

THE GAMES machine



JUST CAUSE 3

2015 • Mensile • N°324 • €5,90



LIFE IS STRANGE
LA STRANA VITA DI MAX
A UN PUNTO DI SVOLTA?

ROCKET LEAGUE
UN GIOCO ARRIVATO DAL NULLA CHE
HA CAMBIATO LA NOSTRA ESTATE!

SETTEMBRE
2015

PIÙ DI 400.000 DISEGNI DIVERSI PER PERSONALIZZARE I TUOI REGALI E T-SHIRT

**SCEGLI TRA I
MIGLIORI ILLUSTRATORI
DEL MOMENTO:**

WWW.TOSTADORA.IT

-10%



tostadora
alimenta la tua passione

**GAMES
machine**

SPEDIZIONE GRATIS CON 3 ARTICOLI | CAMBIO MERCE E RESO FACILE

Per ottenere il tuo codice sconto, manda una mail a tostadora@thegamesmachine.it
Promozione valida fino al 31/10/2015

EDITORIALE

In questi anni mi sono spesso chiesto come sarebbe stato scrivere il mio ultimo editoriale per TGM. Mi immaginavo una gestazione lunga, accompagnata da mille revisioni, da lacrime versate, da pensieri che si rincorrono riportando la mente ai momenti in cui ho cominciato, al primo pezzo scritto e alle notti passate nella redazione di Via Carducci, quando ancora la bandiera che sventolava era quella di Xenia di Riccardo Ferri e Stefano Monti, i primi a credere in me. Beh, sbagliavo. La verità è che sono qui, 208 numeri dopo, mentre le ciano aspettano solo il mio pezzo per andare in stampa, a scrivere sul mio Mac con un foglio bianco di fronte.

Seduto al mio fianco c'è Claudio. C'è sempre stato, in questi anni. È preciso, puntuale, una roccia. Soprattutto, è un amico. Ora è il suo momento e, ve lo confesso, non potevo sperare in niente di meglio per la famiglia di TGM.

Non la ho scelta a caso questa parola.

Perché TGM è ancora qui proprio per questo motivo: siamo un gruppo di amici che sono cresciuti insieme raccontando i videogiochi all'Italia.

Abbiamo vissuto esperienze intense, siamo diventati grandi l'uno al fianco dell'altro numero dopo numero. Non ci siamo mai considerati colleghi. Siamo sempre stati – e sempre saremo – una famiglia.

Penso a Ivan, per esempio. Con lui mi sono scontrato un sacco di volte, spesso anche passando il limite. Ma siamo sempre stati capaci di chiederci scusa, di riconoscere i nostri errori. E sì, lo considero quasi come un fratello (c'è il quasi che altrimenti poi si allarga, eh).

E cosa potrei dire di Mirko, che leggevo avidamente quando ero un ragazzino? TMB mi ha insegnato un sacco di cose con il suo modo di fare sempre pacato e misurato. Lo stesso hanno fatto Mario e Roberto, due facce opposte di una medaglia bellissima, capace di sopportarmi e supportarmi sempre, buttando il cuore oltre l'ostacolo in ogni occasione. Non posso dimenticarmi di ringraziare le persone con cui ho cominciato, quelle che più hanno condizionato il mio modo d'essere oggi, come Lalex, MA, MAO, Max, il Barone Bossetti, Gaaaahburri, il Duspa, il Raffo e SS, né quelle che ho incontrato nel mezzo del cammino, da Andrea Minini a Paolo Paglianti (ehi, GMC Sux!), da Max Rovati a Carletto Barone, da Gianluca Loggia a Claudio Tradardi, da Ugo Laviano a Marina Albertarelli, da Mattia Ravanelli a Raffaello Rusconi, o le new entry che poi new entry non sono, come Davide Mancini e Marco Tassani, due persone splendide e capaci di regalare serenità a tutto il gruppo. Un grazie lo devo anche a Danilo, Tobix, Nicolò Digiuni, Annina, Patriaggine, Riky, Rikkomba, Paolone. Grazie anche a tutti i PR che ho fatto ammattire e che mi hanno fatto impazzire e soprattutto a voi, cari lettori.

Siamo cresciuti assieme.

Il grazie più grande, dopo quello a Olga e Giacomo, i migliori genitori che potessi sperare di avere, va però a mia moglie Valentina, senza la quale davvero non sarei niente. La verità è che adesso ho realmente un groppo in gola. E la colpa è delle immagini stupende che questa rivista e queste persone negli anni mi hanno permesso di collezionare.

C'è però una cosa che mi permette di rendere più dolci queste lacrime: la consapevolezza che TGM esisteva prima di me, è sopravvissuta a scellerati cambi di logo ed editori, e continuerà a esserci anche dopo. Perché TGM, alla fine, è molto più che una rivista. È una famiglia. Una famiglia di cui io sarò per sempre il fan numero uno.

Buona lettura e in bocca al lupo, Cia!

Daide "ToSo" Tosini
iltoso@thegamesmachine.it
[#mesqueunarevista](https://twitter.com/mesqueunarevista)



SOMMARIO



RUBRICHE

- 3** Editoriale
- 4** Sommario
- 8** Voci di corridoio
- 20** Keiser's Intro
- 82** TGM Classic
- 85** IndieZone
- 92** Hardware
- 98** TecnoTGM
- 100** Mobile Machine
- 102** Time Machine Reloaded
- 106** ConsoleMania Corner
- 108** TGM Mail
- 111** TGM Deathmatch
- 113** Backstage

TGM È DISPONIBILE ANCHE SU ITUNES E PLAY EDICOLA!





40

DOSSIER

- 8 La guerra del PC
- 16 Goodbye, Mr. Iwata

PREVIEW

- 22 Just Cause 3
- 30 The Town of Light
- 34 Warhammer 40K: Regicide
- 36 Evoland II
- 38 Grip

REVIEW

- 40 Rocket League
- 46 Life is Strange EP4
- Dark Room
- 50 LEGO Minifigures Online
- 54 F1 2015
- 58 In Space We Brawl
- 60 Tembo The Badass Elephant
- 62 Magic Duels: Origins
- 64 The Talos Principle: Road to Gehenna
- 66 Trials Fusion: Awesome Level Max
- 68 The Game of Thrones EP5 A Nest of Vipers
- 70 Infinifactory
- 72 Divide By Sheep
- 74 Ronin
- 76 Sorcerer King
- 78 Breach & Clear: Deadline
- 80 KYN



46



16

ABBONATI ALLA VERSIONE DIGITALE
 SOLO PER PC E MAC
A SOLI 19,90 €
 DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO
scopri di più a pagina 84





TGM E G2A HANNO UN REGALO SOLO PER TE!

TGM, in collaborazione con G2A, ti regala 6 euro da utilizzare subito per acquistare i tuoi videogiochi preferiti!



G2A.com è un marketplace online che permette di acquistare videogiochi e altri prodotti digitali (software, antivirus e suite di protezione, ma non solo) a prezzi incredibilmente convenienti, in maniera del tutto sicura e protetta, grazie alla collaborazione con i più importanti partner e società di pagamento elettronico del mondo, da Visa a Paypal. A cadenza regolare G2A.com propone offerte speciali, sconti e saldi, offerte limitate nel tempo che vi permettono di acquistare giochi a prezzi che non trovate da nessun'altra parte! Qualche esempio? The Witcher 3: Wild Hunt a 25,49 €, LEGO Jurassic World a 7,99 €, Mortal Kombat X a 10,99 €, e molti altri ancora*!

Utilizzando la nostra incredibile promozione che vi regala 6 €, per esempio, potreste portarvi a casa il nuovissimo **The Witcher 3 a meno di venti euro**, o l'ultimo gioco dei **LEGO a meno di 2 €***!

(*Le offerte citate sono quelle disponibili al momento di andare in stampa, e sono riportate a puro titolo esemplificativo. Questo vuol dire che potrebbero cambiare nel corso del tempo, o non essere più disponibili quando la rivista arriverà nelle edicole)



RICEVERE LA GIFT CARD È SEMPLICISSIMO! ECCO QUELLO CHE DOVETE FARE PER OTTENERLA!



IT'S SELFIE TIME!

1. Firmate questa copia di TGM nello spazio sottostante e scattatevi una foto in cui, raggianti, mostrate il vostro bel faccino e la pagina con la vostra firma!



2. Spedite questa bellissima foto all'indirizzo email g2a@thegamesmachine.it.

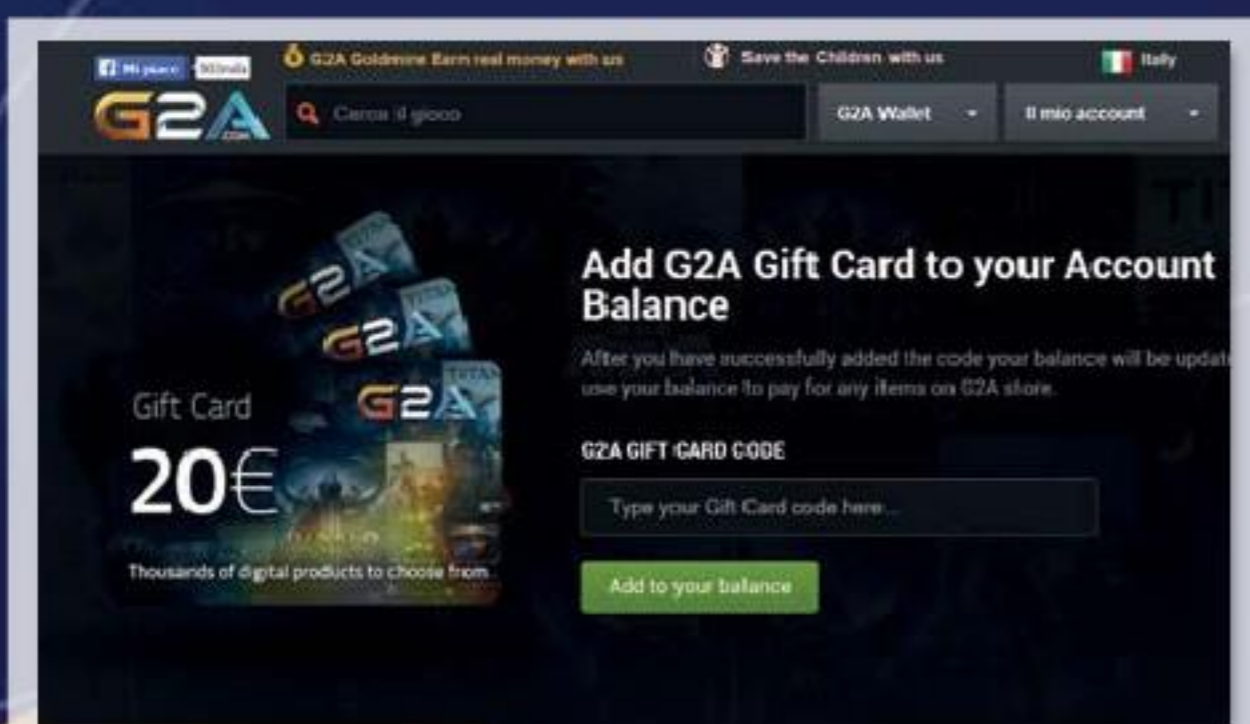
3. Vi manderemo un codice univoco che permette di aggiungere 6 € al portafoglio virtuale di G2A.com. La mail con il codice verrà spedita al medesimo indirizzo dal quale ci avete fatto avere la foto, quindi assicuratevi di usare quello che controllate più di frequente!

4. A questo punto non dovrete far altro che andare su G2A.com e crearvi un account in pochi, velocissimi passi, indicando il vostro username (indirizzo email) e password, e confermarlo cliccando sul link che riceverete un istante dopo nella vostra casella di posta elettronica.

5. Una volta creato l'account, andate nella sezione del sito dedicata al G2A Wallet, e selezionate la voce "Add G2A Gift Card", dove potrete copiare/incollare il codice univoco che vi abbiamo mandato per posta (passo 3.) (Se siete troppo pigri, l'indirizzo da digitare nel browser è g2a.com/redeem-card)

6. Il vostro portafoglio virtuale conterrà adesso 6 €, che potrete spendere per acquistare uno delle migliaia di prodotti disponibili sul marketplace di G2A.com!

7. Giocate, giocate, giocate!



MINECRAFT WINDOWS 10 EDITION BETA

Il prossimo 29 luglio, insieme al nuovo sistema operativo di Microsoft, verrà pubblicato anche Minecraft: Windows 10 Edition Beta, corposo aggiornamento per il sandbox più famoso della storia, gratuito per tutti i possessori dell'originale in Java, e venduto a una decina di dollari a chi invece ancora non l'ha fatto suo. Come tutte le altre mille versioni pubblicate in questi anni, anche quella per W10 conterrà le modalità Creative e Survival, così come il multiplayer. Si potrà giocare anche con i possessori delle Pocket Edition, saranno supportati controller multipli e la possibilità di passare al volo dall'uno all'altro, e si potranno registrare e condividere momenti di gioco con il "videoregistratore" incorporato.



PRIME INFORMAZIONI PER MINECRAFT: STORY MODE

Se siete tra quelli che pensano che Telltale stia un po' tirando la corda con la sua formula episodica applicata a qualsivoglia marchio e/o brand famoso, beh, sappiate che non siete gli unici. La prossima "vittima" sarà il titolo cubettoso di Mojang, protagonista della serie Minecraft: Story Mode, di cui sono finalmente trapelati i primi dettagli: stravolgendo completamente lo spirito sandbox dell'originale, il gioco di Telltale punterà tutto sulla storia e su un ricco cast di personaggi. Il protagonista Jesse e il suo gruppo di amici appartengono all'Ordine della Pietra, avventurieri che hanno ucciso un Dragone grazie alle loro abilità, e che dovranno affrontare una nuova minaccia che rischia di spazzare via il loro mondo. Particolarmente ricco il cast, che vede tra gli altri Patton Oswalt (la voce di Remy di Ratatouille, ma anche attore ne I sogni segreti di Walter Mitty), Corey Feldman (I Goonies, Stand By Me, Gremlins) e Paul Reubens (Pee-wee Herman). Minecraft: Story Mode arriverà alla fine dell'anno su PC, console vecchie e nuove, dispositivi iOS e Android.



MICROSOFT COMPRERÀ AMD?

La notizia è talmente grossa che, se confermata, rischia di creare un vero terremoto nel mondo delle schede video (e non solo): il gigante di Redmond starebbe valutando l'acquisto di Advanced Micro Devices, i cui chip muovono sia Xbox One che PlayStation 4. Il risparmio per Microsoft nella produzione delle sue console sarebbe consistente, nell'ordine del miliardo di dollari all'anno, ma le ripercussioni su tutti gli altri settori (schede video, cellulari, CPU) sarebbero altrettanto considerevoli. Per tacere del fatto che Sony dovrebbe dare dei soldi al rivale storico per ogni nuova console prodotta...



PRESTO UN GIOCO DI BREAKING BAD?

L'ufficio per i brevetti europeo segnala che Sony Pictures Television ha registrato di recente il marchio per un "prodotto elettronico di intrattenimento" basato sulla mitologica serie TV Breaking Bad, anche se al momento rimane aperta ogni possibile ipotesi ludica, comprese le slot machine.

YAGER PERDE DEAD ISLAND 2

Sempre più travagliato lo sviluppo del seguito del massacrato di Techland. Dopo il rinvio dello scorso anno e l'assenza dall'E3, Deep Silver ha formalizzato la decisione di separarsi da Yager, che stava lavorando a Dead Island 2. Il progetto non è stato (ancora) cancellato, ma con ogni probabilità il suo sviluppo ripartirà da capo. Aspetta e spera.

UN REMAKE PER BATTLEZONE



Più correttamente, dovremmo dire: un remake per Battlezone, e un remake per il remake di Battlezone. Mal di testa? Ma no, dai: il coin-op con i carri armati e la grafica vettoriale è uscito nel 1980, e Rebellion sta attualmente lavorando a un remake per VR (un'idea niente affatto male, considerato il tipo di gioco). Nel 1998, tuttavia, sotto etichetta Activision, uscì un ibrido tra RTS e FPS – che all'epoca andava un sacco – che poco aveva a che spartire con l'originale, ma che riscosse un discreto successo; la casa di Sniper Elite ha annunciato l'intenzione di pubblicare quanto prima un'edizione rimasterizzata anche di quel Battlezone, che manterrà sostanzialmente inalterato il gameplay originale, offrendo invece una grafica decisamente più al passo con i tempi (nota: le immagini si riferiscono al remake del coin-op del 1980).

