

Bloodstained: Ritual of the Night - Il ritorno del re

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

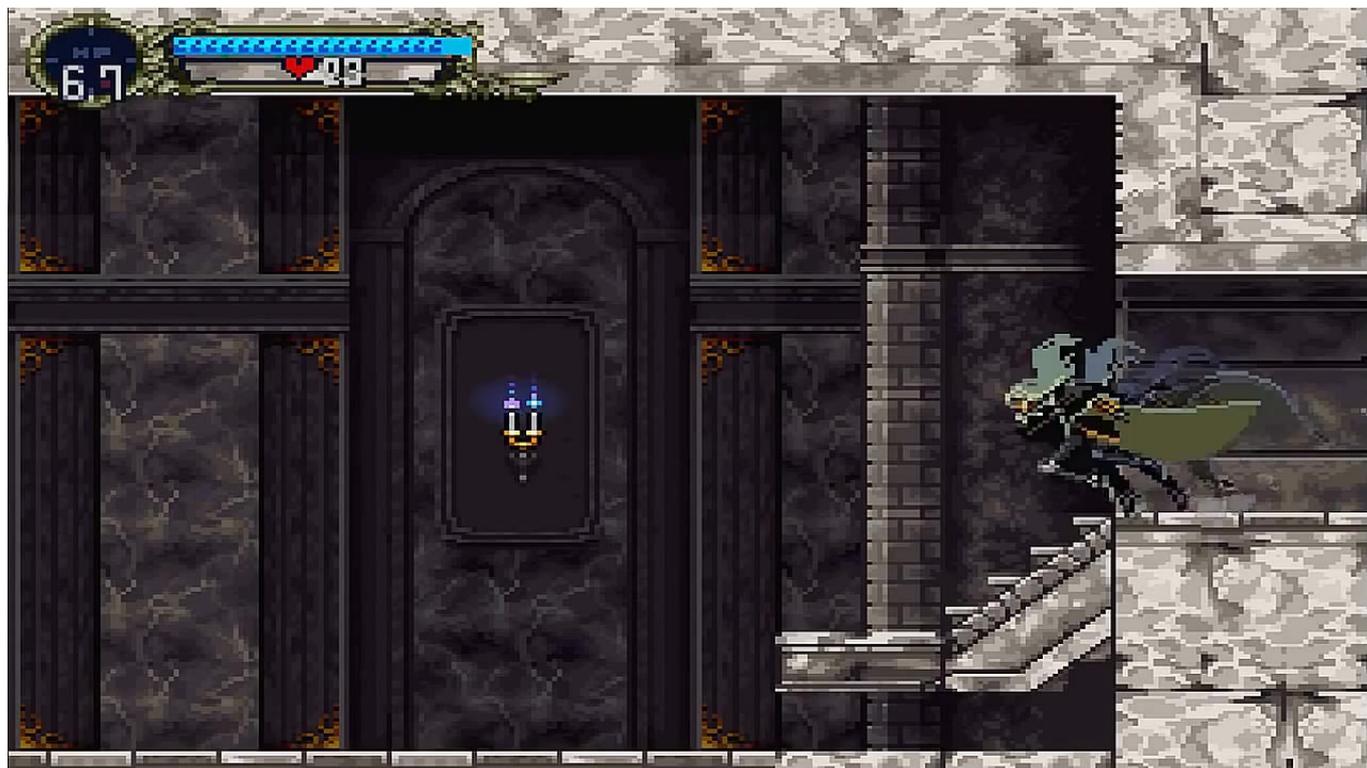
La versione Switch...

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



Il sogno di Koji Igarashi

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



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

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

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

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

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



Déjà vu?

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

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



Lost Paintings

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

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

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



... Vicino alla perfezione

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

migliori giochi di questo 2019.



[This War of Mine: Complete Edition - La guerra di chi non spara](#)

Capita spesso al telegiornale di sentir parlare di guerra, di studiarla a scuola o addirittura lodare le vicende di chi vi ha combattuto. Nei videogiochi la guerra è un tema più che ricorrente: che sia una riproposizione storica, una battaglia più contemporanea o addirittura futuristica, ci ritroviamo solitamente dietro il fucile per compiere gesta più o meno eroiche senza alcuna conseguenza (tematiche che abbiamo anche affrontato in un [precedente articolo](#)). Delle guerre vediamo sempre l'aspetto più adrenalinico, in cui un soldato combatte un nemico: non di rado i protagonisti che impersoniamo li consideriamo eroi, dimenticandoci di chi c'è nel fuoco incrociato, **i civili**, persone non in divisa che si trovano loro malgrado in mezzo a conflitti sanguinosi. Ed è così che **11 Bit Studios** decide di farci vedere quest'aspetto poco considerato, quello di coloro che, inermi e indifesi davanti agli uomini con fucile, non vogliono perdere la speranza e fanno di tutto per sopravvivere di fronte al conflitto che tenta di distruggerli nel corpo e nello spirito; arriva anche su **Nintendo Switch** l'acclamato **This War of Mine**, in una **Complete Edition**, in cui per la prima volta tutti i precedenti DLC (arrivati gradualmente per le versioni **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**) sono presenti sin dall'inizio. Questo titolo ci metterà di fronte a decisioni difficili da prendere, compiere azioni al limite del giusto e dello sbagliato la cui moralità è dettata solamente dal vivere un altro giorno oppure no: le idee dietro alla realizzazione del gioco sono veramente molte e vederemo di fare ordine al meglio che possiamo.

Il mio spirito è ancora vivo

Il gioco è ispirato principalmente agli accadimenti del terribile **assedio di Sarajevo** (1992-1996), e ci cala nella condizione (con tutti i limiti della simulazione) di chi apra la porta di casa e trova la guerra di fronte a sé. Ci verranno proposti diversi scenari con svariati personaggi, ma le dinamiche di base li accomuneranno tutti: di notte bisognerà **raccattare più oggetti possibili in diversi luoghi della città**, come **materiali** per costruire elementi essenziali per la casa e per la nostra stessa sopravvivenza (come un **tavolo da lavoro**, un **letto**, un **cucinino** e così via), **utensili**, **cibo**, **medicines**, **armi** e, visto che questa versione include anche il DLC *The Little Ones*, anche **giocattoli** e **libri** per tenere alto il morale dei più piccoli che abitano con noi nella stessa casa; di giorno, visto che la città pullula di soldati e cecchini, è importante **rimanere a casa per potersi rifocillare, riposare ma soprattutto sfruttare al meglio le risorse che ci siamo procurati durante la notte** costruendo nuovi oggetti, rinforzare le mura di casa, utilizzare gli oggetti già costruiti come **raccoglitori di acqua piovana**, **distillatori** per produrre alcolici o **presse** per creare sigarette fatte in casa (entrambi ottima merce di scambio durante la guerra). Sarà dunque fondamentale procurarsi gli oggetti giusti sia per **garantire la sopravvivenza** fisica e psichica dei nostri personaggi, sia per **poter costruire oggetti** utili per la casa. Per quanto il raccogliere i materiali fuori casa sia essenziale (soprattutto quelle tante cose che non possiamo produrre come "materiali", legno, transistor e altro), è bene che la casa funzioni come una sorta di "fabbrica", in quanto **le stazioni di lavoro** potranno creare tanti oggetti non solo utili per noi stessi ma anche come **merce di scambio**: non è raro trovare in mattinata (o in alcuni luoghi di notte) persone intenzionate a scambiare uno o più oggetti con altri. Per tale motivo è importante controllare spesso la radio in quanto ci può dire quali sono gli oggetti più preziosi in fase di scambio in un determinato momento e anche dove poterli andare a trovare durante la notte. Qualsiasi mezzo è lecito per sopravvivere in una situazione del genere... oppure no?

Al calare della notte potremo andare a caccia di preziosissimi oggetti fuori casa. Prima di andar via, è bene "**dare un compito**" agli eventuali coinquilini che rimarranno a casa, come sorvegliare la casa durante la notte o semplicemente dormire per poi, il giorno dopo, essere produttivi sin da subito (i bambini potranno solamente dormire). È importante, per questi motivi, sfruttare al meglio le capacità delle persone che abitano in casa nostra: potremmo ritrovarci, per esempio, con un **ex atleta** la cui velocità è superiore a tutti gli altri (e sarà dunque perfetto per i saccheggi), un **tuttofare** che potrà costruire oggetti con meno materiali necessari, **cuochi** in grado di cucinare pietanze con meno ingredienti, altri senza delle vere abilità ma con un **inventario più grande**, etc...

