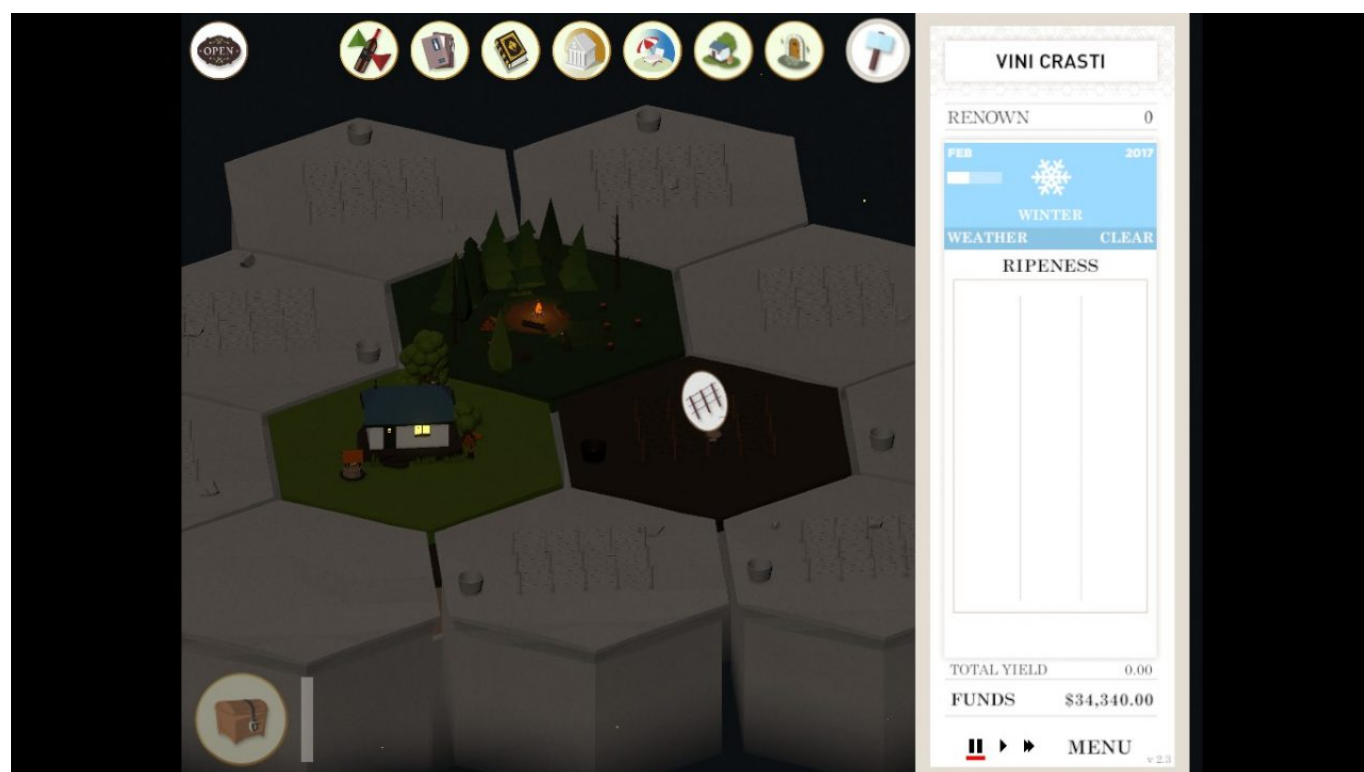


# Terroir

«Camminare con quel contadino che forse fa la stessa mia strada, parlare dell'uva, parlare del vino che ancora è un lusso per lui che lo fa» diceva **Rino Gaetano** in **Ad esempio a me piace il sud**. E "lusso" è la parola giusta per descrivere la bevanda amata dal Dio Bacco, e in parte anche **Terroir**, prima fatica per lo studio di sviluppo **General Interactive Co.**, autori di un **Tycoon Game** basato sulla gestione di una compagnia vinicola.

Appena avviato il gioco, ci si trova di fronte a una schermata principale realizzata in una grafica **low polygon 3D** che ben si sposa con il tono minimale dell'opera. Vi è anche una schermata di tutorial dove vengono spiegate la gestione dell'azienda e soprattutto le quattro fasi usate per preparare il vino, ovvero, **vendemmia, fermentazione, pressatura e invecchiatura**. Tali schede ci vengono in aiuto durante la partita e possono essere richiamate in ogni momento. Il gioco ci offre tre diverse difficoltà: **facile**, con più soldi e meno imprevisti, **standard**, con una disponibilità monetaria nella media, e **difficile**, con un budget esiguo e più difficoltà dovute all'infestazione di insetti, piante malate e molto altro.