DLC E SEQUEL PER HATRED



Controversie e polemiche a non finire, gioco ritirato da Steam e poi rimesso sulle store di Valve... Il tutto per un titolo che, alla fine, come diceva il buon Mario Baccigalupi nella sua recensione del mese scorso, è ultraviolento ma incapace di lasciare il segno. Il successo del gioco ha comunque convinto il suo ideatore, Przemyslaw Szczepaniak di Destructive Creations, a lavorare a un DLC che dovrebbe arrivare in autunno, del quale però non sappiamo ancora nulla. La casa polacca avrebbe poi in cantiere un seguito, e un nuovo titolo che "sarà completamente diverso da tutto quel che avete visto in Hatred". Sarà.

TORNA SGOMMANDO FLATOUT

Il terzo capitolo della serie creata da Bugbear, realizzato da Team6 e pubblicato nel 2011, era talmente brutto che non faceva il giro e diventava bello, ma ne faceva due e tornava orrendo. Apprendiamo quindi con un po' di timore la notizia che Strategy First sta lavorando a un nuovo episodio della serie di distruzioni automobilistiche, che questa volta è stato affidato a Kylotonn Entertainment, studio francese noto per la serie Bet On Soldier e attualmente impegnato anche su WRC 5. Come al solito, sarà il titolo "più ambizioso di sempre, il più bello di tutti, ecc. ecc.". Ci rincuora giusto l'intenzione degli sviluppatori di coinvolgere la community, ancora inviperita per il pessimo lavoro fatto su FlatOut 3, che metterà la giusta pressione affinché questa volta vada meglio (non che sia difficile).



THE ESCAPISTS THE WALKING DEAD

Se pensavate che scappare da un carcere fosse difficile, immaginatevi di doverlo fare con un'orda di zombi che vi insegue! Dopo il successo di The Escapists, strategico concentrato sulle evasioni, Team17 ha stretto un accordo di collaborazione con Skybound Entertainment per realizzare uno spin-off dedicato alla più famosa saga dei morti viventi, e che con pochissima fantasia si intitolerà The Escapists The Walking Dead. Caratterizzato dalla deliziosa grafica a 8 bit dell'originale, il gioco ci metterà nientemeno che nei panni di Rick Grimes (CORAAAL!) impegnato ad affrontare le orde di non morti che imperversano in tutto il mondo. Rick sarà a capo di un manipolo di sopravvissuti, molti dei quali conosciuti nel fumetto originale, e con loro dovrà trovare la miglior via di fuga da ogni zona. Per la gioia dei fan, le ambientazioni visitate e le situazioni presentate al giocatore riprenderanno in maniera fedele gli eventi della graphic novel.



JADE RAYMOND
PASSA IN EA



La game designer canadese, dopo aver lasciato Ubisoft alla fine dello scorso anno, aprirà a Montreal uno studio di produzione intitolato **Motive**, finanziato da Electronic Arts. La nuova software house si occuperà principalmente di "incubare" nuove IP, ma al tempo stesso collaborerà con BioWare per **Mass Effect: Andromeda**, e supervisionerà il lavoro di Visceral Games, impegnata in un nuovo **Star Wars**.

UN VAN
HELSING DA
COLLEZIONE

Dopo aver venduto un milione di copie (tra tutto) dei tre episodi della serie dedicata ai cacciatori di vampiri, NeocoreGames pubblicherà a settembre **The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut**, megaraccolta con l'intera trilogia, con un po' di contenuti extra, un nuovo skill tree e il level cap aumentato. Per i possessori di tutti e tre i giochi, la Final Cut sarà gratuita.

GEARBOX RISPOLVERA IL DUCA

Randy Pitchford (alias Sberla, ndCinese), il capoccia di Gearbox, ha lasciato vagamente intuire che la software house americana potrebbe riprendere in mano la serie di **Duke Nukem**, e di avere già un paio di idee in mente, che potrebbero essere date in appalto a uno studio esterno.

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE



Il nuovo progetto di Keiji Inafune si intitola **Mighty No. 9**, l'abbiamo provato a Los Angeles e rappresenta in tutto e per tutto l'erede spirituale della serie **Mega Man** da lui stesso creata. Il gioco, che arriverà in Europa il prossimo 18 settembre, è piaciuto un sacco anche a **Legendary Digital Media**, che ha deciso di realizzare un lungometraggio live-action, prodotto in collaborazione con **Deep Silver**, che verrà poi trasmesso sulle piattaforme digitali di tutto il mondo (al momento non sappiamo ancora quali). Per Inafune si tratta del secondo esperimento in tal senso, dopo **Dead Rising: Watchtower**, basato proprio sulle avventure zombesche partorite dal designer giapponese.

Durante un intervento al **Comic-Con** di San Diego della scorsa estate, il regista **Duncan Jones** ha ammesso che il film di **Warcraft** è praticamente pronto, e che mancano solo alcune sequenze e lavorazioni di effetti speciali.

A latere, ha aggiunto che secondo lui si tratta di un ottimo lavoro (e una dichiarazione del genere potevamo anche aspettar-

cela), e che non gli dispiacerebbe dirigere un seguito o due del film (questo ce l'aspettavamo un po' meno, invece). Ricordiamo che l'uscita del film è prevista il 10 giugno del prossimo anno negli Stati Uniti.

UN NUOVO PACCO PER COMPANY OF HEROES 2

Relic Entertainment e SEGA hanno annunciato una nuova espansione stand alone per il loro RTS bellico, intitolato **The British Forces**, in arrivo ai primi di settembre al prezzo di 12.99 €. Il pacco conterrà quindici nuove unità, sei comandanti - ciascuno con le sue abilità - e otto nuove mappe multiplayer ambientate in Europa, in altrettanti momenti salienti della Seconda Guerra Mondiale. Come dice bene il nome, il pacco si concentra sull'esercito britannico, non solo nella fedele ricostruzione di veicoli e armi, ma anche nel peculiare stile di combattimento, che bilancia mobilità e difesa; dal punto di vista del gameplay questo si tradurrà in una maggiore libertà di scelta su come muoversi lungo il tech tree, optando per lo sviluppo di postazioni difensive più massicce (il cosiddetto approccio "incudine") o quello di unità veloci in grado di sferrare potenti offensive (approccio "martello").





LA GUERRA DEL PC

Flussi di streaming in direzioni opposte, modelli di sistemi operativi inconciliabili... Si tratterà solo di convivenza, o alla fine dovremo scegliere un vincitore nella guerra tra Windows e Steam?

La memoria storica dei giocatori console appare liscia e lineare, nel rapporto con le loro piattaforme da gioco, a confronto con quella burrascosissima degli utenti PC. Noi ne abbiamo davvero viste tante: momenti diversi, dalle stelle alle stalle e poi ancora alle stelle, in un'altalena di eventi che può solo stupire e in qualche modo inorgogliare, per come il computer abbia resistito semplicemente sulla base di quel che è, una piattaforma aperta che si evolve costantemente e che ci è rimasta accanto anche nei momenti di oblio, nostra compagna nei VG ma anche in mille altre cose. E ogni volta che esce una nuova versione del sistema operativo di Microsoft, proprio come oggi con Windows 10, mi capita di ripensare alla seconda metà degli anni '90, ai momenti in cui le "Finestre" hanno di fatto unificato gli standard del gaming su personal computer, al punto che si è cominciato a dare per scontato che, parlando di PC gaming, ci si riferisse al sistema operativo di Bill Gates, capace di un impatto di massa che Apple non ha ricercato e nemmeno voluto. Mi permetterete, in questo caso, di sorvolare le polemiche "storiche" a grandissima velocità, per le varie accuse di plagio da parte dello stesso Jobs, ai tempi di Windows 3 (quasi duecento contestazioni, la gran parte delle quali

confutate in aula, ma l'impatto mediatico fu comunque fortissimo), oppure per quelle più globali e influenti dell'antitrust nel 1998: quello che interessa ai giocatori, soprattutto da Windows 95 in poi, è che per diversi anni hanno vissuto una vera e propria età dell'oro, un'epoca di modding sfrenato, di esclusive e di totale predominio tecnico, qualcosa che ha fatto bene a tutto il gaming avvicinando un'intera generazione non solo ai VG, ma al luogo dove i prodotti videoludici nascono e, naturalmente, dove è possibile crearli. Poi l'incanto si è rotto, e ancora oggi è possibile riconoscerne le conseguenze: Microsoft ha pensato di spendere la propria esperienza su una nuova console, dichiarando guerra a Sony e Nintendo, e da quel momento ha guardato ai nuovi figli - Xbox, Xbox360 e

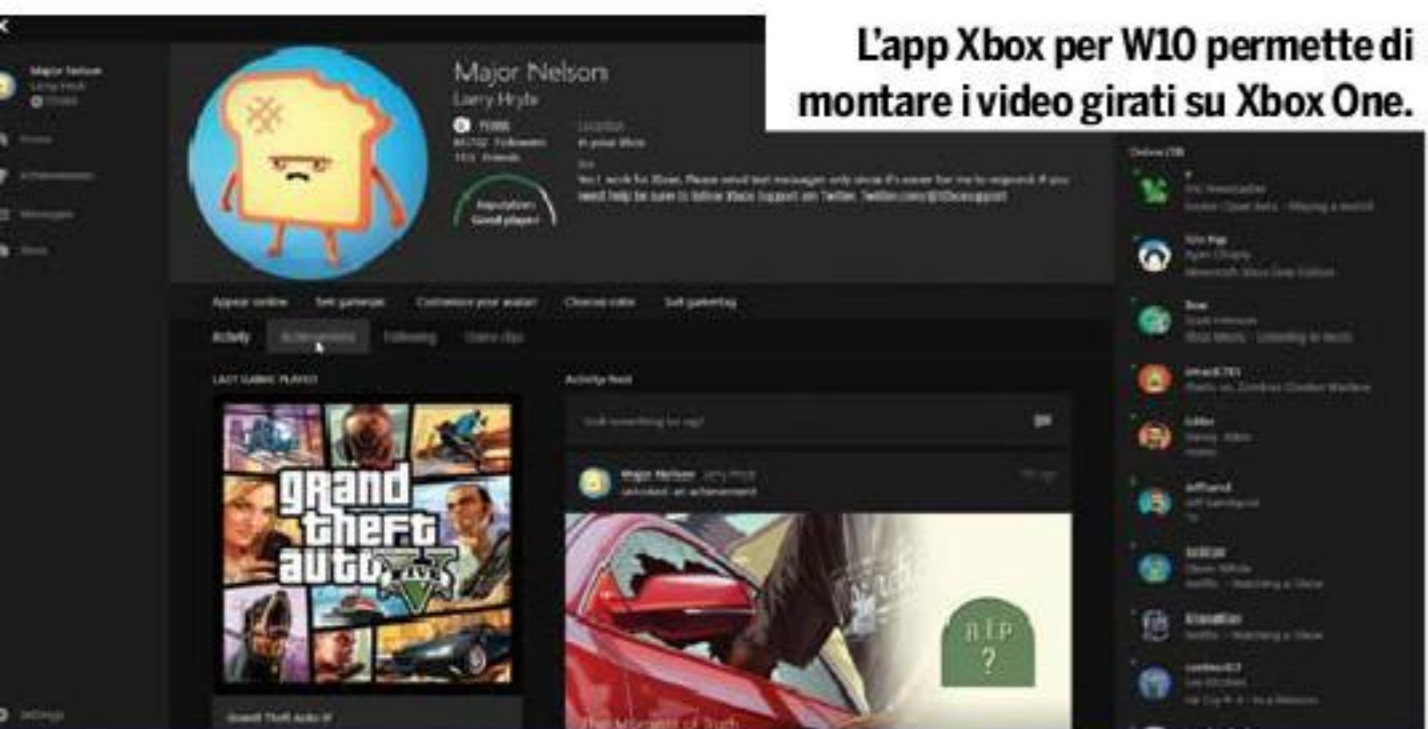
DALLA SECONDA METÀ DEGLI ANNI '90, LE "FINESTRE" DI MS HANNO DI FATTO UNIFICATO GLI STANDARD DEL GAMING SU PC



Mike Harrington, principale fautore di Half-Life, era un ex dipendente Microsoft, esattamente come Gabe Newell.



Halo 5: Guardians potrà girare sugli schermi del nostro PC, ma solo su quelli.



L'app Xbox per W10 permette di montare i video girati su Xbox One.

Xbox One – con un occhio di riguardo di cui il PC, almeno nei fatti più importanti, non ha più beneficiato. D'altra parte, un miliardo e mezzo di installazioni Windows (dato del 2013) sono un patrimonio enorme, ed è questo il brutale assunto di Microsoft dal punto di vista imprenditoriale: voler tenere un consapevole atteggiamento passivo sul fronte del PC e, dall'altra parte, mettere in campo le attenzioni e gli investimenti che, per più di un quinquennio, hanno portato Xbox360 a diventare leader del mercato insieme a Nintendo Wii. E abbiamo comunque trovato il tempo di giubilare, non troppo tempo fa, per i dati di diffusione dei personal computer e delle altre piattaforme, rilevando non solo il ritorno in auge di

PERSONALMENTE, SONO POCO PROPENSO A CREDERE CHE ALTRI OS SI IMPONGANO NEL GIRO DI POCO



La versione Windows di Gears of War: Ultimate Edition arriverà un pochino più tardi di quella Xbox. E ti pareva...

Windows 10 porta con sé un nuovo browser, Microsoft Edge, infinitamente più moderno di Internet Explorer.



UNA NUOVA IDENTITÀ

Uno dei momenti più importanti dello show Microsoft dell'E3 2014 è stata la presentazione di ID@Xbox. Una linea diretta con i piccoli studi di sviluppatori indipendenti, concettualmente non lontana dalle politiche di self-publishing attuate da Valve con Greenlight e accessi anticipati. Ovviamente, in casi come questi non si possono che aspettare i fatti, e dunque le produzioni che scaturiranno dall'iniziativa, nel frattempo annunciata anche per Windows 10. In quest'ultimo caso, Microsoft incoraggia fortemente gli sviluppatori ad aderire ai propri programmi, per il cross-play con Xbox One e per la condivisione di obiettivi e punteggi su entrambe le piattaforme; allo stesso tempo, l'azienda ha voluto chiarire in un comunicato che nessuno obbligherà i creativi a seguire i dettami di Xbox Live, e che anzi sarà lasciata la massima libertà di decidere. Inutile sottolineare, però, che per gli studi meno conosciuti potrebbe trattarsi di un biglietto di presentazione – e di intenti – più che importante.





Se Claudio non mette questa dida, in cui spiego che si tratta di un fake, siamo professionalmente rovinati.

desktop e portatili (e aumenti di costo mediamente rilevanti per processori e GPU, mannaggia a loro), ma anche il fatto che il comparto mobile è il nuovo e potentissimo protagonista del gaming, e che le diversità fra i giochi PC e quelli per console "maggiori" è diventata quasi ridicola, se confrontata con le differenze concettuali che caratterizzano i prodotti per tablet e cellulari. Il nodo principale, però, sottolineato in quell'occasione, era quello relativo all'azione di Steam, che oggi ritorna di attualità in relazione all'uscita e alle funzionalità di W10: per certi versi Microsoft e Valve sono come "l'italiano e il tedesco sulla spiaggia", come recitava un fantastico fumetto di Andrea Pazienza, per cui se uno dei due fa qualcosa, che sia bella o brutta, state sicuri che l'altro farà il contrario. Un fatto che non equivale per forza a una dichiarazione di guerra, ma almeno le truppe sul confine sono state piazzate.