Ovviamente **più inquilini in casa significa anche più bocche da sfamare** perciò, se qualcuno dovesse bussare alla vostra porta per aggiungersi al vostro "team", valutate bene le sue qualità, anche se il rifiuto potrà far salire in noi un senso di colpa. Ad ogni modo, il "**saccheggiatore**" avrà la possibilità di portarsi qualche oggetto da casa, come un **piepe di porco**, una **pala** o una **merce di scambio**, anche se ciò significherà sacrificare preziosi slot del nostro inventario personale. Nei luoghi del saccheggio - **abitazioni semi-abbandonate**, **supermercati**, **scuole**, **ospedali fatiscenti** e molto altro - si concentra il cuore del gameplay (di cui discuteremo in dettaglio dopo), che ci vedrà **cercare oggetti nei cumuli delle macerie**. Alcune volte capiteremo in luoghi senza occupanti al loro interno, ma il più delle vi troveremo delle persone disposte a tutto pur di proteggere i loro oggetti, oppure troveremo altri saccheggiatori, esattamente come noi. I **cumuli** non saranno più semplice spazzatura in cui troveremo oggetti poco utili (principalmente materiali per costruzioni) ma saranno le risorse di altre persone che, proprio come noi, stanno sopravvivendo alla guerra con tutte le loro forze. *This War of Mine* vuole mettere in discussione il codice etico morale del singolo giocatore mettendolo di fronte a come la guerra distrugga ogni residuo di umanità, anche dei civili che rimangono ai margini di essa: dobbiamo rubare? È davvero necessario?

E se sì, quanto? E se lasceremo quelle persone senza niente e le abbandoneremo al loro destino? Sopravvivere, in momenti come questi, è realmente una questione di vita o di morte e talvolta può significare soprattutto la vita di uno e la morte di un altro. I personaggi che controlleremo, che ricordiamo sono normalissime persone, **verranno influenzati da ogni azione**, soprattutto di fronte a decisioni drastiche come queste e perciò “il riempirsi la pancia” non è sempre la giusta cosa da fare: i nostri personaggi **cadranno in depressione** e ciò si tradurrà in **produttività ridotta e morale basso**, fattore molto negativo in situazioni come quella che ci viene presentata. Ancora più influenti saranno gli **omicidi**: in situazioni del genere le persone che saccheggeremo potrebbero essere armate e ucciderle significherebbe convivere col senso di colpa. Capiteremo anche in luoghi popolati da **bande e persone senza scrupoli**, ma noi saremo sempre dei normalissimi civili col pad in mano, è dura gestire ciò che si prova togliendo la vita a un'altra persona, anche in un mondo virtuale. Si tratta di un titolo forte ma al contempo edificante, che trasmette quanto la vita sia importante e preziosa e quanto la guerra possa cambiare un essere umano in condizioni estreme, al punto da portarlo a rubare il pane di altri o addirittura arrivare a strappare una vita per la propria sopravvivenza; il vero messaggio di ***This War of Mine*** è che in guerra non esistono seconde possibilità per nessuno, il confine fra la vita e la morte diventa incredibilmente sottile e talvolta si dovranno compiere delle scelte così difficili che il nostro codice morale personale verrà messo in discussione accrescendo insoliti sensi di colpa con la quale non abbiamo mai avuto a che fare. La guerra cambia sempre le persone in peggio ma sta a noi resistere e far vivere il nostro spirito.



La più reale guerra in un videogioco

In ***This War of Mine*** troveremo principalmente due stili grafici: quello delle fasi di gioco, costituito per lo più in **vera grafica 3D**, semplice, sterile, quasi monocromatica e che ricorda a tratti dei bozzetti a matita, e **foto di persone reali** nelle schede dei personaggi. Prima di analizzare la grafica delle fasi di gioco bisogna in realtà apprezzare le fotografie dei personaggi **rese con dei corrispettivi nel mondo reale**: questa è una scelta di design molto importante perché ognuno di

questi non è solo un personaggio fittizio, è una vita, un essere che respira, ha sogni e ambizioni a cui la guerra ha negato tutto in nome della sopravvivenza. I personaggi in questo gioco muoiono “per davvero”, il vuoto che lasciano all’interno della casa è reale, si sente e non verrà mai colmato nel giro di pochi giorni. Anche noi, un po’ come accade certe volte in [Undertale](#), ci sentiremo in lutto per un personaggio che viene ucciso come un cane mentre stava pensando alla sua sopravvivenza, per quella vita strappata dalla legge non scritta del “vivere o morire”. Anche se non c’è un vero abbattimento della quarta parete, questo avviene in qualche modo, le fotografie sono il ponte fra noi - la nostra empatia - e il videogioco.

L’essenziale grafica 3D, che ripropone una **Pogoren** (città fittizia) distrutta dalla guerra, riesce a restituire quel senso di sporcizia e disordine provocato dai bombardamenti in parte ancora in corso ma soprattutto di perdizione dovuto allo sconvolgimento della normale vita quotidiana della gente comune. In casa, nelle fasi diurne, noteremo soprattutto che l’umore generale dei personaggi influirà sulla grafica: un umore felice, nonché una buona salute e una buona temperatura interna, produrrà una visualizzazione più limpida, al contrario di quando si affronteranno eventi devastanti, in cui la grafica avrà un più evidente effetto bozza a matita, giusto per indicare un cambio dell’umore dei personaggi.

La **musica** è per lo più un suono struggente che fa da sfondo ai colpi di arma da fuoco che si sentono in lontananza, un lontano eco che descrive perfettamente lo strazio dell’assedio ma che accende, nonostante tutto, una lieve nota di speranza alimentata da ricordi passati di una vita la cui guerra non aveva ancora distrutto la normalità. La scelta di una simile colonna sonora può non piacere a tutti, specialmente a coloro abituati ad ascoltare musica con ritmi calzanti o vere melodie portanti, ma gli amanti di band come i **Godspeed You! Black Emperor** o gli **Ulver** di **Shadows of the Sun** potranno apprezzare i toni decadenti e il minimalismo che bene si adattano ai temi qui proposti. Le chitarre spente e i pad eterei descrivono perfettamente quei giorni bui in cui non si sa se il giorno dopo si è ancora vivi; decisamente un’ottima scelta e una colonna sonora degna di un secondo ascolto in sede differente dalla postazione di gioco.



Dalla parte del giocatore

Come abbiamo più volte accennato in questo articolo, lo scopo di ogni scenario è principalmente **sopravvivere all'assedio** (composto principalmente da tre fasi, non sempre con durate regolari: **preparazione alla guerra, fase di attacco/aumento della criminalità e cessate il fuoco**), dunque rimanendo vivi a ogni costo, sia fisicamente che spiritualmente. Cominciamo col dire che, un po' come nella vita reale, non sono presenti veri tutorial che introducano al gioco, e tutto ciò che avremo, all'inizio di uno scenario, è una overview completa dei comandi di gioco e qualche finestrella informativa che si apre di tanto in tanto; una scelta sensata, visto che molti giochi moderni includono dei tutorial fin troppo esplicativi e qui calza anche con il fatto che "in situazioni del genere non esistono tutorial", ma nemmeno la migliore in quanto, non avendo vere seconde possibilità, non saremo spesso preparati alle difficoltà che incontreremo nelle fasi di saccheggio, ben diverse dalle situazioni in casa dalla quale iniziamo. Ci viene spiegato l'essenziale, ma ciò non basta per godersi il gioco al 100%: spesso e volentieri, visto che rimediare a un nostro errore sarà molto difficile, l'unica cosa da fare sarà far morire tutti i nostri personaggi solo per riavviare lo scenario scelto senza sbagliare una seconda volta.