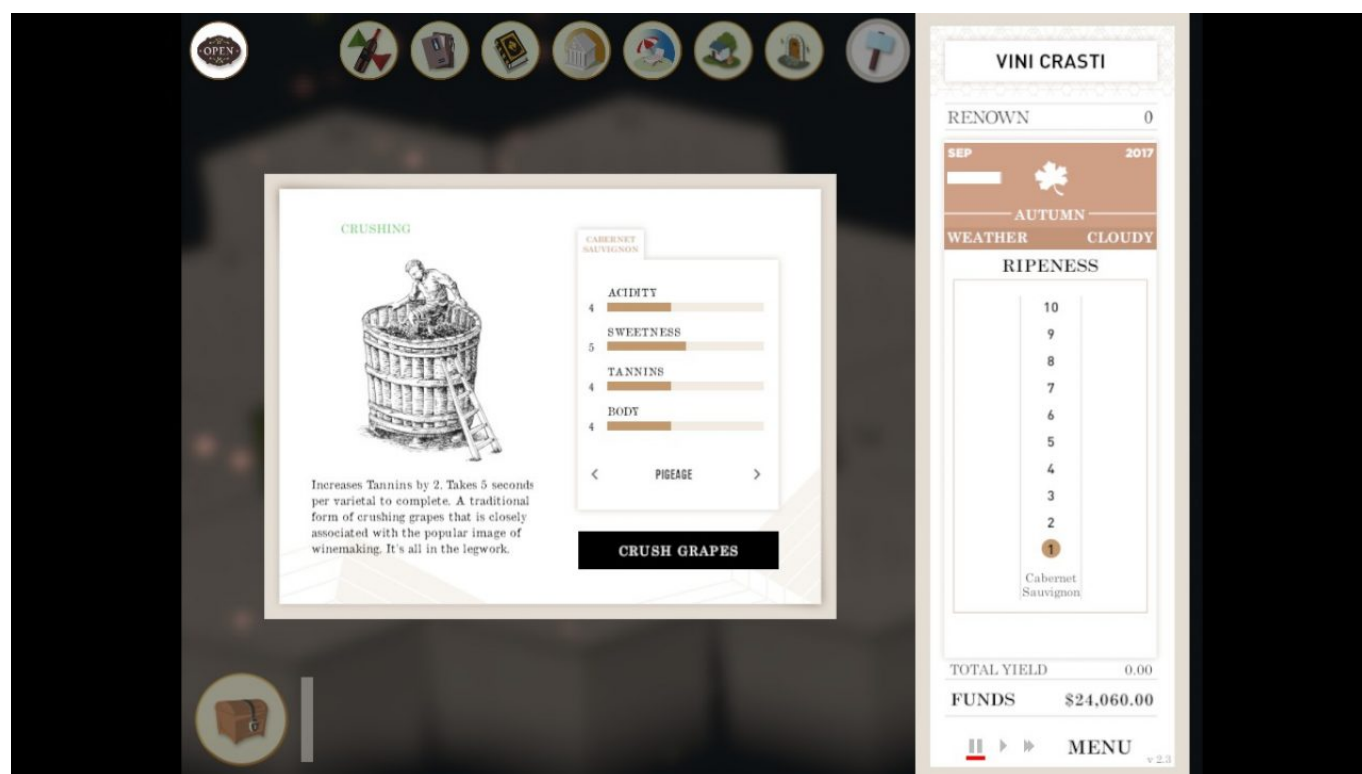
Avviando la partita, ci troviamo catapultati in una serie di **tile** esagonali che ricordano quelli di giochi più celebri come **Sid Meier's Civilization**: abbiamo la nostra tenuta e delle caselle di terreno variabile (terra, sabbia e argilla) dove possiamo far crescere diverse tipologie di uva da cui trarre molteplici varietà di vino: dal **Cabernet-Sauvignon** passando per il **Syrah**, il **Merlot** e lo **Chardonnay**.

Bisogna stare attenti a far crescere bene l'uva, tenendo d'occhio lo stato delle viti e, soprattutto, il **metro di maturità** sulla destra, dove un valore troppo basso o troppo alto potrebbe rovinare la qualità del nostro prodotto finale. Con la fase di vendemmia, il gioco comincia a farsi più strategico:

dovremo compiere diverse scelte atte a migliorare le quattro caratteristiche della bevanda (**acidità, dolcezza, colore e corporatura**), come il metodo di spremitura dell'uva, o delle botti dove effettuare l'invecchiamento del vino. Il tutto viene illustrato da immagini in **xilografia** che si sposano perfettamente con la vena artistica del gioco. Dopo aver imbottigliato la nostra bevanda, verrà il momento di un assaggio da parte dei **sommelier** (divisi per bravura, da 1 a 5 stelle) che daranno un voto al nostro vino, così da stabilire un prezzo di vendita per poi esser distribuito nelle botteghe specializzate o, a un prezzo molto più basso, nei supermercati.

Il gioco presenta anche un sistema di **meteo dinamico**, semplice ma ben fatto, oltre a un sistema di **imprevisti e di probabilità**, attivabile a richiesta solamente dopo aver realizzato il primo vino col voto massimo. Queste variabili aggiungono un po' più di pepe alla partita, soprattutto usando le probabilità, vere e proprie *quest* completabili entro un determinato arco temporale che potranno determinare la nostra fortuna o sfortuna. Una partita può durare fino a un massimo di **60 anni**, anche se potremo continuare la nostra carriera di viticoltori oltre il tempo limite del gioco, a patto di non aumentare il punteggio massimo, e sempre se riusciremo a non andare in bancarotta!

Da segnalare anche la buona colonna sonora realizzata dal **CLARQinet Ensemble** di Singapore, che accompagnerà le nostre sessioni con delle composizioni Soft Jazz orecchiabili che tendono a non stancare.



**Terroir** è una buona prima opera, che gode di scelte ben pensate e ben realizzate e altre migliorabili, come alcuni aspetti inerenti la **gestione economica**, che ho trovato un po' raffazzonata (non c'è una schermata dove controllare il nostro bilancio, le perdite e guadagni mensili, e questo lede non poco in termini di pianificazione e visione d'insieme), ma tutto sommato il titolo gode di una buona longevità, a patto di entrare nell'ottica della filosofia "**losing is fun**" tanto cara a un pilastro del gestionale come **Dwarf Fortress**, visto che il gioco è parecchio spietato nei nostri confronti già a difficoltà standard, e tenderà a farci pagare cara una cattiva gestione vinicola o monetaria. D'altronde, dovrete mettervi alla prova per scoprire quanto siete bravi: e, come dicevano i latini, «in vino veritas!»