STREAMMAMI ANCHE L'ANIMA

Una cosa che mi ha fatto riflettere, negli ultimi mesi, è lo strano e complicato flusso di streaming che potrà interessare i nostri sistemi nei prossimi anni, roba da spettinarsi al solo passaggio. O, almeno, che potrebbe interessare i più convintamente multipiattaforma fra di noi, per le scelte di Valve e anche perché Sony non resterà certo a guardare, nel caso l'iniziativa di Microsoft dovesse avere successo. Windows 10 consente in forma nativa di trasmet-

tere i contenuti di Xbox One al PC attraverso un Wi-Fi casalingo e un'apposita app, la nuova Xbox Live, a sua volta insignita del compito – non facile, con Steam e GoG nei paraggi – di "unire" i prodotti dedicati al gaming in un'unica interfaccia. In questo senso, la scelta di Microsoft sembra contare ancora una volta sulla pazienza degli utenti esclusivamente PC (e su quello che, per certi versi, è ancora un monopolio), a meno di estendere il giudizio in una logica differente: è facile pensare ai vantaggi dei giocatori – o ancor meglio delle famiglie di giocatori, genitori e figli – che fondano il loro passatempo elettronico su una Xbox One e sul PC, ai quali niente potrà più impedire di spostarsi nella propria postazione computer quando la TV è occupata, caso frequentissimo di cui qualsiasi giocatore console ha almeno un paio di traumi nella vita. Tipo spezzare a metà il capitolo finale di Halo: Reach perché i bimbi tornano a casa, oppure avere a disposizione le uniche ore libere della settimana e non poter continuare The Last of Us. È chiaro che qui non mi posso rivolgere specificatamente a questi casi, ma sono certo che la "grande fratellanza del gaming" (sisi, come no) farà sì che anche i più integralisti comprendano la portata delle disgrazie. Per il resto, c'è davvero poco da fare i simpatici: al PC Game Show dell'E3, un po' in sottotono per l'assenza di Valve e Blizzard, il solito Phil Spencer (comandante in capo di Xbox One, per i pochi che non lo sanno) ha annunciato diverse uscite minori per W10, come il ritorno del picchiaduro Killer Instinct, prima esclusivamente su Xbox One, oppure il MOBA Gigantic, interessante ma certo non atteso dalle folle o particolarmente bramato. Il ruolo del leone in quel caso è stato giocato da Gears of War: Ultimate Edition, con una versione scritta separatamente per PC e che, tuttavia, non ha certo i connotati delle primizie annun-

Il menu Start torna a fare il suo mestiere, pur portando con sé alcune funzionalità di Windows 8.



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain arriverà su PC, ma la gentilezza di Konami sembra rivolta a Steam, più che a Windows.

È FACILE PENSARE AI VANTAGGI DEGLI UTENTI DI XBOX ONE E W10, MA SOLO SE SI POSSEGGONO ENTRAMBI

ciate altrove, sempre a LA, durante le conferenze Microsoft (Xbox One, almeno al 90%) e Sony. Il discorso è leggermente diverso per il gioco cross-platform, nel senso che l'iniziativa non mi elettrizza ma, almeno, ha i connotati di un impegno concreto: una prospettiva inseguita da molti anni e che oggi interessa titoli come Fable Legends o il già citato Gigantic, sulla quale Microsoft ha assicurato di voler portare il maggior numero possibile di sviluppatori, senza con questo obbligarli a farlo. Trovate altri dettagli nei box, per ricordarvi l'aspetto e alcune funzioni di Windows 10, oppure le possibili frontiere delle Hololens, davvero intriganti ma legate, come il settore VR, alla pubblicazione di prodotti e al loro reale impatto sulla comunità giocante. Personalmente, come giocatore PC di lungo corso, poco propenso a credere che altri OS si impongano nel giro di poco tempo, spero prima di tutto di trovarmi di fronte a un sistema stabile e ben articolato, e che le DirectX del momento, arrivate alla versione 12, facciano almeno una parte del lavoro di ottimizzazione promesso, unico motivo per cui il tentativo di spremere al massimo Xbox One (su cui le DX12 usciranno) può tornare utile a tutti gli utenti PC. Allo stesso tempo, è difficile prevedere la velocità con cui i giocatori passeranno a Windows 10: il sistema più diffuso e amato degli scorsi anni è sicuramente Windows 7, che ha ormai raggiunto la stabilità degli OS di lungo corso e, per lo stesso motivo, potrebbe non essere accantonato troppo facilmente dai più soddisfatti. Certo, però, che se Windows 10 ti viene regalato, con una pressantissima icona a ricordartelo (anche ora ce l'ho davanti, in basso a destra nella barra degli strumenti), è facile che la gran parte degli utenti W7 e W8 proceda serena verso il futuro. La data fatidica è il 29 luglio, per voi già passata, aspettando la quale non ho certo mancato di prenotare il mio aggiornamento. Mal che vada, una mezza giornata e torno indietro.

LA CONQUISTA DEL SALOTTO

A questo punto, in termini di crescendo drammatico e apertura liberatoria, ci starebbe bene un'ovazione alla politica di Valve, come salvatrice di tutta la lucrosissima baracca. Simili proclami sarebbero esagerati, però, sia per ragioni di merito – perché il PC gode comunque di buonissima salute – sia per l'impossibilità

LE HOLOLENS NON SONO LEGATE AI VERI OLOGRAMMI, MA A UN'APPLICAZIONE PIUTTOSTO AVANZATA DI "AUGMENTED REALITY"

ID@Xbox è una di quelle cose di cui è impossibile parlar male. Speriamo solo sia proficua su PC quanto su Xbox One.



INTORNO AI VIDEOGAME

Windows 10 arriva completo di diversi nuovi elementi, dal nuovo browser internet Microsoft Edge, al cui confronto Explorer sembra progettato nel mesozoico, fino al gradito ritorno del menu Start, in una forma espansa che si rivolge agli utenti classici ma mantiene diverse caratteristiche di W8, pronte ad adattarsi ai dispositivi touch. Magari suonerà strano, ma è questo genere di funzionalità che più mi interessano al momento, dando per scontato (e non è ancora detto, sia chiaro) che le DX12 offrano una buona prestazione sul campo, nella maggiore efficienza e, finalmente, nella retrocompatibilità verso le GPU precedenti.



Una delle possibili applicazioni delle Hololens di Microsoft, in questo caso nel campo del design.

TROVI PIÙ

RIVISTE

GRATIS

[HTTP://SOEK.IN](http://soek.in)

La dimensione e lo stile delle Steam Machine, come questa di Asus, sono fattori molto importanti.



I COSTI PER METTERSI IN CASA IL "PACCHETTO COMPLETO" DI STEAM MACHINE SONO TUTT'ALTRO CHE TRASCURABILI

LA MINIERA DI MICROSOFT

Mentre Notch se la gode, nella sua lussuosissima villa di Beverly Hills, Microsoft ha iniziato a sfruttare il marchio di Minecraft in diverse direzioni. Il passaggio di mano della licenza, ad esempio, permetterà a Telltale di sfornare l'ennesima avventura episodica, Minecraft: Story Mode, mettendo il gioco più interattivo dell'universo nel contesto poco giocabile, e molto narrativo, dei suoi prodotti. Allo stesso tempo, i cubetti di Mojang sono stati il principale testimonial di Microsoft Hololens, risultando perfetti per illustrare prospettive che, almeno personalmente, ritengo più interessanti. Poi, è chiaro, andrà a finire in tutt'altro modo: Story Mode venderà un botto, mentre le Hololens ce le avremo solo io e Phil Spencer. Anzi, no, facciamo che ce le avrò solo io.



di dire oggi come si evolveranno le proposte più aggressive di Steam, visto anche il tipo di target che si sta concretizzando: i costi ci sembrano tutt'altro che trascurabili, per mettersi in casa un "pacchetto completo" composto di Steam Machine, Steam Controller e Steam Link, e certo non vorremmo che il PC si trasformasse in un luogo eccessivamente elitario, o che comunque si sforzasse di portare i suoi utenti verso questa strada. È pur vero, però, che Steam OS (attualmente 2500 giochi e DLC disponibili) non ricerca certo la chiusura verso altre soluzioni – come il vecchio e caro auto-assemblaggio della macchina – e così nemmeno le Steam Machine sulle quali girerà, inserite in un listino sempre più ricco e predisposte, per loro natura, all'eventuale convivenza con Windows. Accanto a giganti come Alienware o Asus compaiono ora computer di aziende piccole e medie, in una gamma che va dai PC in grado di far girare i giochi grossomodo come su console – Full HD e dettagli medi per i più pesanti, con un prezzo intorno ai 500/600 euro – fino alle più esclusive macchine da guerra da 2000 o anche da 4000 euro. Prezzi che comprendono la qualità mediamente elevata dei case per le Steam Machine, costruite per occupare un piccolo spazio e, ovviamente, per stare benissimo in salotto, in termini di colori e design. Ed è proprio questa tensione verso il centro della casa, il lavoro fatto sulla modalità Big Picture, sulla "vocazione" estetica e funzionale delle Steam Machine, e ovviamente sulle funzioni di streaming di Steam Link, a

configurare una visione totalmente opposta rispetto a Microsoft: i flussi di dati vanno in direzione opposta, dal PC alla TV e dalla Xbox One ai nostri computer, e sembrano una rappresentazione quantomai potente di quel che ci aspetta nelle scelte e, eventualmente, negli acquisti per i prossimi anni. D'altronde, va da sé che è più facile chiedere a un indomito giocatore PC di attrezzarsi meglio, in termini di hardware, piuttosto che dirgli di comprarsi una console perché, appunto, ci può giocare su computer. La scelta del colosso di Redmond non è per forza fallimentare sul piano dell'investimento, nel tentativo di serrare le fila delle sue creazioni (o di usare W10 per





Gigantic sembra proprio caruccio. Peccato che, ormai, esca un MOBA ogni 15 minuti.



Fable Legends è predisposto al gioco cross-platform su W10 e Xbox One.

risolvere le sorti di Xbox One, diranno i più maligni), ed è facile che Windows 10 si riveli un sistema operativo agile e ben fatto, che fa buon uso dei dispositivi touch ma non trascura i PCisti "classici", consentendogli di fare ciò che hanno sempre fatto; allo stesso tempo, però, l'assenza di vere esclusive per W10 sembra far intendere che i giochi sono davvero finiti, e che persino in questo momento Microsoft non è disposta a puntare nuovamente sul PC gaming, nonostante le glorie e la grande vitalità della piattaforma. Lo spazio lasciato all'azione altrui è molto allettante, forse troppo, e il fatto che sia Valve ad aver deciso di buttarci a capofitto – con tutti i mezzi e l'esperienza di cui dispone – non può davvero lasciarci indifferenti. Voi che dite, la guerra è davvero iniziata? □

LE TRASMISSIONI STREAMING DI VALVE E MICROSOFT VANNO IN DIREZIONE OPPOSTA, DAL PC ALLA TELEVISIONE E DA XBOX ONE AI NOSTRI COMPUTER

LA REALTÀ AUMENTATA DI WINDOWS 10

La tecnologia di HoloLens non è legata ai veri ologrammi, come molti di voi avranno intuito, bensì a un'applicazione piuttosto avanzata di "augmented reality" con un sistema che sovrappone a uno schermo trasparente una serie di immagini generate dal computer. La differenza rispetto ad altri esempi, trasparenza del display a parte, sta nella precisa mappatura del mondo circostante che i sensori di HoloLens sembrano in grado di restituire, per applicarsi sopra ricostruzioni tridimensionali e funzioni grafiche di vario genere. Il fatto che manchino cavi o altri impedimenti, rispetto ai vari visori VR, dipende dalla natura stessa delle HoloLens, che di fatto sono macchine autonome con un'installazione di Windows 10 e recano, per ovvi motivi, caratteristiche vicine ai dispositivi mobili. Anche in questo caso, per avvicinarci ad alcune tematiche trattate nel dossier, fa specie rilevare come tra i misteriosi hardware di Steam, usciti poi con la forma che conosciamo, ci fosse anche l'ipotesi di un visore molto simile a HoloLens, per giocare ad alcuni videogame in mezzo all'ambiente di casa nostra. Chissà se il progetto era davvero partito, e se il suo stralcio, a favore di una tecnologia VR progettata esternamente, non sia parte di una strategia diametralmente opposta per intenti e soluzioni: è probabile che Gabe Newell vada in montagna, quando Satya Nadella e Phil Spencer sono al mare...



Il buon Dan Hero mi vorrà uccidere, per quel "annuncio minore" riferito a Killer Instinct. E forse farebbe bene.

GOODBYE, MR. IWATA

Ha lanciato sul mercato Nintendo DS e Nintendo Wii, due sistemi che hanno rivoluzionato il concetto stesso di videogioco. Oggi, Satoru Iwata, non c'è più. E vogliamo celebrarlo assieme a voi.

Non capita spesso di poter raccontare una storia come quella di Satoru Iwata. La vita del quarto presidente di Nintendo è una di quelle che meritano di essere ascoltate, soprattutto per le ripercussioni rivoluzionarie che il suo mandato ha avuto nel mondo dei videogiochi, a prescindere dal fatto che sia il PC la piattaforma di riferimento della rivista che avete ora tra le mani. L'Iwata adolescente è un ragazzino che, grazie a un lavoro part-time, riesce a comprarsi un calcolatore Hewlett-Packard HP-65 e impara a svilupparci sopra videogiochi. A tempo perso prepara compilation dei suoi prodotti, ficcandoli in cassette da portare a spasso, finché non viene notato da un gruppetto di investitori che gestiscono una società, chiamata HAL Laboratory. Iwata entra nel team che è poco più che un ragazzino, in qualità di unico game designer. Nel 1984 arriva sul mercato la prima console Nintendo, il NES, e Satoru Iwata getta le basi di quella che sarà la più grande avventura della sua vita.

DEBITO D'ONORE

Prima di arrivare in Nintendo, come detto, Iwata dedica tutti i suoi sforzi ai progetti di HAL Laboratory, contribuendo in prima linea a trasformarla in un partner preferenziale di Nintendo. Il legame tra le due realtà è talmente forte che nel 1992, a fronte di gravi problemi finanziari di HAL Laboratory, la casa di Kyoto si accolla tutti i debiti e la salva dalla bancarotta. Il periodo di crisi è acutissimo e Hiroshi Yamauchi, allora presidente di Nintendo, pone due condizioni al salvataggio: la prima è che Iwata ne diventi presidente, la seconda è che riesca a ripagare il debito accumulato dalla società: 1,5 miliardi di Yen, che proprio non erano due spicci. Sotto la guida di Iwata HAL Laboratory dà vita ai suoi più grandi successi: nasce l'icona di Kirby, la serie Mother e l'incredibile successo di Super Smash Bros.. Nell'arco di sei anni il debito monetario viene de-

finitivamente estinto; alla richiesta del presidente Yamauchi di trasferirsi in Nintendo, Iwata risponde affermativamente, ripagando anche il debito d'onore che sentiva nei confronti dell'uomo che aveva salvato dal fallimento l'azienda che lo aveva lanciato nel mondo dell'entertainment.

TOUCH GENERATION

Due anni dopo aver iniziato a lavorare per Nintendo, Satoru Iwata viene scelto da Yamauchi come successore, un evento epocale per almeno due ragioni. La prima: Iwata è il primo presidente a non far parte della famiglia Yamauchi, che si è tramandata la corona del regno dei funghi come in una vera e propria monarchia. La seconda: Iwata è il primo presidente a non essere solo un manager, ma anche un game designer e, soprattutto, un giocatore. L'ascesa al trono arriva in un momento storico tutt'altro che facile: Nintendo 64 ha fatto i conti con quella bestiaccia di PlayStation e Gamecube non sta dando i risultati sperati. Sul mercato non c'è solo l'invincibile PlayStation 2, ma anche la nuova nata di casa Microsoft, quella Xbox che, seppur sgomitando, è riuscita a ritagliarsi uno spazietto importante in un cortile sempre più affollato. È proprio dalla necessità di affrancarsi da questa situazione congestionata che nasce un'idea che rivoluzionerà il mercato: differenziarsi e ammaliare nuovi adepti, senza perdere l'identità marcata dalla cosiddetta Nintendo Difference. Nel 2004 arriva il Nintendo DS: due schermi, la possibilità di chiuderlo e metterlo in tasca e uno schermo inferiore che utilizza la tecnologia touch. Non è la prima volta che il tocco viene sfruttato per fini videoludici, anche se la strada è stata lastricata fino a quel momento da fallimenti sconfortanti: il Nintendo DS, tuttavia, promette di essere tutta un'altra storia. La nuova console di Nintendo convince almeno parte dei giocatori che, in taluni frangenti, è possibile abbandonare i tasti fisici in favore di un'altra soluzione: la cosa funziona talmente bene che a molti pare impossibile che nessuno ci abbia mai pensato prima. Sony PSP, rivale portatile del Nin-

IWATA LASCIA UN MONDO CHE CHIEDE A NINTENDO UN ULTERIORE CAMBIAMENTO



Iwata con in mano un Wiimote. Sono sicuro che ne sia almeno uno anche in casa vostra.



tendo DS è un vero e proprio mostro tecnologico, ma soffre della mancanza di tutte le feature proprie del portatile della compagnia di Iwata. In fondo, l'idea geniale dietro al Nintendo DS è proprio questa: proporre un metodo di controllo che sembri al più una simpatica alternativa, ma che pian piano si imponga come uno standard. Passano i mesi e la gente prende confidenza col dispositivo, tanto che diventa impossibile pensare a un videogioco portatile senza che questo passi, almeno in parte, attraverso un'interfaccia touch. La vera strategia dietro a Nintendo DS è tuttavia un'altra: il Nintendo DS è un vero e proprio Cavallo di Troia che spiana la strada al vero colpo da maestro di Iwata, ovvero lo sdoganamento verso un target fino a quel momento fuori dai giochi. Le prime avvisaglie della rivoluzione arrivano con Dr.Kawashima's Brain Training, un software che sembra interessare un nuovo tipo di pubblico rispetto a quello che ama le avventure di Mario.