La nostra schermata di gioco in **This War of Mine** comprenderà un ambiente con delle icone sparse per eseguire delle determinate azioni. Nella versione **PC** il giocatore può sfruttare il mouse per cliccare direttamente alle icone senza doversi spostare direttamente sul punto dove sta l'icona; in questa versione per **Nintendo Switch** le icone nelle immediate vicinanze possono essere selezionate con la croce direzionale ma non tutte possono essere raggiunte con questo sistema, e perciò ci toccherà dunque spostarci verso le icone e attivare l'azione. Nonostante la levetta destra permetta di vedere cosa c'è nelle immediate vicinanze, non sarà possibile selezionare quelle icone per un immediato avvio di quella determinata azione. Di giorno è importantissimo sfruttare al meglio le ore a disposizione prima del saccheggio notturno e perciò un simile sistema di controllo non fa che nuocere alla dinamicità delle azioni da compiere durante il giorno; non è stato neppure implementato un controllo tramite touchscreen, come invece avviene per le versioni **iOS** e **Android**, per simulare in parte il mouse in modalità portatile, e ciò non è che un ostacolo per la fruizione del gioco che rimane bloccato ai soli controlli base. Essere veloci al mattino è fondamentale, soprattutto quando la casa è abitata da un bambino a cui, tramite un adulto, si possono insegnare cose come cucinare, accendere la stufa, prendere farmaci in caso di emergenza, cambiare il filtro per l'acqua piovana, sistemare le trappole per gli animaletti e molto altro: entrambi si devono posizionare sulla medesima icona e per farlo dobbiamo prima portare un personaggio all'icona e poi l'altro, spreco di tempo prezioso (vi consigliamo, in questi casi, di portare prima l'adulto in quanto i bambini, soprattutto se di buon umore, tenderanno a non stare fermi sullo stesso punto). Se la casa è popolata da più persone è bene impostare più compiti contemporaneamente a più personaggi ma con questi controlli, chiamiamoli diretti, verrà sprecato troppo tempo solo per portare i personaggi verso le icone. Purtroppo il problema con i controlli non finisce alla sola selezione delle icone ma anche al movimento dei personaggi in quanto ci sono problemi fastidiosi per ciò che riguarda le animazioni legate al fare le scale, sia in salita che in discesa: istintivamente, quando il personaggio controllato finirà di salire o scendere e girerà sul piolo finiremo col muovere la levetta in direzione dei suoi movimenti ma l'animazione legata al salire le scale non è ancora finita e perciò finiremo col riscendere, o risalire, le scale rimanendo "incastrati nell'animazione". Bisognerà imparare a far concludere l'animazione automaticamente o altrimenti rimarremo in questo limbo proprio quando non potremo permettercelo (ovvero durante le fasi di saccheggio); purtroppo non pensiamo sarà un difetto risolvibile con una semplice patch perché altrimenti ci sarebbe da cambiare l'intero di controllo.

Altro problema legato alle animazioni è quello della **mancanza di elemento stealth**, componente assente e che avrebbe arricchito il gameplay di questo gioco ancora di più. Sarà forse per la sua natura da **gestionale per PC**, ma a nulla servirà il piegare di poco la levetta direzionale: i

personaggi si sposteranno sempre alla velocità massima e, per quanto nei luoghi esistano dei punti in cui nascondersi, sarà impossibile non far rumore e suscitare i sospetti degli occupanti dei luoghi che saccheggeremo. ***This War of Mine*** chiede inoltre una certa reattività nelle fasi di combattimento (come del resto un qualsiasi gioco che implichi armi da fuoco o oggetti contundenti) ma qui i controlli per queste azioni risultano legnosi e poco reattivi: fuggire dalle lotte, anche per un discorso legato all'integrità dei personaggi, sarà spesso la cosa giusta da fare ma il più delle volte il vero motivo per cui si evita di entrare in conflitto con altre persone è perché non si vuole avere nulla a che fare con quei controlli poco reattivi e che potrebbero farci perdere un conflitto, cosa che non possiamo permetterci assolutamente visto che non abbiamo mai seconde chance. La verità di tutti questi piccoli difetti è che, con buona probabilità, il tutto non si traduce bene in un setup da console e tutto ciò che rende immediato il gameplay su **PC** qui invece è lento e legnoso.

Ad ogni modo, far fronte ai problemi di ***This War of Mine*** non è impossibile e può risultare comunque un buon acquisto anche per **Nintendo Switch**; il suo punto di forza è senza dubbio la sua ottima longevità dovuta non solo ai tanti scenari inclusi, da completare raggiungendo il cessate il fuoco, ma anche all'inclusione di tutti i DLC rilasciati precedentemente. Nella modalità ***This War of Mine Stories***, selezionabile nella prima schermata, ci verranno proposti **nuovi scenari**, con degli **esclusivi obiettivi** da raggiungere tramite condizioni diverse, e l'**editor delle storie** in cui possiamo creare degli scenari da zero scegliendo quali personaggi ne prenderanno parte, la durata del conflitto, la durata e la durezza dell'inverno, quali luoghi saranno disponibili per i saccheggi e molto altro. ***This War of Mine*** non è certamente un gioco che manca in longevità, anche se il suo godimento su **Nintendo Switch** non è la modalità ottimale per scoprire questo titolo, nonostante la completezza della versione.



War is not fiction

This War of Mine è un gioco di rara profondità, è spaventosamente reale e intenso per essere un frutto dell'immaginazione umana, e ogni aspetto della guerra - o dovremmo forse dire "assedio" - è stato riprodotto con cura quasi maniacale. Una recensione non basta per descrivere i tantissimi

aspetti che compongono i diversi aspetti del gameplay, dai saccheggi agli umori dei personaggi, dal mantenere la casa a una temperatura ottimale al difenderla dai ladri e molto altro. Oseremmo dire che questo è un gioco che, nonostante il **PEGI 18**, potrebbe essere preso in considerazione addirittura come parte integrante nei programmi di storia nei licei, in quanto ci fornisce una dura lezione di come sia in realtà una guerra, cosa si vive, cosa significhi avere una sola scatoletta di tonno e due bocche da sfamare ma soprattutto come essa trasforma persino le persone che non la combattono. Il concept dietro a questo titolo **11 Bit Studios** è veramente sensazionale e ciò è stato anche dimostrato dal fatto che i costi di sviluppo sono stati recuperati in soli due giorni. Sfortunatamente è evidente come questo comunque splendido ***This War of Mine: Complete Edition*** sia un porting da **PC** non riuscitissimo, con tanti piccoli problemi che nel complesso non permettono una fruizione realmente ottimale. Il prezzo di lancio di 40€ sul **Nintendo E-Shop** potrebbe risultare un po' eccessivo solo per questi aspetti, anche se bisogna ammettere che l'inclusione dei DLC può in qualche modo giustificarlo; se non volete aspettare qualche periodo di saldi sullo store **Nintendo** potrete comunque investire questi soldi nell'esclusiva versione fisica europea. Ricordiamo che oltre alle versioni **PC**, **Xbox One** e **PlayStation 4** esiste anche un [gioco da tavolo di This War of Mine](#), un altro particolarissimo modo per vivere questa sensazionale esperienza.

Un grande titolo, anche se il suo potenziale non è espresso benissimo.



[Guacamelee 2](#)

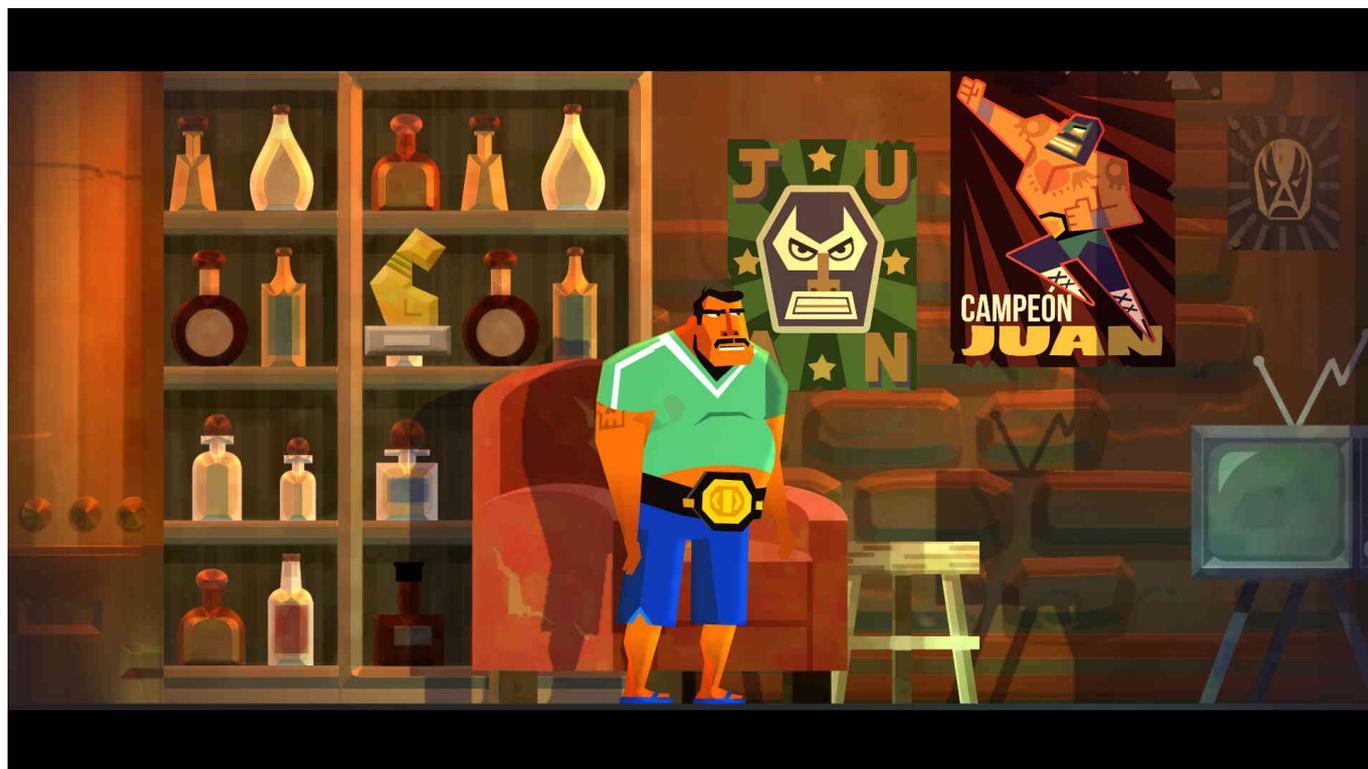
Al tempo della sua uscita, ***Guacamelee*** è stato acclamato come uno dei migliori **metroidvania** degli ultimi decenni. Le più grandi innovazioni proposte da questo titolo, uscito ormai **6 anni fa**, risiedevano senza dubbio nel **sistema di combo e di prese**, nel continuo passaggio fra due mondi e

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

Nelle puntate precedenti

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

giocare con questo gioco in multiplayer allora vi converrà giocarci con un amico che come voi possiede **Switch**, altrimenti dovrete abituarvi a questa astrusa mappatura.



