti di un villaggio di pescatori infetti da un meteorite misterioso schiantatosi nei paraggi. Nel gioco vi sono diverse armi di cui si è in possesso dall'inizio della beta come **l'arco, il martello e l'ascia con lo scudo** che ci serviranno a liberare il villaggio dai mostri, affrontando anche dei boss. Questa piccola beta è nata come **demo universitaria** e creata insieme a un team di 40 studenti universitari del **NHTV University of Applied Sciences di Breda** come esperimento per capire come vengono creati i giochi AAA. Come detto in precedenza, nel gioco assumiamo il ruolo di un guerriero **vichingo** di nome Einar che nella beta dovrà farsi strada da una spiaggia fin dentro al villaggio, per arrivare a una piccola arena dove finirà la beta del gioco. Sono disponibili solo 3 tipi di **mostri**, quelli "base", alcuni nemici da affrontare a distanza che ci lanceranno contro palle infuocate, e infine i boss, che incontreremo in sole due occasioni. La demo dimostra che usando un buon motore grafico, avendo un buon team e la voglia di creare qualcosa di buono e di nuovo è possibile creare un gioco che non sfiguri al confronto con i tripla A anche non avendo a disposizione un grosso budget.

Combattimento

Einar è un gioco d'azione dal sapore **soulslike**, con **roll, parate** e attacchi in pieno stile; se giocato con mouse e tastiera risulta molto **legnoso**, è consigliabile usare un pad. I **combattimenti** risultano ben fatti: vi sono solo 2 tipi di attacchi per ogni arma, **l'ascia con lo scudo** permette di dare dei colpi a ripetizione veloci e potenti e si può finire il gioco anche usando questo solo attacco; lo scudo dopo aver ricevuto un paio di colpi, si distrugge e bisognerà aspettare alcuni secondi perché si rigeneri. **Il martello** è l'arma pesante e viene usata o con il colpo normale o con il colpo caricato che, grazie alle rune, rende l'arma magica e capace di arrecare maggior danno; **l'arco** ha anch'esso il colpo normale e il colpo caricato e, come per il martello, anche qui le rune possono potenziare il colpo: l'utilizzo di

quest'arma risulta buggato e non ben congegnato, non sempre i colpi possono andare a buon fine (e non sarà per forza colpa del giocatore).

Grafica e Sonoro

Il motore grafico del gioco viene gestito da **Unreal Engine 4**, le **texture sono ben curate**, dall'erba, agli alberi sino all'ambiente circostante, compresi i colori, gli effetti e i filtri; a voler essere pignoli, un risultato non ottimale si è avuto nella cura dei capelli del personaggio, i quali risultano poco belli da vedere nonostante l'*antialiasing* accentuato, e anche in **alcune texture** che presentano risultati di **scarsa qualità** - le assi di legno risultano ad esempio sgranate e sfocate - ma non sono molte le sbavature di questo tipo. Il gioco non è esente da **bug e glitch**, notiamo vari **glitch grafici**, linee che sembrano artefatte, una fisica del gioco che a volte pare deliberata: un esempio su tutti, i mostri che, una volta morti, volano in aria non appena attacchiamo altri nemici vivi nei paraggi, senza alcuna giustificazione. Un altro piccolo problema - anche se qui non si può parlare propriamente di bug - riguarda ancora i mostri che quando sono in modalità "pacifica" - e quindi non ci vedono - laggano non poco nella camminata, finendo col "teletrasportarsi" di qualche passo. Sul **piano sonoro** invece è stato fatto un buon lavoro, ogni traccia audio è stata creata in collaborazione con Moana Production e il risultato pare appropriato all'ambiente di gioco.

Ottimizzazione

Sul piano dell'**ottimizzazione** è stato fatto un **lavoro notevole**, e il risultato non era scontato con un motore che, se non gode di un buon lavoro, risulta pesante e rischia di penalizzare il gameplay. Giocato al massimo delle prestazioni, con dettagli "Epic" da scegliere tra le impostazioni, in 1080p, si è avuta una media di 70/80 FPS con dei minimi di 50 FPS, parametri normali, considerando anche che il gioco pesa solo 1,15 GB e la zona giocabile è piccola, con pochi caricamenti da effettuare nonostante le texture siano ben fatte.

Doppiaggio e testo sono **solo in inglese**, l'unica voce che si sente è quella del personaggio che useremo, una voce molto corposa che rende l'idea di uomo forte e ricorda vagamente quella di Duke Nukem.

Conclusioni

Tirando le somme, la demo beta di *Einar* da ben sperare, e fa piacere un simile risultato - pur non esente da difetti - considerando che si partiva da un esperimento universitario. Il tempo di completamento è di quasi 1 ora e mezza, tempo che si allunga se si vogliono cercare gli Easter Egg di cui il gioco è pieno. Con del lavoro adeguato, si potrà avere un prodotto finale interessante e vario. *Einar* ricorda in qualche modo *Dark Souls* in versione nordica, e proprio l'ambientazione nelle terre norrene sarebbe una ventata di aria fresca in giochi di questo genere.

Aspettando la versione definitiva, *Einar* è consigliabile a chiunque voglia provare dei nuovi

indie e cerchi un gioco d'azione divertente e dall'ambientazione non consueta.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB Gigabyte Mini ATX OC Version

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2×8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit

[Remothered: Tormented Fathers. Ci si prepara al rilascio della beta](#)

Avverrà a breve il rilascio della beta di ***Remothered: Tormented Fathers***, un videogioco made in Italy, targato **Starmind Games** con la collaborazione della **Darril Arts**. Anche se non è stata fissata una data certa, abbiamo la sicurezza che il gioco completo uscirà esclusivamente per **PC/steam** e **PS4/psn** entro il **2017**. Nel frattempo potremo godere del video trailer rilasciato dalla casa di produzione.

Remothered: TF è il primo tanto atteso capitolo di una trilogia. Un'avventura survival-horror in terza persona. Giocando nei panni di **Rosemary Reed**, una giovane di 35 anni, ci troveremo a fronteggiare psicopatici e fanatici. Una fitta rete dove omicidi e ossessioni prendono vita.



Registrandovi nella [pagina ufficiale](#) del gioco, potrete avere accesso alla **beta** non appena diventerà disponibile. Inoltre, iscrivendovi riceverete in regalo: gli **storyboard digitali**, un **wallpaper** per i fan e, per concludere in bellezza, la canzone **“Tormented Fathers”**, brano tratto dalla colonna sonora del gioco, scritta da **Nobuko Toda** (conosciuto come compositore per *Final Fantasy*, *Halo*, *Metal Gear Solid*...).