LA REVOLUTION

"Oggi esistono due tipi di persone: quelle che giocano e quelle che non giocano. Noi abatteremo il muro che li separa". Con

PRESIDENTE OPERAIO

Una volta diventato presidente di Nintendo, viene naturale pensare che Iwata si allontanò dalla posizione che aveva ricoperto per tanti anni - quella del game designer - per far fronte alle questioni burocratiche e finanziarie del suo nuovo incarico. Niente di più sbagliato: Iwata contribuì attivamente allo sviluppo di alcuni dei maggiori successi di Gamecube, come Super Mario Sunshine, Animal Crossing e The Legend of Zelda: The Wind Waker. Mosso da genuina passione, il suo lavoro fu determinante per la qualità dei titoli che hanno fatto la storia ludica del cubo, purtroppo inutile ai fini del successo commerciale.



IWATA È STATO IL PRIMO PRESIDENTE DI NINTENDO A ESSERE STATO ANCHE UN GAME DESIGNER E, SOPRATTUTTO, UN GIOCATORE

queste parole Iwata presenta Nintendo Wii. Nome in codice: Revolution. Wii nasce da una considerazione che a posteriori sembra tanto naturale quanto ovvia: Nintendo non ha un grande futuro percorrendo solo la strada convenzionale. Lanciare sul mercato una console che si allinei a quelle avversarie (una Sony sempre più spavalda con PlayStation 3 e una Microsoft incoraggiata dal successo di Xbox) significa spartirsi un numero limitato di videogiocatori, confusi dall'apparente uniformità dell'offerta. Iwata intuisce che l'unica strada per il futuro è la differenziazione. A posteriori sembra una mossa quasi scontata, ma il salto nel vuoto è non poco coraggioso: come realizzare una console che possa convincere all'acquisto anche chi non aveva mai giocato in vita sua? La risposta è nella stessa filosofia che ha decretato il successo del Nintendo DS, riassumibile in una sola parola: semplicità. Contro la complessità crescente che sembra animare il mercato delle rivali, Nintendo punta su un sistema di controllo che, come nel caso della console portatile, faccia apparire come inadeguate le altre macchine e che restituisca la percezione di trovarsi davanti a un'innovazione necessaria. Il sistema di controllo di Nintendo Wii è storia: il sensore di movimento è una trovata talmente forte da costringere Sony e Microsoft a correre ai ripari per acchiappare quel pubblico che non avevano mai considerato. PlayStation Move e Kinect, tuttavia, non riescono a far breccia nel cuore del pubblico, nonostante siano tecnologicamente molto più impressionanti del semplice Wiimote. Nintendo Wii diventa un fenomeno di massa, demolisce il muro che separa i giocatori dai



Kirby's Dream Land 2 sul primo Gameboy, in tutto il suo bicolore splendere.

non-giocatori e si insinua nei film di Hollywood e nei telefilm di successo. È ovunque. Dopo anni di fatiche, Nintendo diventa un vero e proprio punto di riferimento del videogioco.

COME È CAMBIATO IL MONDO

Nintendo DS è la seconda console più venduta nella storia. Nintendo Wii sorride dalla quinta posizione. Wii Sport è in cima ai giochi più diffusi di sempre, secondo solo a Tetris, con l'impressionante numero di ottantadue milioni di copie piazzate nelle case di tutto il mondo. La scommessa vinta da Iwata, quella del pensiero laterale di fronte a console che tecnologicamente non sono mai state al passo con le avversarie, ha ripagato ampiamente il coraggio del salto nel vuoto. Nintendo DS e la sua Touch Generation hanno dato i natali a un processo virale che ha portato a infettare il dispositivo portatile per eccellenza, ovvero il telefono cellulare. Paradossalmente, la malattia si è poi evoluta a tal punto che, ai giorni nostri, gli smartphone hanno azzannato una consistente fetta di quel mercato che prima era diviso tra Nintendo e Sony. Con la sua dipartita Iwata lascia un mondo che chiede a Nintendo un ulteriore cambiamento: davanti al deludente lancio di Nintendo 3DS (una console che, col tempo, si sarebbe poi ripresa parte del mercato) Iwata ha ammesso le sue colpe e si è volontariamente dimezzato lo stipendio pur di venire incontro ai problemi economici della azienda. La situazione di Nintendo Wii U, poi, è tutt'altro che speranzosa: Nintendo stessa sembra volerla abbandonare al suo destino, visto che già si parla diffusamente di NX, nome in codice della prossima console da salotto. Sono le conseguenze di un mondo che ha sedotto e abbandonato il medium, che l'ha amato finché non ha perso interesse per il fenomeno culturale che ha rappresentato. Ma sono anche le conseguenze di una gestione che non ha saputo replicare l'acume delle sue intuizioni, che questa volta non ha settato standard in modo intelligente e obliquo come ha fatto in passato. Il cambiamento richiede la grande capacità di avere una visione chiara del futuro e di perseguirla con grande coraggio. Coraggio che Satoru Iwata aveva da vendere e che, con tutto il cuore, ci auguriamo di ritrovare anche nel suo successore. □

"CI SONO DUE TIPI DI PERSONE: QUELLE CHE GIOCANO E QUELLE CHE NON LO FANNO. ABBATTEREMO IL MURO CHE LI SEPARA" SATORU IWATA

Non si può dire che non fosse un simpatico giocherellone, il nostro Satoru.



Iwata-san con Miyamoto-san: quante ne avranno combinate questi due, nascosti in qualche stanzino della sede di Nintendo?

RISSA IN FAMIGLIA

Questo aneddoto me lo tengo sempre pronto per raccontare quanto incredibile e scardinante sia stato l'arrivo di Nintendo Wii e come abbia cambiato la percezione dei videogiochi agli occhi di un pubblico che non li aveva mai considerati. Ogni anno passo il Natale dai miei nonni, insieme alla mia famiglia. Nel 2006, la notte di Natale, portai con me un fiammante Nintendo Wii. Passai un mucchio di tempo a creare i Mii con le sembianze dei miei zii, dei miei genitori e dei miei nonni. Il loro aspetto buffo fece subito presa, accaparrandosi le simpatie di tutti, perfino di mia nonna che aveva sempre guardato al mio hobby con sufficienza. Dieci minuti dopo l'inizio dei giochi era in piedi che tifava, tutta emozionata, guardando il match di pugilato in corso tra mio padre e mio zio. Vederli con le lacrime agli occhi per le risate davanti ai movimenti sgraziati dei due avversari fu un momento davvero unico.



KEISER'S INTRO

TERMOMETRO DELL'HYPE

1

JUST CAUSE 3

Perché gli RPG seriosi sono bellissimi, e anche i simulatori, e anche gli action profondi e maturi, ma ogni tanto un po' di cagnara ci vuole, e Rico Rodriguez è quello che ne sa più di tutti a riguardo!



2

STAR WARS: BATTLEFRONT

Dai, meno di tre mesi prima di lanciarsi nella mischia! Siete pronti?



3

MAFIA III

Al momento c'è solo un annuncio dell'annuncio del trailer... Maledetto hype, però funziona sempre!



4

DOOM

A parte quel che abbiamo visto a LA, ci ha ingolositi la notizia che arriverà nei primi mesi del 2016!



5

RISE OF THE TOMB RAIDER

Finalmente: Lara Croft ritorna anche sui nostri PC, è ufficiale!



LISTA DELLA SPESA

Bedlam (Versus Evil) 08/08/2015
Crookz - The Big Heist (Kalypso) 25/08/2015

CoH2: The British Forces (SEGA) 02/09/2015
Mad Max (Warner Bros.) 04/09/2015

Metal Gear Solid V (Konami) 15/09/2015
PES 2016 (Konami) 17/09/2015

Mighty No. 9 (Deep Silver) 18/09/2015
Blood Bowl 2 (Focus Home) 22/09/2015

SOMA (Frictional Games) 22/09/2015
FIFA 16 (EA Sports) 25/09/2015

NBA 2K16 (2K Sports) 29/09/2015
Fallout Anthology (Bethesda) 02/10/2015

Rainbow Six: Siege (Ubisoft) 13/10/2015
XCOM 2 (2K Games) 01/11/2015

Anno 2205 (Ubisoft) 03/11/2015
Need for Speed (Electronic Arts) 03/11/2015

Trackmania Turbo (Ubisoft) 03/11/2015
Call of Duty: Black Ops III (Activision) 06/11/2015

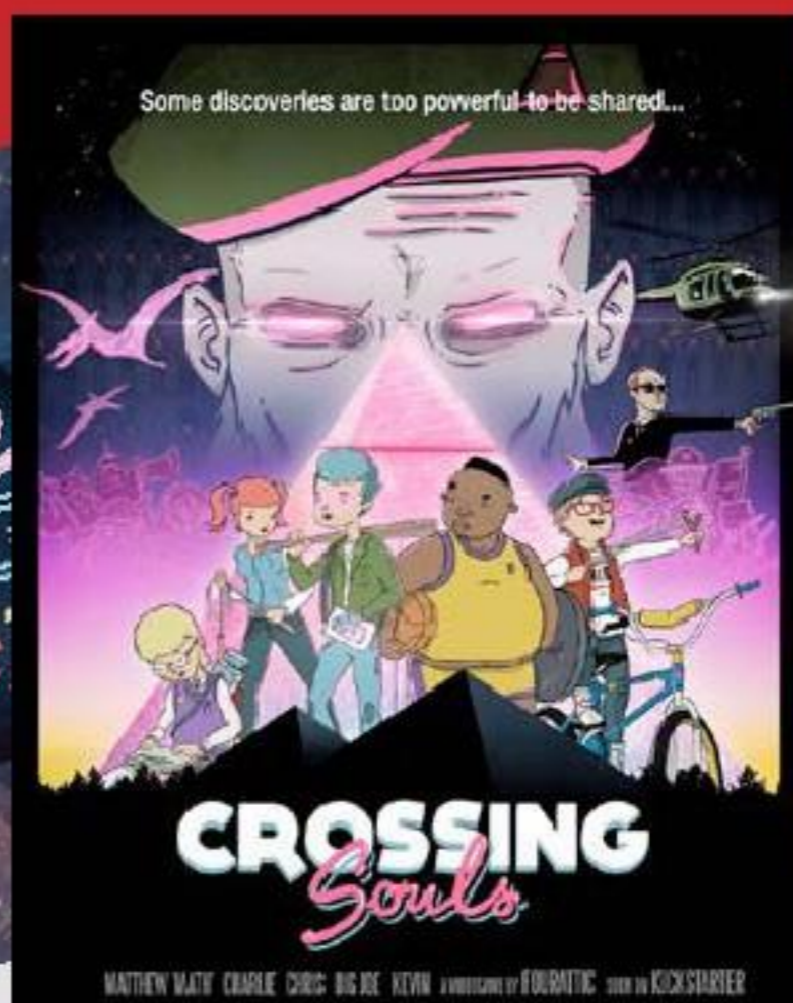
The Crew: Wild Run (Ubisoft) 17/11/2015
Star Wars: Battlefront (Electronic Arts) 19/11/2015

Just Cause 3 (Square Enix) 01/12/2015
Hitman (Square Enix) 08/12/2015



LA CHICCA DEL MESE: MUSICA PER L'ESTATE

E anche basta, con questo triste e abusato rituale dei tormentoni estivi tutti uguali! Noi, che preferiamo le musiche videoludiche, ci siamo scoperti stregati e innamorati delle composizioni di **Timecop1983** (timecop1983.bandcamp.com), produttore e autore olandese con una passione smodata per la musica elettronica degli anni Ottanta, quella che i più giovani di voi hanno apprezzato in film come **Drive** con Ryan Gosling, e che i meno giovani di voi hanno adorato in telefilm come **Miami Vice**. Abbiamo scoperto i suoi lavori durante l'E3 di Los Angeles, alla presentazione di **Crossing Souls** (di cui ha firmato la colonna sonora, ovviamente) di Devolver Digital, e da allora non abbiamo più smesso di sentirlo. E voi dovrete fare altrettanto.





IL GIRO DEL MONDO IN UN MESE

Uno non fa - letteralmente - in tempo a riprendersi dal jet lag di Los Angeles che è già di nuovo il momento di fare le valigie e partire alla volta di Colonia, per l'immane appuntamento d'agosto con **gamescom**. Nel mentre, una rivista da mandare in stampa nel giro di una manciata di giorni. Come dire che, se è vero che la vita è un videogioco, i boss di fine livello ti aspettano dietro ogni angolo. E soprattutto, ogni tanto ti sorge il dubbio di essere finito in un "souls-like". Ma noi siamo gente con le spalle larghe, che affronta le avversità con un'invidiabile carica di entusiasmo e

passione. E così, anche questo mese abbiamo sfornato un numero di quelli da divorare dalla prima all'ultima pagina, a cominciare dall'anteprima di quel **concentrato di ignoranza e caciara che è Just Cause 3**, sul quale il nostro fidato marmista di Carrara si è fiondato a testa bassa, con la sua pratica tutona alare attillata. Ma il poco tempo trascorso a casa è letteralmente volato tra un **sorpasso e un colpo di testa nel delirante e spassoso Rocket League**, la vera sorpresa di quest'estate, che ha travolto tutta la redazione (**Kikko** compreso) con il suo gameplay al limite del geniale. E poi recensioni, a non finire: il quarto episodio di

Life is Strange ha nuovamente provocato **scompigli ormonali nel nostro burbero dal cuore tenero Astrotasso**, mentre la nostra principessina Shea ha cercato il giro veloce su **F1 2015** senza trovarlo, purtroppo. E poi l'elefante incazzato **Tembo**, l'entusiasmante **In Space We Brawl**, l'ottimo DLC di **The Talos Principle**, il cervellotico **Infinifactory**, e un sacco di altri giochi per tenervi impegnati almeno fino alla fine di gamescom. Resta da capire se e come ci arriviamo noi, alla fine di gamescom! Buona lettura, **Claudio "keiser" Todeschini**

QUANTO SIAMO TOSO QUESTO MESE?



Davide "ToSo" Tosini

O Capitano! Mio Capitano! Il nostro viaggio tremendo è terminato, la nave ha superato ogni ostacolo, l'ambito premio è conquistato, vicino è il porto, odo le campane, tutto il popolo esulta.

Twitter: @ToSo77



Claudio "keiser" Todeschini

Ridurre in poche righe la mia esperienza con il ToSo è impossibile, ma posso dire che mi ha fatto crescere. Tanto. E mi ha insegnato un sacco di cose. Molte che non avrei voluto, ma la nostra è un'amicizia a tutto tondo!

Twitter: @keiserxol



Mario "Il Variety" Baccigalupi

Piccolo rammarico: per anni ho avuto con il ToSo un rapporto "istituzionale", con scherzi e battute, ma mai al livello degli ultimi, ilarissimi tempi. È proprio uno simpa, il Davide Tosini, oltre che un ottimo amico.

Twitter: @Ilvariety



Mirko "TMB" Marangon

Mi ricordo la prima volta che è arrivato in reda, con la sua folta chioma, la chitarra e uno spin... no, mi sa che mi confondo con qualcun altro. Grande ToSo, ma sai mica dove è finito il mio hard disk?