(La frenetica prima parte di Guacamelee 2!)

Well! Agilità fra i non agili qui!

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

punto, soprattutto il quelle aree extra in cui la ricompensa è un baule, ma questo titolo, in fondo, non fa che incarnare lo spirito dei titoli classici degli anni '80, '90 e un po' anche 2000 in cui il **trial & error** era spesso la meccanica che permetteva a un gioco, spesso senza sistema di salvataggio, di essere più longevo possibile. A ogni modo, con la giusta pazienza, superare una di queste aree è solamente una questione di pratica, e ogni giocatore riuscirà, con più o meno tentativi, sempre a ottenere l'ambito premio di queste stanze.

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

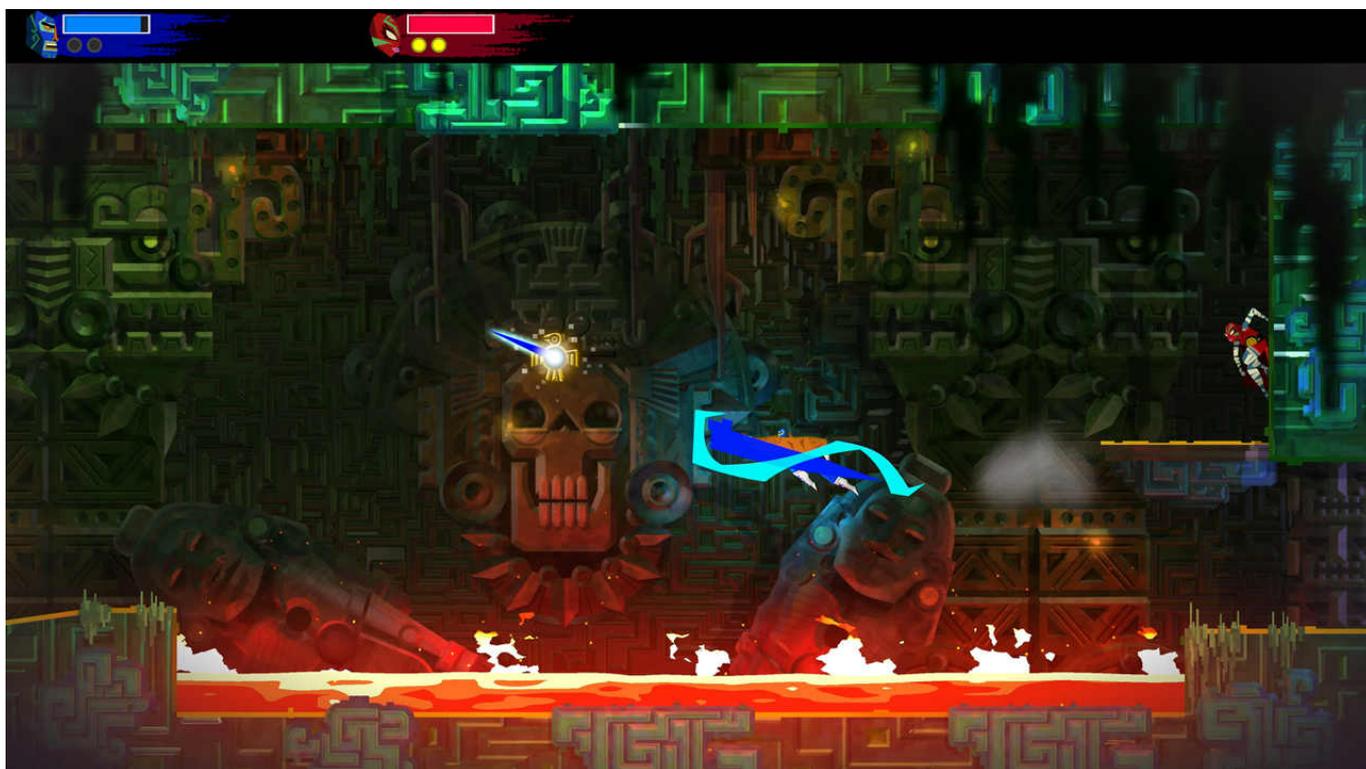


Lo llamaban Juan

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

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

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



Uno, due, tre, Vittoria!

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

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

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



[Top 10 giochi NES sottovalutati](#)

Il **Nintendo Entertainment System** è una console che di certo non ha bisogno di introduzioni: piena di classici che hanno dettato un'infinità di standard per le generazioni a venire. Basti pensare a **Super Mario Bros.** per i **platform**, **The Legend of Zelda** e **Metroid** per i **giochi d'avventura**, **Final Fantasy** e **Dragon Quest** per gli **RPG**, **Gradius** per gli shoot 'em up, e poi ancora **Mega Man**, **Castlevania**, **Contra**, **Bionic Commando**, la lista potrebbe non finire mai. Questi sono indubbiamente giochi che ogni appassionato conosce (o dovrebbe conoscere) ma come accade per ogni generazione ci sono molti altri titoli, davvero al pari dei classici, che semplicemente non spiccano perché possibilmente la data di uscita ha coinciso con qualche altro gioco più grande o, semplicemente, non ha ricevuto l'attenzione delle riviste e soprattutto dei fan. Oggi su **Dusty Rooms** faremo qualcosa di insolito, un tipo di articolo sicuramente inflazionato ma comunque intriso, soprattutto, della nostra personalissima esperienza come giocatori: una bella **Top 10** dei giochi più sottovalutati della libreria del **NES**. Vi faremo una breve introduzione, vi diremo quali sono le feature più interessanti e anche qual è il miglior metodo per giocarci al giorno d'oggi. La lista includerà anche import di cui siamo certi esistano traduzioni sul web da poter patchare con le rom. Se ci dimentichiamo di qualche titolo fatecelo sapere - educatamente - nei commenti qua sotto.



10. Nightmare on Elm Street

Uno, due, tre, **Freddy™** viene da te... Ebbene sì, con l'avvento di internet questo gioco è diventato molto impopolare, specialmente per l'associazione con **LJN**, il cui marchio, se appare nella title screen, è sinonimo di gioco programmato coi piedi. Tuttavia in molti su internet hanno dimostrato che i loro giochi non sono tutti da buttare e questo non solo è uno dei più interessanti ma è anche uno dei più avvincenti, sebbene non c'è un briciolo di violenza che ha reso la saga famosa sul grande schermo. Il gameplay ha uno strano **meccanismo di "dream world/awake world"** e una progressione poco dinamica, non intuibile a primo acchito, ma una volta fatto il callo con queste particolarità **Nightmare on Elm Street** presenta un gameplay abbastanza piacevole: ci sono dei stage in cui bisogna collezionare una serie di ossa appartenenti al defunto **Freddy Krueger**, nel **dream world** è possibile raccogliere delle **carte** che permettono al giocatore di diventare un **atleta** o un **magico** e i buoni controlli permettono una fruizione di tutto rispetto. Tuttavia, la più bella feature di questo gioco è sicuramente il multiplayer fino a quattro giocatori in contemporanea grazie al **NES Four Score**; un po' come in **Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors**, tutti uniti per sconfiggere **Freddy Krueger**! Non credete alle baggianate del web, questo titolo merita molto di più.