Twitter: @tmb666



Roberto "il cinese" Turrini

Il numero dei capelli del ToSo è inversamente proporzionale a quello dei TGM che sono stati possibili grazie al suo crederci. Senza di lui avremmo chiuso bottega da anni... e non sto scherzando.

Twitter: @ilcinese



Davide "Shea" Mancini

Nella mia mail di presentazione scrissi al ToSo che gli pagavo parte dello stipendio da più di 10 anni. Ora gli posso dire anche che sono stati tra i soldi meglio spesi della mia vita. Grazie di tutto.

Twitter: @SheaAk



Ivan "Kikko" Conte

Abbiamo sostituito la postazione del ToSo con un condizionatore portatile, quindi direi che nel cambio ci abbiamo guadagnato. Però, come vessava lui il buon keiser, beh... nessuno mai. Ci mancherà.

Twitter: @PamelaPatty



Marco "Astrotasso" Tassani

Sono più di quindici anni che leggo il ToSo. Quindici. Metà della mia vita. Mi ha fatto compagnia ogni mese, anche in quelli orribili che non parevano finire mai. Col magone strozzato in gola non posso che dire: grazie, frescone.

Twitter: @AstroTasso

COME TI RACCONTO UN VIDEOGIOCO

Da qualche mese è cambiata la struttura dei cosiddetti "specchietti" che aprono anteprime e recensioni, e che contengono le principali informazioni dei giochi trattati in queste pagine. La novità più importante è rappresentata dall'icona che prende il posto degli ormai vecchioti requisiti di sistema. Riprendendo la medesima classificazione dell'**Hardware di TGM**, il colore dell'icona rappresenta quale, tra le possibili configurazioni hardware, permette di usufruire al meglio del gioco: fascia alta, "Top", di colore **rosso**; fascia intermedia, "Mid", di colore **giallo**; fascia bassa, "Low", di colore **verde**.

Abbiamo poi altre icone per ulteriori informazioni, ossia:

- Data di uscita prevista
- Prezzo (ed eventuale disponibilità del gioco in Accesso Anticipato su Steam)
- Multiplayer: Internet, stesso PC, Assente
- Localizzazione: Completa, Testo (interfaccia e sottotitoli), Assente
- Sviluppatore e/o publisher
- Sito: indirizzo internet ufficiale del gioco

JUST CAUSE 3

Quando un salto tira l'altro. Con un rampino.

A cura di **Mario Baccigalupi** (secondvariety@thegamesmachine.it)

Prima o poi, viene il tempo per ogni cosa. Il tempo per esplorare la Via Lattea, per perdersi nella città più viva del videoludo, per far crescere l'eroe fantasy più affascinante di sempre.

Poi, opportunamente, arriva anche il momento di mettere il cervello sul comodino, di sparare a qualsiasi cosa, di spaccare tutto, di mettere a soqqadro mezza foresta sull'onda di obiettivi elementari.

Viene il tempo di essere Rico Rodriguez, maestro del free-roaming distruttivo e del cazzeggio acrobatico.

A lui non frega niente di dirci che questo è l'ultimo capitolo della trilogia: a lui preme di montare sul dorso di un aereo, di lanciarlo contro una struttura e di distruggere il resto volando con tuta alare e lanciamissili.

Giusto per riprendere un po' di fiato.



 1 dicembre 2015  Avalanche Studios NYC/Square Enix  justcause.com



Ma sì, facciamoci una corsetta sulle ali dell'aereo. Magari mangiamo anche un panino.

Negli scorsi mesi il nuovo rampollo di Avalanche ha suscitato tutto l'interesse che merita, dopo la roboante (non per l'evento in sé, ma per quel che passava a schermo) presentazione di Los Angeles, e non potevamo farci scappare l'occasione di tornarci sopra. Una nuova chiacchierata con gli sviluppatori, quindi, insieme a esempi giocabili delle caratteristiche di Just Cause 3, sperando che Avalanche non se la prenda troppo a male nel vedere così frequentemente la nostra faccia. Per mesi, e in diversi eventi, Claudio è rimasto come un segugio sulle tracce di Mad Max, e sempre ha ricordato come sia stata l'esperienza di Just Cause

– e dunque la notevole gestione di un free-roaming altamente distruttivo e colmo di veicoli – a fornire le basi per le avventure dell'eroe delle Wasteland per antonomasia. D'altra parte, la differenza di intenti mi sembra lapalissiana: laddove il protagonista dei film di Miller è pieno di riferimenti e paletti da tenere presenti, per la ricostruzione del suo mondo, Rico Rodriguez è uno degli eroi più generici che si possano immaginare nel panorama action, ed è contentissimo di esserlo. Lo abbiamo ricordato nel dossier sui VG polizieschi, in quanto membro di un'agenzia governativa, ma in realtà si tratta di riferimenti leggeri e assolutamente generali, solo per giustificare che Rico è dalla parte del bene, che è giustificato a spaccare tutto e che, beh, non ha alcuna voglia di approfondire la trama, nemmeno sulla reale identità di chi lo comanda. Anche questa volta ci paracaduteremo – ed è

RICO È UNO DEGLI EROI PIÙ GENERICI CHE SI POSSANO PENSARE, PER UN ACTION, ED È CONTENTISSIMO DI ESSERLO

solo una delle migliaia di volte che accadrà – in un arcipelago lussureggiante controllato da un dittatore, pieno zeppo di motivi per mettere mano al fucile, assaltare convogli e distruggere enormi strutture. Ciò che cambia è l'unica cosa che conta davvero, per una saga di questo genere, ovvero il numero e l'efficacia delle nuove acrobazie, la qualità visiva e gli effetti spettacolari sull'ambiente di gioco, insieme alla libertà sandbox che tiene legato il tutto. In Just Cause 3 ci sono le esplosioni a catena più impressionanti che abbia mai visto, e concedetemi di gioire anche per queste, almeno una volta all'anno.

COMMENTO

Nonostante le acrobazie, Rico Rodriguez continua a stare in posizione tranquilla, seguendo a fare quel che gli piace. La competenza – anche tecnica – acquisita negli anni da Avalanche è davanti agli occhi di tutti, e in questo caso può esplodere senza remore, in un terzo capitolo debitamente attrezzato di spettacolo e identità sandbox. La fisica è protagonista in molte delle caratteristiche di gioco, nei veicoli ma anche nelle nuove opzioni distruttive, e l'ambientazione offre una verticalità molto più spiccata, con gadget per restare in volo anche in assenza di aerei o elicotteri. Se lo fa Batman, deve aver pensato Rico, perché non posso farlo anch'io?

- ➕ Grande spettacolo pirotecnico
- ➕ Maggiore verticalità, con i giusti gadget per sfruttarla
- ➕ Veicoli e fisica in risalto
- ➖ Il rischio dispersione è forte, una trama divertente aiuterebbe

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

I movimenti del paracadute sono un filo più stabili, per permetterci di mirare meglio.





L'abilità di tendere cavi può arrivare molto più in là. Qui stiamo "solo" volando con una bombola e un NPC...



**ZONE TOTALMENTE
DISTRUTTIBILI E DEVASTABILI
SONO A DISPOSIZIONE
DEL NOSTRO ESTRO**

L'ARCIPELAGO DE MEDICI

Per l'occasione abbiamo avuto sotto le grinfie uno sviluppatore italiano, Francesco Antolini, designer capo della sede newyorkese di Avalanche. Un evento relativamente raro, non per il fatto che Francesco è nostro connazionale – di creativi nostrani sparsi per le grandi software house ce ne sono parecchi – ma perché per una volta abbiamo

potuto chiacchierare in modo davvero libero, complice la lingua e la confidenza tutta maccheronica che si instaura con i compatrioti. Non sorrisi ma vere risate, insomma, con l'immediato riferimento al fatto che Just Cause 3 presenta un'ambientazione a noi molto familiare, per quanto fittizia, e che il nome "Medici" per il gruppo di isole non è stato scelto a caso. Fortunatamente,

il generale Di Ravello e la dispotica Repubblica Medici sono riferimenti fumettosi ed esagerati anche per noi, che pure non siamo messi benissimo, e d'altronde tutte le scelte di JC3 si specchiano immediatamente nella sua spettacolare giocabilità, prima che nelle trascurabili sfumature della trama. "Non hai bisogno di tutte le dita della mano – dice Francesco – per contare quanti giochi negli ultimi anni sono stati ambientati nel Mediterraneo. Le ragioni della nostra scelta sono sostanzialmente due: da un lato, un'ambientazione di questo tipo costituisce una sfida grafica



Meno male che c'è Just Cause 3. L'acqua dalle mie parti è molto più sporca.



MISURAMI IN ALTEZZA

Dimensionalmente parlando, la Repubblica di Medici ha un'estensione simile a quella di Just Cause 2, circa 700 chilometri quadrati. Un buon compromesso, seppur non coraggiosissimo, per ottenere buona fluidità su tutte le piattaforme lasciando al PC i primati per le texture, gli effetti e le risoluzioni. C'è da dire, però, che l'estensione dello scenario è addirittura il doppio in verticale, in termini di superfici interattive a disposizione di Rico, dalle montagne più alte fino alle profonde caverne del sottosuolo.



Vedo roba che piove giù dal cielo, tipo missili. Io non vi ho detto niente.



tutta speciale, per riprodurre l'enorme quantità di sfumature cromatiche e di biomi (tipi di piante, forme di foglie etc, ndII-V) della macchia mediterranea; soprattutto, poi, la morfologia del territorio è perfetta per l'idea di verticalità che stiamo ricercando, grazie all'ampia differenza di altezza che si può osservare in tante coste del sud Europa, dove in pochissimo spazio si passa da

spiagge e scogliere fino a rilievi alti decine o centinaia di metri". Come dire che, suggestioni dello scenario a parte, molte delle caratteristiche che abbiamo visto e amato nell'immediato predecessore torneranno, ma allo stesso tempo sarà più generoso lo spazio verticale in cui le stesse abilità potranno sfogarsi. "Il nostro scopo è semplicemente dare ai giocatori uno strumento di distruzione

"LA MORFOLOGIA DELLE COSTE MEDITERRANEE È PERFETTA PER L'IDEA DI VERTICALITÀ CHE STIAMO RICERCANDO"
FRANCESCO ANTOLINI,
AVALANCHE STUDIO

Papparappapa, Papparappa,
 Papparappa, Papparaaaaa!!!!
 (Cavalcata delle Valchirie)





Ah, quasi mi dimenticavo delle barche. Ecco qua un simpatico motoscafo.



DISTRUGGENDO UNA STRUTTURA SI POTRÀ DARE IL VIA A UNA CATENA DI OBIETTIVI, SENZA PASSARE DA SITUAZIONI SCRIPTATE

FRENESIA DINAMICA

Avalanche ci ha parlato diffusamente della nuova "destruction frenzy", che altro non è che l'attivazione dinamica degli obiettivi secondari. In buona pratica, distruggendo una tal base o una tal struttura si potrà dare il via a una catena di obiettivi, magari partendo da installazioni più piccole per arrivare a veri e propri fortini, senza passare dai soliti NPC o da situazioni scriptate. Anche per questo, in ogni assembramento di strutture ci sarà modo di rinvenire potenti blindati o velivoli, come gli elicotteri da guerriglia, per passare allegramente all'assalto successivo.



creativa; noi forniamo una gamma di giocattoli, progettati e ingegnerizzati per potersi combinare tra di loro, e saranno loro a decidere come sfruttarli, nella più totale libertà".

I BALOCCHI DI RICO

L'esempio più efficace è quello che alcuni di voi potrebbero aver visto in un trailer, e che anche nella pratica ci è sembrato particolarmente frequente: Rico si butta da un'altura con la tuta alare (di fatto l'uniforme del protagonista, disponibile in tutto il gioco), sfrutta il paracadute per riguadagnare quota e poi si sfoga su qualche enorme struttura con lanciamissili o granate. Facile riconoscere in questo, finale a parte, una sorta di "spezzatino ragionato" di quanto visto nei vari Batman di Rocksteady, per cui occorre utilizzare due elementi per ottenere lo stesso effetto del mantello del giustiziere, planando in alto o buttandosi in picchiata. Il rampino, invece, si arricchisce di nuove funzioni. "In parte – continua Francesco – il grappling hook mantiene lo stesso ruolo del secondo capitolo, un "traversal device" che permette di

spostarsi rapidamente lungo montagne ed edifici; stavolta, però, abbiamo ampliato in direzione sandbox le sue funzioni, trasformandolo nell'elemento principe per interagire con la fisica dello scenario". Inutile aggiungere che, per Rico Rodriguez, l'interazione significa esclusivamente distruggere in modo creativo... "Certo, e questo ha molto a che fare con le capacità del nostro engine, performante per la grafica ma anche per il controllo delle leggi di Newton. In JC3 è possibile tendere il cavo del rampino tra diversi elementi, fissi come un edificio o mobili come barili e casse (o NPC, ndll-V), e lasciare che la tensione elastica faccia il resto. A un certo punto diamo la possibilità di sfruttare rampini multipli, legando insieme una decina di oggetti, e non puoi immaginare il disastro che ne può venir fuori..." Certo che lo possiamo immaginare, l'abbiamo visto in azione ed è proprio uno spasso. Anche stavolta Just Cause si pone obiettivi relativamente complessi sul versante tecnico, e tuttavia semplicissimi sul piano concettuale: pali, barriere, muri di cinta, alberi, erba (che si piega al passaggio dei mezzi) e soprattutto giganteschi ponti sono a disposizione della nostra estasi distruttiva, seguendo le missioni principali oppure attraverso i soliti passatempo dei free-roaming. Uno punto sempre spinoso, quest'ultimo, dal momento che i compiti secondari non peccano in quanto a numero, in qualsiasi titolo GTA-style, ma difficilmente brillano per qualità e inventiva. Per quel che riguarda JC3, potete immaginare il solito stuolo di avamposti più o meno potenti da controllare facoltativamente, o di centri della propaganda da abbattere, ovvero di elementi fin troppo ricorrenti degli action-shooter open world, in questo caso per indebolire il potere di Di Rivello e ottenere aiuti dalla popolazione. Almeno, però, abbiamo potuto saggiare un passo diverso sul fronte dei veicoli, che da un

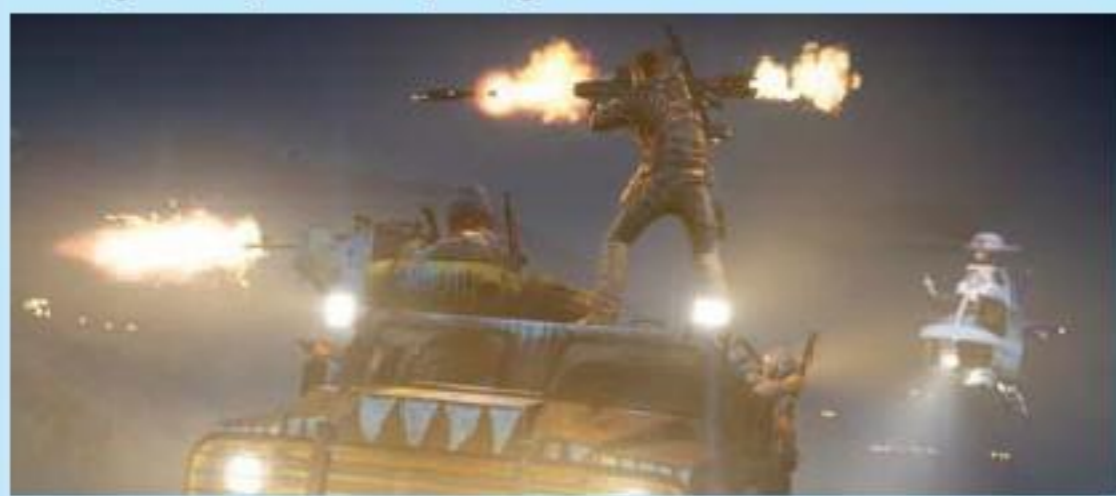
Aprire bene i polmoni e via, in mezzo a una freschissima foresta. L'infernale estate è passata.