9. Street Fighter 2010: The Final Fight

Il 2010 è passato e sicuramente non abbiamo visto l'invasione da parte di demoni scorpioni, alieni mutanti a forma di ombrello e occhi intrappolati in capsule di vetro un po' dappertutto... Se qualcuno di voi sta ancora pensando che questo titolo non ha nulla a che fare con la celeberrima serie picchiaduro **Capcom** vi sbagliate di grosso; questo è l'ultimo titolo della saga prima che esplodesse con **Street Fighter II**! La storia vede **Ken**, in questo titolo uno strano tamarro spaziale, 25 anni dopo il primo torneo di **Street Fighter**; diventato uno scienziato, il noto combattente dal gi rosso crea il **cyboplasma** (sarà probabilmente come un ectoplasma con un po' di "cybo" dentro) insieme al suo nuovo amico e assistente **Troy**. In seguito **Troy** viene ucciso e il **cyboplasma**, che una sostanza in grado di dare alle creature viventi una forza sovranaturale, viene rubato; ci metteremo dunque sulle tracce dell'assassino del nostro assistente per vendicare la sua morte e recuperare i pezzi della nostra creazione per evitare che finiscano nelle mani sbagliate. Questo titolo è blasonato in primo luogo per i suoi controlli poco intuitivi e per il fatto che non ha nulla a che vedere con **Street Fighter** (né con **Final Fight**, visto che è citato nel titolo) ma per quanti difetti possa avere e difficile prendere familiarità coi controlli (vi consigliamo appunto di giocarlo con un controller con tasti turbo), **Street Fighter 2010** offre un livello di sfida tosto al punto giusto e un gameplay di tutto rispetto. Le atmosfere sono veramente splendide - oseremo dire un mix fra **Salvador Dalí** e **H.R. Giger** - e può regalare delle sane ore di gameplay, specialmente se lo togliamo dal contesto **Street Fighter**. Indubbiamente da provare, anche se non faremo **Shoryuken** attraverso lo spazio e il tempo, non faremo la **mezzaluna** di **Guile** sulla luna e non romperemo asteroidi con le testate di **Honda**: al diavolo **Street Fighter V**, viva **Street Fighter 2010**!



8. Splatterhouse: Wanpaku Graffiti (Famicom)

La gente conosce la saga di **Splatterhouse** per la sua violenza e la sua vicinanza con la serie horror **Venerdì 13** ma questo spin-off viene spesso trascurato in favore dei più grandi titoli principali. **Wanpaku Graffiti** (che in giapponese significa graffiti monelli) ha un approccio meno serio rispetto alla saga, infatti **Rick**, il famoso protagonista che sfoggia la maschera del terrore (che è una scopiazzatura della famosissima maschera da hockey di **Jason**), la fidanzata **Jennifer**, i mostri e i boss vengono presentati con uno stile chibi/super deformed, tutt'altro che horror. Il gameplay è molto simile a quello di **Splatterhouse** ma molto più semplificato e veloce, adatto a coloro che non vogliono una sfida troppo impegnativa, veramente una gemma che merita di essere riscoperta. Il gioco, nonostante sia uscito esclusivamente per **Famicom**, non presenta linee di dialogo in giapponese, né i prezzi su **eBay** non sono terribilmente proibitivi; ricordiamo inoltre che esistono anche delle *reproduction cartridge* che girano anche su i **NES** americani e europei.



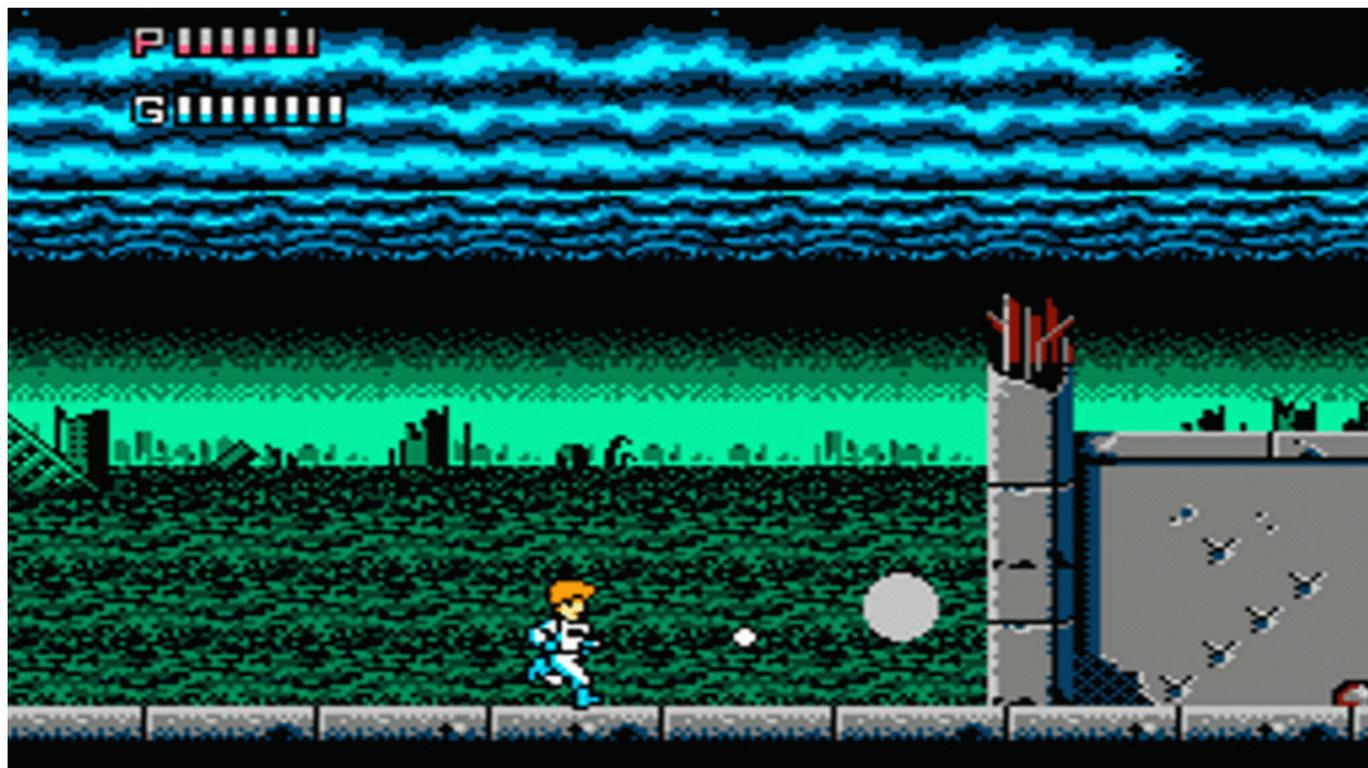
7. Lagrange Point (Famicom)

Non è un **RPG** di **Squaresoft**, né di **Enix** e neppure di **Sega**, bensì un'avventura futuristica, ispirata primariamente alla saga di **Phantasy Star**, targata **Konami**. È un titolo molto raro e dispendioso ma è un titolo che merita di essere giocato e soprattutto ascoltato visto che è l'unica cartuccia del **Famicom** che monta l'impressionante **chip sonoro VRC7**, in grado di dare a questo gioco la **sintesi FM**, dandogli delle sonorità al pari del **Sega Mega Drive**. In quanto avventura **RPG** non porta grandi innovazioni, è un'avventura molto classica ma è spesso un titolo dimenticato nonostante le sue molte particolarità, soprattutto sul piano tecnico e sonoro (basta guardare la deforme cartuccia originale). **Lagrange Point** può sembrare un titolo proibitivo visto il prezzo, generalmente alto e il fatto che l'aspetto testuale del gioco, che in un **RPG** fa da padrone, è interamente in giapponese; per questi motivi è meglio trovare il gioco in rete e scaricare la patch da applicare alla rom. Non ve ne pentirete!



6. Journey to Silius

Questo titolo **Sunsoft** ha una storia molto affascinante: inizialmente questa compagnia era riuscita a ottenere i diritti per produrre un videogioco tratto dal film **Terminator** ma quando gli studio cominciarono a lavorare su **Terminator 2** questi furono ritirati per far sì che un'altra compagnia potesse farne un gioco appena dopo l'uscita al cinema. **Sunsoft** decise tuttavia non staccare la spina all'intero progetto e così salvò il tutto producendo una nuova IP da zero. Nonostante la cancellazione del progetto originale è ancora possibile notare ciò che rimane del progetto originale: il primo livello ricorda esattamente il mondo post-apocalittico dalla quale il **Terminator** è venuto e il design delle armi, visibili nel menù di pausa, somigliano a quelle impugnate da "**Schwartzzy**". Licenza o no, questo gioco è una vera bomba: tanti livelli avvincenti, ottimi controlli, una moltitudine di armi per un gameplay molto vario e una colonna sonora spettacolare! **Journey to Silius** offre una sfida eccezionale, anche se non adatta proprio a tutti per via della sua spiccata difficoltà. Sfortunatamente recuperare questo titolo su **NES** è molto dispendioso, così come la collection su intitolata **Memorial Series: Sunsoft Vol. 5** su **PlayStation** in cui è presente. Speriamo che appaia presto in streaming su **Nintendo Switch**, altrimenti... Sapete cosa fare!