IL MOMENTO DI SPARARE AL (O IN) VOLO

L'uso combinato del rampino, della tuta alare e del paracadute è di gran lunga il più frequente, in Just Cause 3, in mezzo alle tante combinazioni sandbox proposte dal gioco, sempre e regolarmente per sfasciare tutto. D'altra parte, Rico deve anche poter sparare in qualsiasi occasione, ed è per questo che sono stati limati diversi aspetti: a lato delle cose assurde che l'eroe è capace di fare, ad esempio mirando dal tetto di un aereo, il paracadute presenta una maggiore stabilità e inclinazioni meno accentuate, proprio per permettere a Rodriguez di prendere più agevolmente la mira.



L'impatto estetico è assolutamente di primo piano.

lato permettono azioni volutamente inverosimili ed ancora più esagerate – come Rico che salta sulle ali dell'aereo prima di lanciarlo contro una struttura e buttarsi di lato – e dall'altro risultano un filo più genuini nel comportamento su strada, pur in un'ottica profondamente arcade. "Vogliamo che il feeling con le autovetture sia diverso - spiega ancora Francesco - che i giocatori di

racing game trovino soddisfazione anche nelle gare e negli inseguimenti, oltre che nell'usare i veicoli come armi, come proiettili velocissimi e possenti da scagliare contro qualcuno o qualcosa. Abbiamo al lavoro su questa componente un designer espertissimo, che ha partecipato allo sviluppo dei migliori racing game degli ultimi dieci anni: tutto sarà esplosivo, quindi, ma per la

"VOGLIAMO CHE GLI APPASSIONATI DI RACING GAME TROVINO SODDISFAZIONE NELLE GARE E NEGLI INSEGUIMENTI"
FRANCESCO ANTOLINI, AVALANCHE STUDIO



Sarà capitato anche a voi di volare a bordo di un'automobile, no?



Ecco il nostro intervistato, Francesco Antolini, oggi lead designer di JC3, ieri in Ubisoft sulla serie Assassin's Creed. Tanto di cappello.



**“ABBIAMO SVILUPPATO I GADGET PER DARE MOLTE NUOVE OPPORTUNITÀ DI GAMEPLAY”
FRANCESCO ANTOLINI, AVALANCHE STUDIO**

JUST CAUSE MAX

Proprio mentre leggete queste righe Mad Max dovrebbe essere in procinto di uscire, i primi di settembre, a meno di infausti annunci dell'ultimo minuto. La nostra impressione è stata buona in entrambi i casi, per JC3 come per MM, ed è probabilmente merito della notevole dimensione produttiva raggiunta dal team di sviluppo, per cui i due titoli sono opera di altrettante divisioni di Avalanche, rispettivamente a New York e a Stoccolma (dove lo studio è nato). Di sicuro, però, si tratta di due free-roaming dall'anima molto diversa: laddove Mad Max deve sacrificare qualcosina a livello "muscolare", puntando anche sulle atmosfere e sui tratti distintivi del personaggio (dominio della benzina, ad esempio, insieme a equipaggiamenti e veicoli modificati), Just Cause 3 è invece libero di dar spazio a qualsiasi inverosimiglianza e sboronaggine, come un figlio scapestrato ma amatissimo dai genitori.

fisica dei veicoli, quando questi sono attaccati alla strada, abbiamo cercato di restituire una risposta quantomeno verosimile a seconda del terreno, della macchina e della velocità". Ecco, questa è una cosa che ci riserviamo di valutare più avanti: di certo metteremo il gioco anche nelle mani di Claudio e Davide, che nel fare i gradassi in macchina sono molto più bravi di me. Quello che posso dire è che i mezzi militari – blindati, caccia ed elicotteri d'assalto – sono un'altra presenza evidentemente rinforzata, e che si sposano egregiamente con il "nuovo" (qualcosa di più impressionante l'abbiamo già visto, soprattutto nella reattività degli edifici, ma non in queste dimensioni di mappa) livello di distruttibilità dello scenario.

MUSCOLI BEN IN EVIDENZA

Di sicuro, l'ottima impressione suscitata da JC3 ha anche un'origine tecnica, nell'enorme sfoggio muscolare che gli sviluppatori hanno riservato per le presentazioni. Ed è pure vero che le grandiose esplosioni, le texture, la densità di vegetazione e la modellazione poligonale non sono le uniche migliorie dell'engine. Alcuni progressi sono

più difficili da scorgere a una prima occhiata, per quanto importantissimi nell'economia del gameplay. "La tecnologia è diversa anche per il terreno – precisa Francesco, che è anche il lead designer di JC3 – non tanto nell'uso di texture e di effetti, comunque ben più aggiornati rispetto a JC3, quanto in termini di massa poligonale; i nostri level designer hanno potuto lavorare sul corpo unico delle isole Medici e scavare in profondità, come su un enorme blocco di creta, per costruire la verticalità di JC3 anche nelle caverne e nei passaggi sotto il suolo". Quindi siete pronti? In fin dei conti si tratta solamente di buttarvi da un aereo, entrare in un cratere, esplorare una rete di gallerie con la tuta alare e riemergere sparando come matti. Si tratta della cosa più naturale del mondo, per Rico, ed è facile che lo diventi anche per voi. 🧑

LIBERTÀ DEVASTANTE

Rico Rodriguez è ancora più libero dei colleghi free-roaming, almeno nel poter mettere le mani su armi e veicoli grossi e cattivi. Ciò non vuole dire che non bisognerà guadagnarsi sul campo qualcosina, ma già la dotazione di base (tuta alare, C4) e gli strumenti facilmente reperibili (gatling, lanciamissili) permettono di fare un gran fracasso. I veicoli, dal canto loro, possono arrivare attraverso trasporto aereo, depositati a richiesta da enormi elicotteri; è bene tenere presente, però, che a ogni deterrente adoperato le AI prenderanno le giuste contromisure, sparando a velivoli e blindati con le armi opportune.





THE TOWN OF LIGHT

“La realtà si assottiglia ed io mi ritrovo senza pelle, ogni alito di vento è terribilmente doloroso”. (cit. Renée T.)

Siamo abituati a pensare alla luce come qualcosa di salvifico, ma non è sempre così. Un corridoio buio ci fa paura perché semplicemente non sappiamo cosa ci sia intorno a noi, ma magari una luce improvvisa potrebbe mostrare un orrore ben più

COMMENTO

The Town of Light sembra un ottimo esperimento di "fiction storica", capace di intrattenere, ma al tempo stesso di raccontare una storia toccante e insegnarci qualcosa senza la pretesa di essere formalmente didattico. L'opera di Lka.it è un esempio brillante di come il medium possa essere piegato al servizio di qualunque tipo di racconto, senza perdere, però, le sue peculiarità uniche. Non vedo l'ora di scoprire il resto della vicenda e avere uno sguardo d'insieme sull'intero prodotto.

- Ricostruzione storica notevole
- Argomento per nulla banale
- Tecnicamente solido
- Necessita di molta sensibilità

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

angosciante dell'ignoto. È una questione di punti di vista, perché non sempre c'è un solo modo di vedere il mondo; è anche vero che di solito c'è una maniera canonica di vedere le cose, e la paura più grande diventa quella dell'altro da sé. Fare luce sulla diversità e sul nostro modo di gestirla, ieri come oggi, quello sì che mostra orrori atroci, come sanno bene tutte le persone internate negli istituti di igiene mentale, i manicomi, pri-

LA CANONIZZAZIONE È QUELLA DELL'ESPERIENZA IN PRIMA PERSONA IN STILE GONE HOME

Prima di arrivare all'ospedale possiamo esplorarne i dintorni.

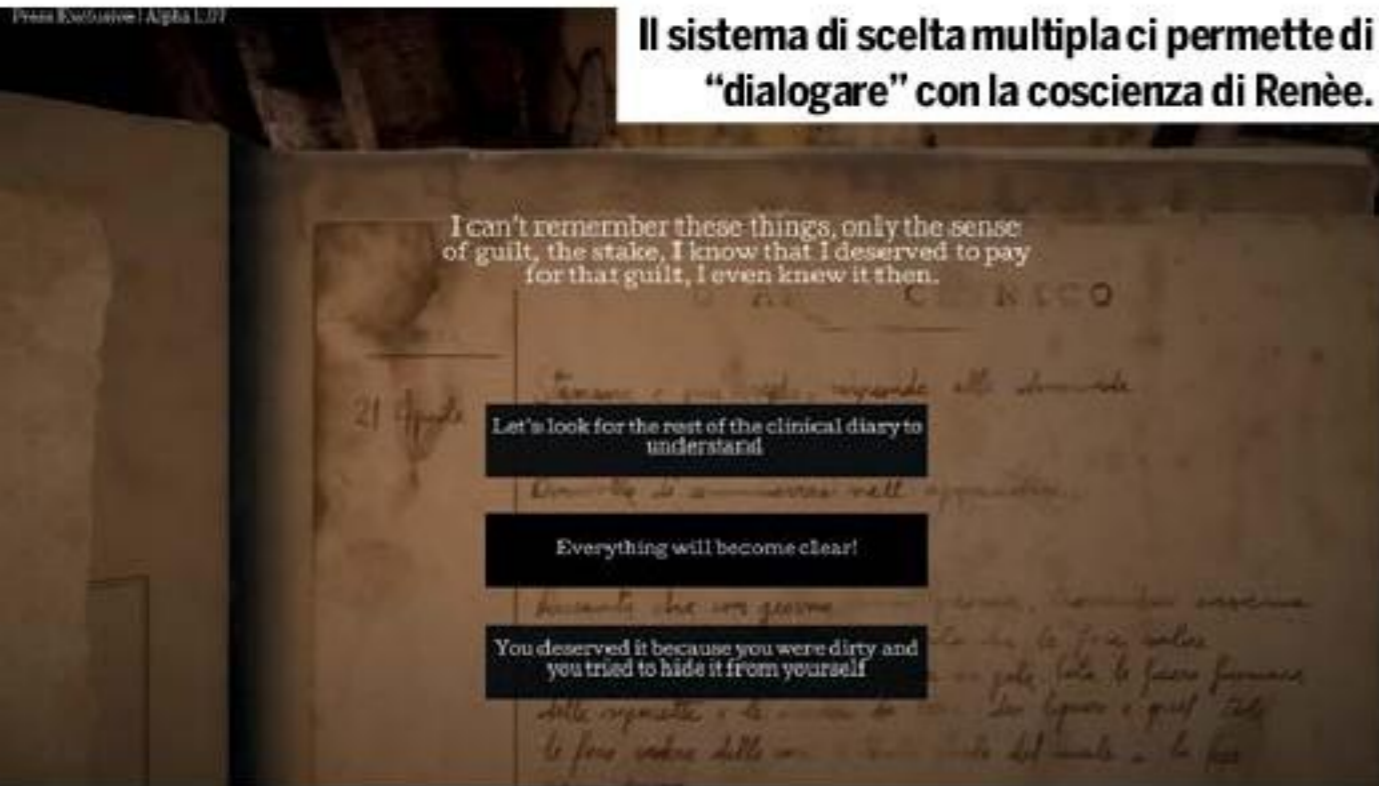


ma della legge Basaglia. In Italia avevamo una delle strutture più grandi d'Europa, ed è proprio lì, a Volterra, che ci porta Lka.it, ambiziosa software house italiana.

VOLTERRA, 37 ANNI DOPO

La casa della luce è come chiamava il manicomio uno dei suoi ospiti, o meglio, una delle sue vittime, Renée T., giovane ragazza di 16 anni. Probabilmente schizofrenica, certamente diversa, sicuramente mai compresa. È lei che ci fa da guida nel nostro viaggio fra i resti di quel manicomio, in un continuo passaggio tra passato e presente, visioni e realtà, da uno stato di abbandono umano a quello di fatiscenza strutturale. Tutto parte dalle ricerche di Luca Dalò, professore universitario fiorentino, e dal suo studio sui manicomi italiani. Un lavoro meticoloso, che fa di The Town of Light un "videogame con una bibliografia", per usare un'espressione efficace dello stesso Dalò, con cui ho avuto il piacere di chiacchierare prima della prova del gioco. Sì, perché nonostante le premesse quasi accademiche e un lavoro di ricostruzione storica da applausi, sia dal punto di vista delle testimonianze che da quello meramente estetico, il titolo di Lka.it è

Il sistema di scelta multipla ci permette di "dialogare" con la coscienza di Renée.



I ricordi della ragazza sono costellati di episodi forti e dolorosi, e la prospettiva in prima persona amplifica il senso di oppressione.



THE TOWN OF LIGHT È UN "GIOCO CON UNA BIBLIOGRAFIA"

all'orizzonte, ma passa attraverso l'orrore, siamo costretti ad andare dentro, sempre più in fondo. Non è tanto lo svelamento della verità a essere singolare, perché quello, per esempio, è un elemento portante anche in *Gone Home*, quanto il conflitto interiore che genera il sapere di dover andare alla ricerca di qualcosa di inevitabilmente doloroso. Non voglio parlare della storia in sé, un po' per non anticiparvi nulla, un po' perché la vicenda di Renée è una delle tante che quelle mura abbandonate hanno visto con i loro occhi di pietra, ma è interessante quanto la struttura narrativa si avviluppi attorno ai ricordi della ragazza e quanto ne sia, di fatto, influenzata. Sì, perché nonostante un aspetto quasi iper realistico degli ambienti di gioco, realizzati grazie a un impeccabile uso di Unity 5.1, la direzione artistica del gioco è costantemente costellata di suggestioni espressionistiche, che modificano il paesaggio di gioco, la percezione dello



Il racconto di Renée è supportato da alcune scene di intermezzo molto suggestive, illustrate in stile fumettistico.

un prodotto di intrattenimento: adulto, serio, che rappresenta un punto di vista su un argomento molto delicato, ma pur sempre nella forma di un godibile lavoro di fiction. La canonizzazione scelta è quella dell'esperienza in prima persona in stile *Gone Home*, a cui il gioco si ispira ampiamente nella gestione dei documenti e nel minimalismo dell'interfaccia, ma, a conti fatti, *The Town of Light* si rivela molto più affine a *The Vanishing of Ethan Carter* e, soprattutto, a *Ether One*. Il mood, invece, non può che essere tetro e quasi orrorifico, visto il tema trattato, ma non ci sono entità sovranaturali a spaventarci, né alcun mostro che viene a scovarci in un armadietto. I mostri ci sono, è vero, ma non hanno nulla di esoterico, e si nascondono nelle vestigia di quel luogo abbandonato, tra i ricordi di una ragazzina sedicenne la cui unica

colpa era di non sapere quale fosse il suo posto nel mondo. Il solo orrore che troverete in questo gioco è la verità, ed è un pugno nello stomaco ben più forte di qualsiasi presenza ultraterrena.

CODICI RIBALTATI

Al di là del notevole impatto emotivo, la mia oretta di esplorazione tra le mura del manicomio di Volterra mi ha immediatamente colpito per un dettaglio strutturale singolare: in un gioco del genere, soprattutto se confezionato con i crismi del thriller/horror, si fugge sempre da qualcosa, o comunque si cerca una risoluzione. In questo caso, paradossalmente, è esattamente il contrario: la risoluzione è

Il dipartimento Charcot, in tutto il suo decadente splendore, è il teatro della vicenda di Renée.



ALLA VENTURA!

The Town of Light è il primo titolo prodotto da Game Venture, etichetta di produzione tutta italiana che svolge un interessante lavoro di game consulting. In pratica l'azienda individua e valuta curricula di software house indipendenti e si attiva per affiancare lo sviluppo dei progetti più interessanti, garantendo una serie di servizi fondamentali per la produzione, condividendo il rischio di impresa con gli sviluppatori e preservando l'indipendenza degli studi.



spazio e il nostro campo visivo. D'altronde, Renée non vede le cose come noi, e il modo più cristallino di trasmetterci le sue sensazioni è farcele semplicemente vivere. L'espedito funziona, anche perché ben presto il codice espressivo della mente della ragazza diventa abbastanza chiaro, e sappiamo che quando il mondo è investito dalla tremenda luce della verità ci troviamo nel manicomio durante la sua degenza. In questo andirivieni tra passato e presente, c'è anche spazio per una sorta di dialogo tra noi e Renée. Di

tanto in tanto, infatti, possiamo impossessarci dei fascicoli della sua cartella medica e leggerli con lei. Il racconto dei medici che la seguivano ribalta la visione della storia, ci dà il contraltare di quanto abbiamo visto e sentito insieme a lei, nonché la possibilità di influenzare le reazioni della ragazza attraverso un sistema a scelta multipla. Le nostre decisioni non cambieranno il finale della storia, ma il modo in cui ci si arriva e, soprattutto, il modo con cui Renée si rapporta al suo passato.

ANGOSCE REALI E MANICOMI VIRTUALI

Nonostante ancora in alpha, la mia prova è filata liscia e devo dire che The Town of Light funziona già molto bene, sia dal punto di vista emotivo che da quello prettamente ludico. Aggirarsi tra le stanze del manicomio è tremendamente angosciante, soprattutto via via che la nostra consapevolezza delle pratiche del posto aumenta, e ogni passo si fa naturalmente sempre più pesante. Non è da sottovalutare, inoltre, il nostro senso di vicinanza, in quanto italiani, nei confronti della vicenda,

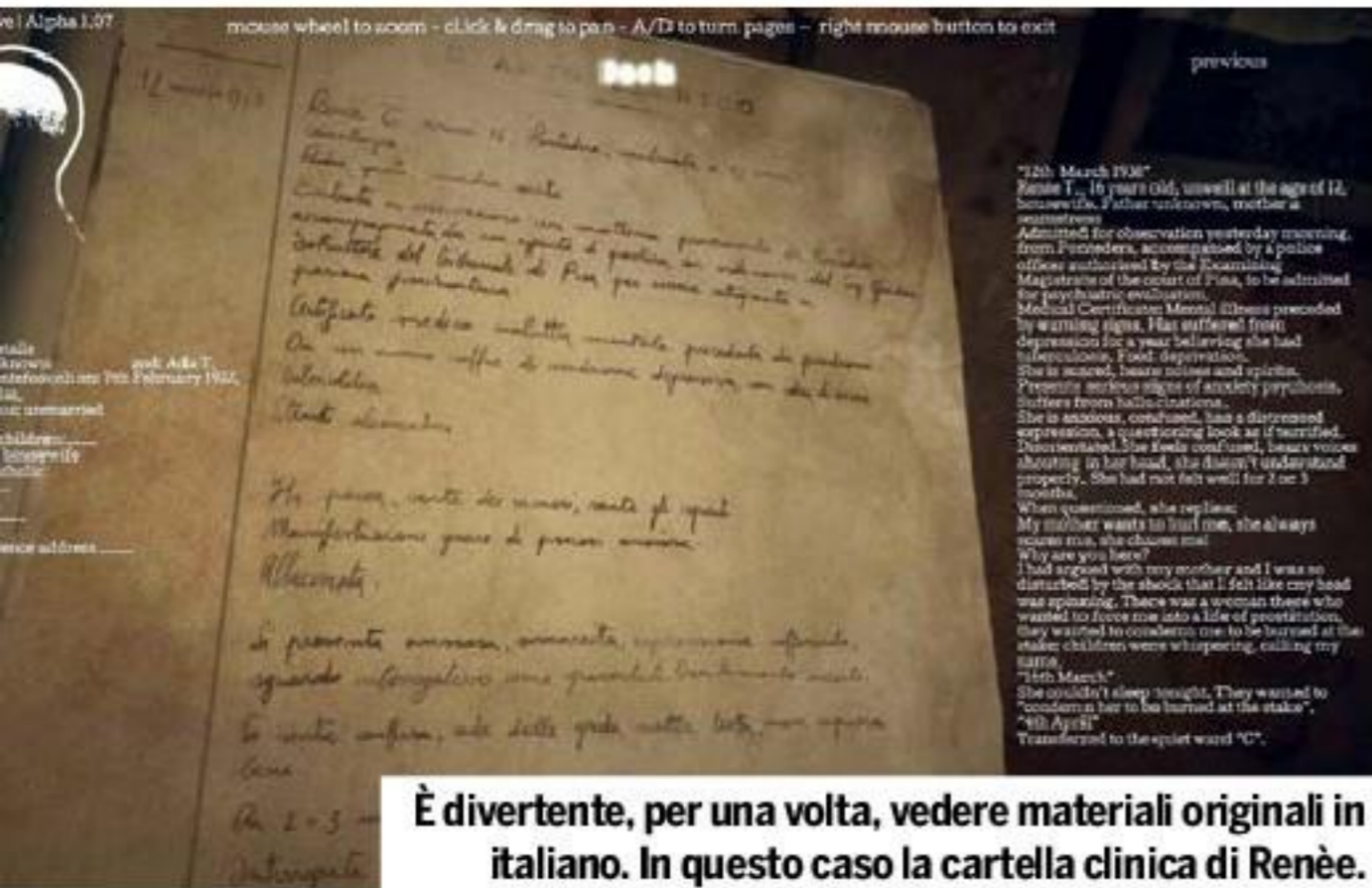
PROSPETTIVE STORICHE

Nonostante la vicenda di Renée inevitabilmente ci porti a solidarizzare con la giovane ragazza, The Town of Light non è un j'accuse nei confronti della psichiatria, della medicina o di tutte le persone che lavoravano nei manicomi. Durante il gioco, infatti, è possibile anche rendersi conto delle condizioni di disagio in cui tutti gli inservienti e gli infermieri lavoravano e di come spesso, purtroppo, la mancanza di conoscenze e di strumenti condusse a situazioni critiche.



L'UNICO ORRORE CHE TROVERETE IN QUESTO GIOCO È LA VERITÀ, ED È UN PUGNO NELLO STOMACO BEN PIÙ FORTE DI QUALSIASI PRESENZA ULTRATERRENA





È divertente, per una volta, vedere materiali originali in italiano. In questo caso la cartella clinica di Renèe.



LA REALTÀ VIRTUALE POTREBBE VALORIZZARE AL MEGLIO LA RICOSTRUZIONE STORICA

NOF4

Uno dei meriti di The Town of Light è sicuramente di fare luce su un argomento estremamente interessante, su cui c'è tanto da leggere e scoprire. Fra le varie storie che ho trovato documentandomi un po' sull'ex ospedale psichiatrico di Volterra, una di quelle più toccanti è la storia di Oreste Nannetti, che fra gli anni '50 e '60 fu recluso nei dipartimenti Ferri e Charcot. Proprio sui muri del Ferri Nannetti incise, con le fibbie della sua camicia di forza, una serie di graffiti con strane visioni fantascientifiche, passati alla storia come Art Brut.



anche perché tutti i materiali storici che si trovano in giro sono naturalmente nella nostra lingua e, per una volta, fa quasi strano. Dal punto di vista ludico, a patto di amare i giochi alla Gone Home, tutto è nei canoni del genere e l'intero game design è pensato per favorire lo scorrere fluido della narrazione e dell'esperienza. Non aspettatevi dunque niente di nuovo in termini di gameplay, ma una solida esperienza dal forte coinvolgimento emotivo sostenuta da rodatissime meccaniche di esplorazione. Sotto il profilo tecnico siamo già a un ottimo livello, con una versione alpha che, al netto di bug di gioventù del tutto normali, sostiene in maniera ammirevole il vasto ed eccellente ambiente di gioco. Mentre le strutture e l'intero impianto scenografico sono già ampiamente sopra la media, soprattutto per un titolo indipendente, quando le visioni iniziano a popolarsi di persone il comparto grafico vacilla un pochino, mostrando il suo tallone d'Achille sui modelli degli esseri umani e,



soprattutto, sulle loro animazioni. Se da un lato lo stile leggermente caricaturale della caratterizzazione dei personaggi è totalmente inserito in un contesto interpretativo dato dal filtro della mente di Renèe ed è giustificabilissimo in termini di percezione alterata, in alcuni tratti semplicemente la bellezza dell'ambiente stride con la goffaggine dei personaggi che abitano il manicomio. Si tratta di un limite abbastanza giustificabile e, tra l'altro, c'è ancora tempo per migliorare quantomeno la fluidità delle animazioni, ma in ogni caso non sarebbe una mancanza tale da inficiare il valore del prodotto. Quello che, invece, potrebbe fare la differenza in termini di immersione nell'ambiente di gioco è il supporto per Oculus Rift, che sono curiosissimo di provare, magari in occasione della gamescom di Colonia. Lo sviluppo della versione VR del titolo procede parallelamente a quella PC, e i ragazzi di Lka.it hanno anche ipotizzato un uso parziale di Oculus, magari contestualizzato, in alcune sezioni dell'avventura. In ogni caso è tutto in corso d'opera, ma di sicuro la realtà virtuale potrebbe rivelarsi uno strumento di design in più, capace di valorizzare al meglio la ricostruzione storica. L'altro elemento certo è che The Town of Light sarà uno dei titoli più interessanti in uscita per fine di quest'anno, e sono davvero felice che sia un prodotto del tutto italiano. 🇮🇹



Il dettaglio delle costruzioni è impressionante.



WARHAMMER 40.000 REGICIDE

**“Quando la guerra è eterna, il sangue del nemico è l’unica moneta che può arricchire un guerriero, e la gloria della vittoria racchiude l’unica speranza di redenzione finale”
Fratello Zargo degli Angeli Sanguinari**

Quando più di un decennio fa iniziai ad ameggiare con le miniature di Warhammer 40.000 non mi sarei mai aspettato di mettere le mani su un videogioco di scacchi basato sull’universo del Millennio Oscuro; eppure eccomi qui,

a distanza di anni da quel fatidico giorno in cui ho abbracciato la filosofia del Bene Superiore dell’Impero Tau, a scrivere di come scorra copioso il sangue di Orki e Space Marine in questa build poco più che embrionale di Warhammer 40.000: Regicide.

pedine vengono sostituite dalle unità tipiche di Warhammer 40.000 e le regole rimangono quelle standard, ma questa è solo una minima parte di ciò che i ragazzi di Hammerfall Publishing hanno intenzione di mettere sul piatto. Al di là delle violente animazioni che scandiscono la morte delle varie unità, trova spazio anche la modalità di gioco inedita che dà il nome all’intero gioco, in cui alle regole degli scacchi ne vengono affiancate di nuove. Dopo la fase di movimento, che funziona come in una partita tradizionale, sarà possibile utilizzare le abilità delle pedine, ma le azioni sono limitate e dipendono dal totale di punti iniziativa a disposizione del giocatore. Inutile dire che ogni unità può contare su abilità che differiscono in base all’importanza del ruolo ricoperto: un semplice Space

COMMENTO

Warhammer 40.000: Regicide è un titolo dal potenziale molto elevato, con meccanismi di gioco di facile apprendimento ma che richiedono tempo per essere padroneggiati al meglio. C’è ancora molta strada da percorrere prima di avere tra le mani un prodotto completo, ma grazie all’Accesso Anticipato e al costante afflusso di feedback da parte della community può maturare bene e in fretta. Da tenere sott’occhio.

- ➕ Gameplay intrigante
- ➕ Violento al punto giusto
- ➖ AI da migliorare
- ➖ Tecnicamente altalenante

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

ARROCCO

Come detto poc’anzi, Regicide si basa sugli scacchi e sulle sue regole, ma chiaramente non si limita a questo: certo, è presente una modalità di gioco classica dove le varie



ALLE REGOLE DEGLI SCACCHI SE NE AFFIANCANO DI NUOVE



Prima di ogni azione viene sempre mostrata la sua area di effetto.

Le abilità hanno un costo in punti iniziativa che dipende dalla complessità e dall'efficacia dell'azione.



E questo è quello che accade quando il collo di un pelleverde incontra la spada di un umano geneticamente modificato.

REGICIDE ESPRIME GIÀ OGGI UN BUON POTENZIALE NELL'OTTICA DEL MULTIPLAYER COMPETITIVO

Marine che veste i panni di un pedone può solo sparare con il suo Requiem, lanciare una granata, oppure mettersi in copertura per limitare i danni subiti nel tumo dell'avversario; di contro un Bibliotecario, nei panni di regina, può fare affidamento su un ventaglio molto più ampio di abilità, andando a condizionare lo scontro in maniera molto più incisiva. Non mancano, inoltre, i poteri propri della fazione scelta: questi funzionano

nello stesso identico modo delle abilità singole ma vanno a influenzare il gioco a un livello superiore, fornendo scudi protettivi alla bisogna, curando le unità in fin di vita, o stordendo le pedine nemiche impedendogli di effettuare azioni al di fuori della fase di movimento. A completare il tutto ci pensano le statistiche delle diverse pedine quali punti vita, forza, armatura, e via discorrendo. Va precisato che abilità e parametri hanno sì un certo impatto sulla partita, ma non bisogna fare affidamento esclusivamente su questi aspetti: resta fondamentale la fase di movimento, in cui è sempre possibile mangiare, e di conseguenza uccidere immediatamente, i pezzi dell'avversario.

SCACCHI DEL 41° MILLENNIO

L'idea di realizzare un gioco di scacchi basato sull'universo creato da Games Workshop diversi decenni fa potrebbe sembrare campata in aria, eppure in pochi sanno che, stando al lore ufficiale, lo stesso Imperatore dell'umanità, prima di essere ferito a morte dal traditore Horus, amava svagarsi con un gioco simile chiamato proprio Regicide. A differenza dei nostri scacchi e del titolo realizzato da Hammerfall Publishing, le partite di questa versione di Regicide vengono giocate su una scacchiera circolare. Purtroppo, nei numerosi romanzi che raccontano l'ambientazione di Warhammer 40.000, non ne vengono mai illustrate le regole.



SCACCO AL CAPITANO

La versione che ho avuto modo di provare, la stessa attualmente disponibile su Steam in Early Access, presenta una buona ossatura di base ma si rivela essere piuttosto scarna



nei contenuti. Al momento sono presenti solamente due fazioni, gli Space Marine del capitolo degli Angeli Sanguinari e gli Orki del clan Goff: le differenze tra queste due razze sono risibili, ma comunque ben bilanciate. Gli sviluppatori hanno intenzione di aggiungere sempre più funzionalità nel periodo che ci separa dalla data di uscita ufficiale: tra queste spicca una campagna single player formata da ben cinquanta missioni, un sistema di progressione del giocatore e delle unità, e naturalmente la trasposizione di molti altri eserciti del tetro universo di Warhammer 40.000; chissà, magari un giorno non troppo lontano avrò anche la possibilità di muovere sulla scacchiera i miei amati Guerrieri del Fuoco Tau. In ogni caso, già da oggi è possibile scorgere l'ottimo potenziale di Regicide, soprattutto nell'ottica del multiplayer competitivo. C'è ancora un discreto quantitativo di lavoro da svolgere, in particolare nel campo dell'intelligenza artificiale e dell'ottimizzazione di un gioco che ha la tendenza a chiudersi spesso inaspettatamente, ma sono peccati che in questa fase è ancora possibile perdonare. 🙏



Una cosa è certa: il sangue non mancherà mai.

25 agosto 2015 ▶

Shiro Games ▶

www.evolland2.com



EVOLLAND II

A SLIGHT CASE OF SPACETIME CONTINUUM DISORDER

Il seguito del primo gioco di Shiro Games sarà l'ennesimo viaggio nostalgico, o una riuscita parodia del genere?

Smontare il giocattolo per analizzarne i singoli componenti può essere un ottimo modo per rivitalizzare un divertimento che ormai sembra aver detto tutto. La decostruzione del genere è alla base di tanti lavori riusciti, che fanno del metareferenziale il loro cavallo di bat-

COMMENTO

Evolland II ha così tante possibilità di stupire che sarebbe un peccato se non le sfruttasse. Realizzare un prodotto del genere significa avere la capacità di mantenere sempre alto l'interesse del giocatore di fronte ai continui capovolgimenti del gameplay. La scommessa in mano agli sviluppatori di Shiro Games è quella di costruire qualcosa di nuovo con i vecchi pezzi che hanno a disposizione.

- Immense possibilità di stupire
- A volte sa non prendersi sul serio...
- ➖ ... altre volte purtroppo lo fa
- ➖ C'è il forte rischio che diventi "solo" un action RPG

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

taglia. L'idea di prendere il videogioco e sezionarlo, come fosse una rana in una di quelle disgustose lezioni di anatomia tipicamente americane, può spalancare le porte a infinite possibilità: gli stilemi, le architetture, le meccaniche e gli spunti narrativi da cui attingere sono incalcolabili. Avere a disposizione tanti pezzi ti mette nelle mani una grande responsabilità. A questo punto è fondamentale saper rimontare il giocattolo nel modo giusto. Tirare fuori un risultato che sia più della somma delle parti. Più interessante di un mostro di Frankenstein senza anima, rattoppato con pezzi di cadaveri in decomposizio-



Lo stile grafico in 3D è davvero piacevole da vedere.

ne. Insomma: il nuovo giocattolo non deve essere come il vecchio, altrimenti le manine sante potevi metterle in tasca e tenerti quello che avevi.