5. Cobra Triangle

A che serve una storia quando hai un motoscafo che va a 90Mph, che monta mitragliatori, missili e può persino spiccare il volo grazie a una minuscola elica? Concepito col motore grafico di **R.C. Pro-Am**, **Cobra Triangle** è un gioco **Rare** che mischia principalmente corsa e combattimenti veicolari ma gli obiettivi cambiano in ogni stage: oltre al semplice “arriva al traguardo” avremo stage in cui dovremo disarmare delle mine, proteggere civili, saltare cascate in corsa col nostro motoscafo e persino affrontare delle creature marine giganti (entrambe cose che fanno pensare che all’interno di quel motoscafo ci sia **Chuck Norris**), il tutto accompagnato dalle magiche composizioni di **David Wise**, noto soprattutto per aver composto la colonna sonora di **Donkey Kong Country**. Ai tempi il gioco fu abbastanza popolare ma probabilmente, per via della sua elevata difficoltà (e anche per il fatto che **R.C. Pro-Am** era molto più accessibile), **Cobra Triangle** non diventò un titolo molto discusso. Anche se non ha mai avuto un vero *cult following*, vi è possibile giocarlo nella collection **Rare Replay** su **Xbox One** uscita nel 2015. Un gioco per i veri duri!



4. Ducktales 2 e Chip 'n Dale 2

Entrambi sono i sequel, rispettivamente, di *Ducktales* e *Chip 'n Dale* (in Italia *Chip & Ciop: agenti speciali*) e anche se rispettivamente ai loro primi capitoli sono un po' inferiori ciò non toglie che rimangono giochi veramente eccezionali e sopra la media. Non ci sono grosse innovazioni sul piano tecnico ma il level design e il livello di sfida sono al pari dei vecchi giochi; al giorno d'oggi avremmo considerarli come DLC dei giochi precedenti. La critica, ai tempi, espresse ancora una volta dei pareri unanimemente positivi ma essendo usciti fra il 1993 e il 1994 purtroppo non attrassero l'attenzione dei giocatori che ormai erano passati definitivamente alle macchine 16bit; di conseguenza, essendo usciti così tardi, furono prodotte pochissime copie di entrambi i giochi e ciò si traduce, al giorno d'oggi, in prezzi obbrobriosi su eBay. Fortunatamente per noi, così come per *Cobra Triangle*, questi due giochi sono stati aggiunti in una collection recentissima, ovvero *The Disney Afternoon Collection* per PC, PlayStation 4 e Xbox One, che include, oltre a *Ducktales 2* e *Chip 'n Dale 2*, i rispettivi (e superiori) prequel, *TaleSpin* e...

3 Darkwing Duck

Recentemente riscoperto, questo titolo ha vissuto per anni nell'ombra generata da altri titoli simili, soprattutto *Mega Man* e i restanti giochi Disney prodotti da Capcom sul NES. Nonostante il termine di paragone, possiamo dire che ha comunque ben poco da spartire con i giochi appena citati e che *Darkwing duck* si pone come un gioco a sé. Come in *Mega Man* possiamo selezionare i primi sei stage iniziali, abbiamo un assortimento di armi "a consumo", ma diversamente dal robotino blu *Darkwing Duck* può parare alcuni colpi nemici col suo mantello e può aggrapparsi ad alcune piattaforme da sotto (così come può smontare dalle stesse premendo salto e giù contemporaneamente) e ciò sarà una componente fondamentale negli stage del gioco; in aggiunta a un level design veramente eccellente, questo titolo riesce a consegnare delle sanissime ore di

gaming grazie a semplicissime meccaniche, tanto classiche quanto avvincenti. Così come per *Ducktales 2* e *Chip 'n Dale 2*, *Darkwing Duck* è presente in *The Disney Afternoon Collection*, perciò potrete godervi questo titolo con pochissimo e in un media recente in definizione HD.



2. Getsu Fūma Den (Famicom)

Questo gioco fu la risposta di **Konami** a *Genpei Toumaden*, un gioco **Namco** ispirato alla storia del primo Shogunato del Giappone. Come la controparte, questo gioco estrae elementi di trama direttamente dall'era **Sengoku**, una particolare fase della storia Giapponese; al centro della trama c'è **Getsu Fūma**, il più giovane ninja del clan dei **Fūma** (ordine esistito realmente), che parte alla volta delle isole demoniache per vendicare i suoi tre fratelli caduti in battaglia, recuperare le loro spade (chiamate **Hadouken**) e sconfiggere **Ryūkotsuki**, il demone responsabile della morte dei suoi compagni. Come in *Zelda II: the Adventure of Link*, ci ritroveremo in una schermata di *overworld* molto simile e lì possiamo visitare le **tende**, in cui potremo trovare **mercanti** o **oracoli** che ci daranno dei consigli sul dove andare, o attraversare i **torii**, le famose strutture a forma di portale giapponesi; lì partirà l'azione vera e propria e dovremo pertanto affrontare un breve stage ma irto di nemici e ostacoli di vario tipo. Durante le fasi in 2D possiamo avere l'opportunità di usare qualche oggetto per sfollare le schermate più caotiche, raccogliere un po' di oro lasciato da i nemici e accumulare punti attacco e difesa per far crescere dinamicamente il nostro personaggio, esattamente come in un gioco RPG. Gradualmente, **torii** dopo **torii**, arriveremo a uno dei nostri veri obiettivi, ovvero uno dei tre dungeon sparsi nell'isola: qui, dopo aver avuto modo di provare l'intensa azione 2D, avremo modo di vedere il gioco letteralmente da un'altra prospettiva, alle spalle di **Getsu Fūma** in un buio labirinto in 3D. Vale a ricordare che, di questi labirinti, non c'è una mappa in game ma, così come per molti altri titoli dell'epoca, è consigliabile munirsi di carta e penna e cominciare ad abbozzare una mappa da noi (orientandoci con la bussola da comprare in un negozio prima di entrare) - che dire? Giochi di altri tempi! -. Il gameplay si farà apparentemente più calmo, ma questa sarà solo una falsa impressione in quanto troveremo, in questa modalità, altri nuovi nemici da

affrontare da questa prospettiva 3D, e stavolta ci toccherà usare un po' più di ingegno. Purtroppo questo titolo, probabilmente per via del gap culturale, non superò mai le sponde del Giappone, nemmeno coi servizi **Virtual Console** di **Wii**, **Wii U** e **3DS** per i quali uscì, e **Getsu Fūma Den** rimane a oggi un fenomeno esclusivamente giapponese, quando in realtà il gameplay soddisfa appieno anche i gusti occidentali. Fortunatamente per noi, la hack scene è venuta incontro ai giocatori di tutto il mondo e da tempo esiste dunque una rom tradotta che permette dunque a noi demoni occidentali di provare questo gioco veramente spettacolare. Da non perdere per nessun motivo!



1. Metal Storm

Questo titolo non è soltanto un gioco veramente divertente ma è anche uno dei giochi più fini della libreria del **NES**. A tratti, questo gioco **Irem**, famosi principalmente per **R-Type**, può ricordare **Mega Man** per la sua natura che mischia run 'n gun, platform e avventura, ma **Metal Storm** si differenzia per due fattori principali: il primo è che il nostro mecha esplode con un solo colpo avversario e il secondo, ed è ciò che rende questo gioco veramente unico, è la **gravità** che cambia quando premeremo su/giu e salto. Insieme a delle animazioni fluidissime, splendide per una macchina 8 bit, una grafica molto dettagliata e una colonna sonora spettacolare, **Metal Storm** ha un gameplay difficile ma adatto a tutti, dai principianti ai più navigati (che potranno trovare del vero pane per i loro denti una volta terminata la prima run e avviato la seconda per esperti) e un level design curato in ogni dettaglio e che include anche dei livelli giroscopici. Questo è un titolo esemplare per la libreria del **NES** ma purtroppo è molto impopolare, persino fra i più affiatati collezionisti: **Metal Storm** uscì nel Febbraio 1991, lo stesso anno in cui uscirono i più famosi **Battletoads**, **Tecmo Super Bowl**, **Double Dragon III**, **Bart vs the Space Mutant** e persino il **Super Nintendo**, che sarebbe uscito ad Agosto. In tutto questo **Irem** non ha mai avuto realmente lo stesso peso di altre grandi compagnie come **Capcom**, **Konami** o **Hal** e perciò, nonostante questo titolo fu pubblicizzato in una copertina di **Nintendo Power**, questo titolo non ha mai raggiunto lo

status di classico, forse neppure oggi. Recuperate questo titolo oggi e diamo a **Metal Storm** il riconoscimento che merita!



[Intellivision Amico: impressioni a caldo](#)

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



Meravigliosa creatura

L'originale **Intellivision**, prodotto da **Mattel Electronics**, fu lanciato nel 1980, previo test market a Fresno, in California nel 1979, introducendo sul mercato una marea di innovazioni all'avanguardia (forse anche troppo) per i suoi tempi, feature e capacità che avremmo visto anni o addirittura decenni, più tardi: per prima cosa, **Intellivision** è stata la prima console con processore 16bit in grado di dare alla macchina, sul piano grafico e sull'azione, un vantaggio decisivo contro la concorrenza, sottolineato tramite un'aggressiva campagna marketing, che poteva permettere l'inserimento dell'**Intellivoice Voice Synthesis Module**, un add-on esterno in grado di poter dare ad alcuni giochi delle vere e proprie tracce vocali digitali da ascoltare durante il gameplay; **Intellivision** è stata la prima macchina a puntare direttamente agli appassionati sportivi, proponendo all'interno della sua ottima libreria, che offriva titoli innovativi come **Utopia** e **Advanced Dungeon and Dragons: Cloudy Mountain** che gettarono le basi, rispettivamente, per i generi **god simulator** e avventura, **i primi giochi su licenza** delle varie federazioni sportive americane, come **MLB, NFL, NBA, NHL**, ect.; inoltre (e questo è veramente una feature più volte ripresa nel tempo ma decollata soltanto negli anni 2000) è stata **la prima macchina a fornire una distribuzione digitale**, tramite cavo televisivo, con il suo add-on **Playcable**, una qualità, ad oggi, immancabile nelle console moderne. Unico suo punto a sfavore era forse il poco intuitivo controller, direttamente saldato all'interno della console e dunque non sostituibile, che presentava un dischetto metallico, simile ma non uguale a una croce direzionale, che si sostituiva al joystick e che dava al giocatore ben 16 (eccessive) direzioni, quattro tasti principali sui lati e una tastiera numerica, simile a quella di un telefono, sulla quale era possibile attaccare degli overlay di cartone sulla quale erano spiegate le funzionalità di ogni singolo tasto per un determinato giochi; dunque, tenendo anche conto del fatto che il dischetto direzionale funziona anche come tasto se premuto al centro, ci sono ben 17 tasti, veramente troppi per una console di questa generazione. Fra pregi e difetti, possiamo senza dubbio dire che è stata una console veramente all'avanguardia, sia sul piano tecnico che sul piano marketing, ma fra **Colecovision, Magnavox Odyssey², Atari 5200** (che si dava battaglia da sola per rimpiazzare l'obsoleta **Atari 2600** che, paradossalmente, era ancora la console che vendeva di più) e i nuovi **PC casalinghi**, l'**Intellivision** era una goccia d'acqua nell'oceano della

competizione.

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



Un nuovo Amico

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

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

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

Amico o Nemico?

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

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

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

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

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

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

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



Milanoir

Si dice che in un **film noir** che si rispetti non ci sono “**buoni**” e “**cattivi**” ma solamente “**cattivi**” e “**peggiori**”, personaggi che potremmo amare in un momento ma che in seguito potremmo persino arrivare a odiare. Le atmosfere dei **crime drama** e **polizieschi noir italiani** degli anni '70, l'epoca d'oro di certi film, riprendono vita in questo nuovo **top-down shooter 2D** sviluppato da **Italo Games**; stiamo appunto parlando di **Milanoir**, un gioco tostissimo, dal carattere originale e dalle tematiche molto forti (tanto che in Europa ha ricevuto il **PEGI 18**). Tramite gli occhi del nostro protagonista, vedremo il lato oscuro della brillante **Milano**, nei quartieri in cui il crimine dilaga e il braccio della legge fatica ad arrivare. Il gioco è disponibile su **PlayStation 4**, **Xbox One** e da poco anche su **Nintendo Switch** ma noi prenderemo in esame la versione per **PC**.



La guerra di Piero

Sin dai primi momenti il gioco ci porta in quella che è la **Milano** degli anni '70: una città brulicante di vita ma che cela un animo oscuro nelle sue vie peggiori, strade in cui le piccole gang si contendono il territorio a colpi di pistola e dove pullulano Vespe Piaggio, ubriaconi e prostitute straniere. Il nostro **Piero Sacchi**, milanese di nascita, sa bene come vanno le cose nei quartieri bassi ma almeno è sicuro di frequentare le persone giuste, ovvero la banda del **boss Nicola Lanzetta** di cui è il killer numero uno e anche il braccio destro. La cosa lo riempie d'orgoglio e non c'è occasione in cui non sbatta in faccia la situazione al **Torinese**, il suo rivale giurato; tuttavia, una sera, le cose si mettono male per il nostro protagonista e ben presto si troverà in un guaio che lo macchierà a vita, generando in lui un forte desiderio di vendetta. Sin dai primi momenti verremo catapultati in una **Milano** malfamata e piena di problemi, per causarne ancora di più in nome del clan dei **Lanzetta**; col progredire della storia ci troveremo dunque a far fuori altri boss di quartiere, bracci destri e killer spietati ma avremo anche modo di conoscere altri misteriosi personaggi che daranno sempre più profondità alla più che profonda storia che ci viene proposta. I controlli sono più da **FPS** che da **twin-stick shooter**, al contrario di quanto ci si aspetterebbe da un gioco che propone una prospettiva **bird eye**; l'opzione che più si addice a questo tipo di gioco è quella di usare **mouse e tastiera** per muoverci in ogni direzione (limitate sempre alle otto direzioni concesse dai quattro tasti) e mirare con molta facilità mettendo il puntatore al di sopra del nemico. Col **joypad** ci si può muovere con più precisione ma mirare non è proprio semplicissimo. Come abbiamo detto prima, ci aspettavamo dei controlli più in linea con i **twin-stick shooter** ma invece abbiamo un sistema che semplicemente sostituisce il puntamento del mouse con la levetta destra del controller e ci duole dire che non è il massimo. Il mirino non torna in una posizione di default, né funziona come abbiamo visto in giochi come [Tower 57](#) o nella versione per console di **Hotline Miami**; tuttavia, un sistema di controllo analogo a quest'ultimo lo troviamo durante le sezioni sui **veicoli**, e ci chiediamo come mai non sia stato implementato nel resto del gioco. Il controllo col **joypad** non è comunque totalmente debilitante in quanto è presente anche un sistema di mira automatica quando un

bersaglio sarà sulla linea di tiro di **Piero** (e anche visibile); inutile dire che entrambi i metodi sono buoni ma, viste le scelte dei programmatori, è meglio utilizzare mouse e tastiera.

Il gameplay che ci viene proposto è tipicamente da **top-down shooter**, giusto con una punta di **stealth** e concentrato per lo più sullo **storytelling** e non totalmente sull'azione (o tanto meno sul realismo di quest'ultimo); dovremo superare intere orde di sgherri muniti di pistole, fucili, coltelli e quant'altro alternando in maniera più equilibrata possibile copertura e azione. Coprirsi dietro casse, muretti e quant'altro è importantissimo al fine di rimanere vivi poiché a ogni schermata potrebbe presentarsi un vero inferno e noi, con la nostra sola pistola (che nonostante le munizioni infinite dovremo sempre ricaricare manualmente), potremo non farcela. Di fronte a questi scenari possiamo appoggiarci alle **armi secondarie** ma, dal momento che non appaiono frequentemente, i nostri più grandi alleati saranno i **cartelli stradali**... Avete capito bene! È possibile che certi obiettivi non siano raggiungibili tramite un colpo diretto e andare in avanscoperta per stanarli potrebbe risultare molto rischioso; perciò, se nelle vicinanze c'è un **cartello stradale**, è possibile sparargli per far sì che il nostro proiettile colpisca automaticamente un obiettivo con un **rimbalzo**. È una meccanica che si ripete molto spesso nei livelli, è ben implementata e risulta persino varia: quelli rotondi permettono di centrare un obiettivo, quelli rettangolari due e il segnale dello stop arriva fino a sei bersagli. Lo stesso non si potrebbe dire per ciò che riguarda le **armi secondarie** vere e proprie, ovvero il **revolver**, le **molotov** e le **granate**: nulla a che vedere con la loro utilità in battaglia dal momento che funzionano a dovere e sono divertenti da usare (soprattutto il primo che permette di far fuori più nemici con un solo proiettile) ma sono generalmente pochi e poco frequenti. E parlando di povertà nel comparto delle **armi secondarie** ci tocca anche parlare della povertà del gameplay in generale; non fraintendeteci, ci siamo divertiti moltissimo con **Milanoir**, ma semplicemente è un gioco tendenzialmente statico e le sue sezioni si ripetono troppo spesso. Non che i livelli si somiglino, ma alla lunga si percepisce una forma di monotonia che potrebbe farci completare parte dei livelli un po' controvoglia, specialmente le sezioni un po' troppo difficili (come la boss battle contro l'**Africana** nel **Pirellone**); in ogni caso, la modalità principale è giocabile per **due giocatori** e può restituire un po' di divertimento in più e magari alleggerire alcune parti snervanti. Sempre in due (o da soli) è possibile fare del nostro meglio nella **modalità arena**: ci ritroveremo catapultati in alcune schermate in cui i nemici arriveranno a orde e a noi toccherà farne fuori il più possibile tentando di sopravvivere più a lungo. Questa modalità è ovviamente collegata con una dashboard online che raccoglie tutti i punteggi migliori e, con un po' di fortuna, potreste risultare fra questi (noi, al momento, siamo quindicesimi a **San Vittore**... Mica siamo molli noi)! Comunque, anche se il gameplay non entusiasma particolarmente, ciò che in **Milanoir** spicca particolarmente è senza dubbio la sua storia; il titolo ha un **carattere cinematografico** ben distinto ma soprattutto ben implementato, e la sua grafica pixellosa o l'assenza di doppiaggio non saranno ostacoli per godere dello splendido **storytelling** proposto. Anche se la sua azione è buona ma statica, la sua trama sembra sia stata scritta originariamente per essere un **noir italiano** degli anni '70 e ogni scena, che sia un intermezzo o un gelido omicidio, riesce a tenerci incollati allo schermo, ci entusiasma, forse a volte ci sdegna, tanto da voler conoscere a tutti i costi il risvolto della storia; vorremo sapere fin dove **Piero** sia disposto a spingersi per la sua reputazione (o forse per la sua sopravvivenza), chi sono i fautori dei nostri guai o semplicemente conoscere il luogo della prossima sparatoria (visto che è sempre un piacere giocare con un titolo di cui conosciamo i luoghi). Probabilmente, l'unica cosa in più che si sarebbe potuta fare a livello di **storytelling** sarebbe stato immettere delle scelte di dialogo e bivi decisionali per ottenere dei finali e livelli alternativi, ma in fondo è stato meglio lasciare una trama lineare; anche se certe volte quasi ci disgusterà utilizzare **Piero**, questo serve a mantenere intatta la sua "brutta" personalità, a restituire a noi giocatori l'esatta visione dei programmatori dietro a questo spettacolare gioco ma soprattutto a restituire quella magia dei vecchi polizieschi. Insomma, per intenderci, gli amanti di **Breaking Bad** hanno amato e odiato al contempo **Walter White**, e questo è quel che probabilmente volevano generare gli sviluppatori nei confronti di Piero.



Gli italiani lo fanno meglio

Il gioco, realizzato col motore grafico **Unity**, propone una **pixel-art** veramente deliziosa, molto colorata ma che restituisce ugualmente quel senso di buio e sporcizia di determinate zone di **Milano** all'epoca del banditismo. Lo stile dei personaggi ha un che di **Leisure Suit Larry**, magari un tributo per rendere al meglio "quella" scena di nudo all'inizio del gioco; in relazione alla scelta stilistica, i personaggi sono ben disegnati e hanno tante caratteristiche curiose (che potranno essere notate ancora meglio osservando bene gli artwork quando prendono la parola i character). Coloro che annoverano **Milano Calibro 9** fra i propri film preferiti, ispirazione fondamentale per la produzione di questo titolo, non potranno fare a meno di notare il giubbotto rosso di **Piero**, chiaro rimando alla figura misteriosa che seguiva il protagonista **Ugo Piazza**, o l'innegabile somiglianza fra **Tony**, il compagno di crimini del nostro protagonista, e **Rocco Musco**; inutile sottolineare le analogie fra le figure del **boss Lanzetta** e **Ciro** con i loro corrispettivi **Vito Corleone** e **Alberto**, interpretati da rispettivamente da **Marlon Brando** e **Mark Margolis** ne **Il Padrino** e **Scarface**. Bisogna dire che **Emmanuele Tornusciolo**, mente dietro la storia e dietro al game design generale, ha davvero degli ottimi gusti in termini di cinema, così come, sicuramente, il resto del team composto da **Gabriele Arnaboldi** (codici e direzione tecnica) e **Giuseppe Longo** (pixel-art e animazione). Gli scenari, in termini di bellezza, spiccano un po' di più rispetto alle caratterizzazioni dei personaggi; nulla che risulti poco armonico, ma sicuramente gli ambienti risultano più curati, molto chiari e meno limitati in quanto a colori e a dettagli. È senza dubbio un piacere seminare il panico fra molte località famose di **Milano** come **il Viale Monza**, **il Pirellone**, **il carcere di San Vittore**, **le Colonne**, **il Parco Lambro**, **il Giambellino** e persino **i Navigli**; ovviamente le strade non sono geograficamente precise, ma tutti i tratti distintivi sono stati correttamente accentuati per restituire in tutto e per tutto le atmosfere tipiche di questi luoghi. Non sarà mai un problema, inoltre, ripararci laddove pensiamo il fuoco nemico non possa arrivare; gli elementi ambientali, come le casse, i bidoni dell'immondizia, i muretti e tutto ciò che pensiamo possa offrirci riparo,

funzioneranno a dovere e questo permette un gameplay molto dinamico e intuitivo. Abbiamo trovato solamente due problematiche relative alla codifica di alcuni ambienti: nella zona del **mercato** ci è capitato di camminare letteralmente su un muro e raggiungere punti della schermata che dovevano rimanere inaccessibili (insomma, indossiamo un giubbotto rosso ma siamo solamente Piero, mica Peter Parker!) mentre al **Duomo**, durante la battaglia finale, siamo riusciti a far fuoco attraverso un muro rimanendo protetti, regalandoci praticamente un incredibile vantaggio contro il boss finale e i suoi sgherri (e ovviamente non vi diremo qual è!). Speriamo che **Italo Games** possa riparare presto queste piccole imperfezioni con una semplice patch.

Ad accompagnare queste belle visual c'è ovviamente una solida **colonna sonora**; anche qui, così come per la storia e per la grafica generale, si tenta di a larghe linee di mantenere lo stile di quelle dei **film noir** italiani, con un pianoforte dal sound misterioso e sfumature di flauto che rimandano, chiaramente, agli **Osanna** (gruppo di **Progressive Rock** napoletano che eseguì la colonna sonora, composta da **Luis Enriquez Bacalov**, del leggendario film). Bisogna ammettere che molti brani sono ben composti e riescono nell'intento iniziale, quello di farci tornare in quegli anni '70 di fuoco, ma in alcuni brani ci sembra ci siano alcuni elementi un po' troppo moderni (o non appartenenti a quell'epoca) che risultano un po' fuori contesto. Magari sono false sensazioni ma, probabilmente dopo aver giocato a un'altra rievocazione di pezzi d'Italia di un altro tempo come in [Wheels of Aurelia](#), ci aspettavamo un'operazione molto simile.



Un capolavoro mancato

Nel panorama dei videogiochi indipendenti italiani **Milanoir** ha un carattere fortissimo, un gioco che riesce a mostrare quel marcio che affligge nostra amata penisola senza però utilizzare stereotipi o forzature che troviamo spesso in alcuni film o, ancora più spesso, nelle fiction italiane. Lo **storytelling** di questo titolo è senza dubbio il punto forte, l'elemento al quale sicuramente è stato dedicato più tempo. Sfortunatamente, anche se la sua azione è molto intensa e gli ambienti molto

differenziati, il suo gameplay risulta statico, dicevamo, sostanziosamente in sequenze in cui si cammina, si spara e si va in copertura: oltre c'è ben poco, sul piano della giocabilità. La meccanica dello **stealth** e le **sezioni in movimento** sono graziosamente rese ma purtroppo non riescono a dare ulteriore profondità a un gameplay che non stupisce e non rende giustizia a un'ottima trama. È vero che più avanti la nostra pistola verrà sostituita da un **uzi** ma ci sarebbe piaciuto poter utilizzare molte più armi, magari scegliendole da un menù, e trovare un gameplay più vario, aver magari la possibilità di interagire con NPC nel tentativo di raccogliere informazioni e oggetti, scassinare porte, poterci trovare di fronte a degli incroci e scegliere un passaggio invece di un altro; il potenziale c'era e il titolo propone meccaniche un po' troppo semplici che, per quanto statiche, divertono comunque molto. Sarebbe però servito veramente poco per rendere il gameplay di **Milanoir** un po' più vario e completare l'opera e rendere il titolo un piccolo capolavoro.

Il prezzo, sia su **Steam** che nel **Nintendo E-Shop**, non è per niente proibitivo e con poco potrete portarvi a casa un gioco che merita davvero.

Milanoir è in ogni caso un ottimo punto di partenza per **Italo Games**, che ci porterà certamente a tenere d'occhio i loro futuri lavori che, sfruttando il potenziale visto in questo primo titolo, potranno risultare certamente interessanti, anche al di fuori del panorama videoludico italiano.

ITALO
GAMES

PRESENTA



MILANOIR

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