(D)EVOLUZIONE

Evolland II si propone proprio di fare quanto detto in apertura: prendere il videogioco, smontarlo pezzo per pezzo, e poi ricomporlo come un metavideogioco. Lungo le ore che lo comporranno, Evolland II si premurerà di ficcare quanto più possibile stili grafici, accompagnamenti musicali e meccaniche provenienti da ogni epoca della storia dei videogame. Le prime ore che ho avuto modo di passare con il codice preview messoci gentilmente a disposizione dagli sviluppatori hanno in parte esaudito queste ambiziose

**AVERE A
DISPOSIZIONE
TANTI PEZZI
IMPONE GRANDE
RESPONSABILITÀ**

"Capelli, capelli, son volati via, e non torneranno più..."



Il senso di déjà-vu è continuo e piacevole.



"A new challenger has appeared".

UN ESPERIMENTO DEL GENERE SI REGGE SU UN EQUILIBRIO DIFFICILE E MOLTO PRECARIO

premesse, inciampando però in qualche occasione sulla fase della ricostruzione. La parte iniziale di Evoland II è quella più riuscita, grazie alla sua continua trasformazione. Si inizia in un piccolissimo dungeon in cui le meccaniche tipiche del RPG d'azione si svelano una alla volta. Il gioco cita continuamente i classici del genere come i vari Zelda, ma non si lascia spaventare da guizzi intelligenti e

simpatici come nella piccola deviazione che è un chiaro omaggio ai giochi del Professor Layton. Inoltre il sistema è molto snello, veloce, e i dialoghi sono asciutti grazie al tono che non è mai quello grave e serio tipico del gioco di ruolo orientale. Tutte le ingenuità sembrano strizzatine d'occhio e bacetti in fronte a chi, come il sottoscritto, era bambino all'epoca delle world map e di quei sistemi di dialogo che non andavano oltre al binomio assenso/dissenso. Perfino i dungeon da affrontare sono grandi occasioni per mettere in mostra tanto l'aspetto glorioso di un passato che ludicamente è stato scavalcato da tempo, quanto le sue ormai anacronistiche mancanze (tecniche, e non solo).

(RI)COSTRUZIONE

Poi arriva il momento in cui tutti questi pezzi devi metterli insieme. Un esperimento del genere si regge su un equilibrio fondamentale: nessuna meccanica deve essere oppressiva, specialmente quando hai così tante frecce al tuo arco da poter sorprendere

il giocatore ogni dieci minuti. Nella seconda parte dell'anteprima Evoland II sembra adagiarsi su quegli stessi allori che, data la natura quasi parodistica, dovrebbe combattere. I dialoghi si fanno più pesanti, i dungeon diventano complicati e insistenti. In qualche modo E2 si trasforma in un action RPG con tutti i crismi, e se la cosa da un certo punto di vista non può che far piacere agli amanti del genere, dall'altra parte l'equilibrio è pericolosamente in bilico. Gli ingranaggi non girano più allo stesso modo, e il ritmo ne risente. Il provato del nuovo lavoro di Shiro Games, insomma, sembra avere due anime: la prima come riuscita parodia di un genere latitante, la seconda fin troppo innamorata di quelle meccaniche che dovrebbe snellire a ogni costo. Se gli sviluppatori sapranno proseguire sulla strada divertente e divertita della prima parte, allora Evoland II risulterà un brillante bignami del videogiochi, una parodia che non si prende sul serio più del dovuto. Se invece la strada scelta per la seconda parte dell'avventura sarà quella del action RPG classico allora, mi chiedo, perché darsi tanta fatica per smontare il giocattolo? 🧑

EVO-RIFERIMENTI POP

Durante la prova del gioco sono incapato in tantissimi riferimenti a icone della cultura popolare, tipico esempio dei momenti in cui i dialoghi funzionano, grazie alla capacità di non prendersi sul serio. Ho combattuto contro scoiattoli ninja che portavano sugli occhi fasce colorate identiche a quelle delle più celebri tartarughe; ho pianificato brillantemente la mia fuga dalle segrete del castello utilizzando una scatola di cartone come copertura, come il migliore dei Solid Snake e, durante l'evasione, ho avuto modo di parlare con un galeotto che si era fatto tatuare l'intera piantina della prigione sul corpo per riuscire a scappare, come il Michael Scofield di Prison Break!



Grip



C'è stato un periodo in cui la notte dei racing game arcade futuristici era protetta da un maestoso e severo gufo: erano giorni felici e, forse, stanno per tornare.

Il gufo a cui mi riferisco è quello del logo di Psygnosis, studio inglese che negli ultimi anni dello scorso secolo aveva praticamente il dominio

COMMENTO

Grip ha il potenziale per diventare un ottimo prodotto: un team talentuoso, entusiasmo, fan base nutrita già prima del crowdfunding. Caged Elements ha preparato benissimo il terreno per dare alla luce l'erede spirituale di uno dei giochi di guida più divertenti di qualche anno fa. Le premesse ci sono tutte, adesso c'è da avere pazienza, fidarsi del duo canadese e sperare che non diventi solo una misera operazione nostalgia. Insomma, che non si giochi con i nostri sentimenti da piloti battaglieri in astinenza.

- ⊕ È Rollcage
- ⊕ I presupposti tecnici sono ottimi
- ⊖ Dipenderà tutto dall'esito della campagna Kickstarter
- ⊖ Progetto ancora agli inizi

GIUDIZIO: 

assoluto del genere grazie a due IP: Wipeout e Rollcage. Se il primo sarebbe diventato poi un'esclusiva Sony e avrebbe condotto l'intero studio all'acquisizione da parte del colosso giapponese con il nome di Sony Studio Liverpool, Rollcage e il suo seguito restano due perle rare nel mondo del gaming. Da sempre visto come il Wipeout su ruote, e per certi versi come fratello minore del più famoso racing game con le aeronavi stilosissime, Rollcage basava tutto il suo, meritato, successo su un'idea semplice quanto efficace: le vetture avevano parte superiore e inferiore speculare, ed erano dotate di grossissime ruote che per-

Fra salti ed esplosioni, Grip sarà un concentrato di adrenalina.



mettevano il ribaltamento del mezzo senza fermane mai la sosta. Questa particolarità, mischiata a un'ambientazione fantascientifica ispirata, tracciati che ovviamente sfruttavano il design delle vetture al meglio e alla quantità di ami devastanti spropositata, rendevano Rollcage più che il fratellino minore di Wipeout, quello più cattivo, violento e furioso. La buona notizia è che lo spirito di entrambe le serie sta tornando, grazie all'opera di due talentuosi studi indipendenti.

THE COMEBACK

Se di Formula Fusion ci occuperemo presto, visto che sembra in arrivo su Steam in Accesso Anticipato dopo la buona, ma non ottima, campagna Kickstarter, Grip si prepara ad affrontare la sua campagna di crowdfunding dopo un plebiscito di consensi su Greenlight. I due ragazzi canadesi di

**IL PROGETTO
DIPENDERÀ
DALLA CAMPAGNA
KICKSTARTER**

La personalizzazione dei veicoli permetterà di guidare vere e proprie corazzate.



BUM! SBAM! KABOOOM! (premio didascalia ispirata dell'anno, ndkeiser)



Le gallerie, come al solito, sono perfette per correre sottosopra!

Caged Element sono riusciti a conquistare il pubblico riproponendo lo stesso cocktail vincente di *Psygnosis*, fatto di adrenalina pura, senso estetico e ottimo track design. Ovviamente il gioco è in una fase assolutamente embrionale e le uniche due certezze sono la grande capacità dei due designer di domare al meglio Unreal Engine 4 e un'idea di sviluppo concreta e puntuale. Da quello che ho potuto vedere, però, non si tratta solo di un'operazione mossa da puro spirito nostalgico, visto che nella testa di Chris Malinson, game artist, e Robert Baker, program-

matore, Grip vede sicuramente il suo cuore pulsante nelle gare a 700 km/h fra deserti post apocalittici e gallerie fantascientifiche, ma introduce interessanti novità. Come per esempio il design e l'equipaggiamento delle vetture, con la possibilità per il giocatore di personalizzare il proprio veicolo per adattarlo al meglio al proprio stile di guida, e di battaglia, perché anche le armi avranno un ruolo fondamentale nello sviluppo delle gare. A integrare l'offerta, ovviamente, c'è poi quello che nel 1999 era solo ancora un miraggio, o quasi, ovvero un multiplayer competitivo online che rappresenta il banco di prova ideale per un titolo che dà il meglio di sé giocato in compagnia.

L'ANGOLO DELLA NOSTALGIA PROFETICA

Come sapete l'intera redazione ha perso la testa per *Rocket League*, epico connubio tra autoscontro e calcio, che è tipo droga da partita compulsiva in ogni possibile pausa. Quello che molti non sanno è che proprio *Rollcage Stage 2* fu uno dei primi esperimenti del genere, grazie alla sua modalità *Rubble Soccer*, pensata esclusivamente per il multiplayer. Il funzionamento non era tanto diverso da *Rocket League*, ma la limitazione ai due giocatori in locale non aiutava a renderlo un must. Insomma, in *Psygnosis* avevano capito tutto, ma erano troppo in anticipo sui tempi!



TODAY AND TOMORROW

Prima di salire sul treno dell'hype, però, è bene precisare che l'entità del progetto dipenderà quasi certamente dall'esito dalla campagna Kickstarter, che dovrebbe essere

GRIP RIPROPONE LO STESSO COCKTAIL VINCENTE DI PSYGNOSIS: ADRENALINA PURA, SENSO ESTETICO E OTTIMO TRACK DESIGN

attiva mentre leggete queste righe; i due sviluppatori hanno più volte precisato che il materiale pubblicato fino a questo momento solo un prototipo, che non può essere sviluppato senza un finanziamento adeguato, un ampliamento del team e, ci tengono a sottolineare, il supporto della community. Il duo canadese è molto attivo dal punto di vista del dialogo e i forum ufficiali del gioco sono pieni di idee, richieste e scambi di opinione interessanti sul futuro del titolo. Non ho troppi dubbi sul successo, anche largo e meritato, della campagna di crowdfunding e sull'ottimo potenziale del gioco. Analogamente a *Formula Fusion*, c'è da capire quanto la forza di un team indipendente possa essere sufficiente a soddisfare una fan base così esigente come quella orfana del proprio storico gufo. Il rischio, come al solito, è di scoprire che il glorioso passato è meglio che resti solo un ricordo. Eppure, io voglio essere ottimista, e non vedo l'ora di gettarmi a capofitto (e capovolto) giù per i dirupi di Grip e sparare all'impazzata contro il keiser. Crediamoci. 🚗



Nonostante la fase iniziale del progetto, esteticamente è già affascinante.

TGM
GOLD
AWARD



ROCKET LEAGUE



Cosa c'è di più bello del gioco del calcio?
Il gioco del calcio con le macchinine!



Che Rocket League rischiasse di rivelarsi un dannato capolavoro lo si era capito già qualche mese fa, durante la breve ma intensa fase di closed beta. Nessuno, tuttavia, avrebbe mai puntato un euro sul fatto che il prodotto finale sarebbe stato così addictive da tenere in piedi buona parte della redazione per intere nottate, come non capitava da parecchio. Anzi, se ci penso bene, di recente solo un altro videogioco è riuscito nell'impresa di rinverdire i fasti di qualche lustro fa, quando la stanza principale della redazione di Via Carducci (ai

tempi di Xenia Edizioni) si trasformava in un campo di battaglia epocale e taluni figure si giocavano fette di stipendio sull'ultimo power-up di Micro Machines V3; sto parlando, ovviamente, di ToyBox Turbos, partorito non per nulla dalla stessa Codemasters e molto, molto simile a Micro Machines per approccio e infame divertimento. Rocket League è tutto questo e anche di più, vista la formula talmente semplice da fare il giro e diventare irresistibile in un batter di ciglio: un'arena, due porte, una palla e due squadre di macchinine pazze. Tutto qui? Sì, tutto qui.



Il 2vs2 non sarà furioso come il 4vs4, ma ha comunque il suo bel perché.

ROCKET LEAGUE POTREBBE ESSERE SPACCIATO COME LA VERSIONE MODERNA DI SPEEDBALL 2

TE LA SPACCO, QUELLA PORTA!

Non fosse che si guidano delle vetture, per adrenalina indotta e divertimento profuso Rocket League potrebbe essere spacciato come la versione moderna di Speedball 2. Anzi... a porgere bene orecchio, durante le partite è quasi possibile sentir gridare "Ice Cream!" tra la folla, a patto che il nostro cervello sia parzialmente temporizzato nel 1990, anno nel quale quei pazzi figlioli dei The Bitmap Brothers ci regalarono uno dei videogiochi più belli della storia. Come detto, Rocket League propone un approccio ugualmente immediato e quasi disarmante alle partite, tanto che anche vostra nonna potrebbe capire come funzionano le cose nel giro di pochi minuti. Se da un lato è facile prendere possesso del sistema di controllo e delle dinamiche di gameplay, dall'altro

occorre parecchia pratica per padroneggiare a dovere il mezzo e lasciarsi andare a preziosissimi tecnici che manco Cristiano Ronaldo. Una volta impugnato il joypad (non sognatevi nemmeno di farne a meno) e completato il giro necessario di tutorial, si è pronti a gettarsi nell'arena per le prime partite. All'inizio ci si limita ad accelerare e frenare, sfruttando solo parzialmente e con una certa timidezza il tasto del salto, il quale consente al nostro mezzo di sollevarsi da terra di qualche metro, così da giocare un po' sull'anticipo. La palla è grossa quasi quanto due veicoli e deve essere colpita nei punti giusti per ottenere il risultato voluto. Di base, impattare con violenza da sotto, senza quindi compiere nessun salto, fa in modo che la stessa prenda una traiettoria aerea; nulla però vieta di parzializzare con l'acceleratore e condurla rasoterra a piccoli



Al calcio di inizio è forte la tentazione di correre tutti incontro al pallone.

tocchi, un po' come fa il buon Leo Messi quando indossa la maglia del Barcellona.

PALLEGGIARE CON UN BOLIDE

Dopo aver preso possesso dei comandi di base (bastano cinque o sei partite, non di più) viene voglia di replicare i numeri che abbiamo visto fare ai nostri avversari, così da render loro la pariglia. Uno degli elementi base è il turbo, che di fatto è l'unico power-up presente in Rocket League. Il turbo funziona a consumo, il che significa dover rimpinguare almeno in parte la barra relativa prima di

CROSS-ROCKET

Rocket League è un titolo cross-platform con PlayStation 4, il che significa poter giocare anche con (e contro) chi tiene di default in mano un DualShock 4. Al momento in cui scrivo, tuttavia, non c'è alcun modo di evincere la piattaforma di utilizzo degli altri giocatori, a meno di non saperlo a priori. Peraltro, non è possibile nemmeno unirsi in gruppo e formare una squadra tra utenti che giocano su piattaforme diverse: Psyonix ha comunque già annunciato un aggiornamento che ci consentirà di invitare i nostri amici sonari, pur giocando su PC. Un po' come portarsi i Bruti al di qua della barriera, insomma.



Mettete dei fiori nei vostri... tubi di scappamento!



Le arene possono essere percorse anche sulle pareti.



LA FILOSOFIA CHE REGGE L'IMPALCATURA DI ROCKET LEAGUE È QUELLA DELLA MERITOCRAZIA PURA

poterlo riattivare. Allo scopo, l'arena ospita delle piccole piattaforme gialle, che devono essere calpestate con la vettura; in alternativa, è possibile puntare a quelle poche che sono distinte da un pallino olografico, capaci di caricare tutto il turbo in un botto solo, a patto di essere i primi ad aggiudicarsele: tutte le piattaforme sono difatti soggette a un tempo di cooldown prima di poter essere nuovamente utilizzate. L'altra cosa da padroneggiare in fretta è il doppio salto, che permette non solo di raggiungere la palla più in alto, ma anche di sfruttare la rotazione della vettura sull'asse orizzontale, così da aumentare la superficie d'impatto o, addirittura, effettuare vere e proprie rovesciate come il miglior Van Basten d'annata. Volendo, è possibile perfino attraversare il campo in volo o colpire la sfera ad altezze cosmiche, saltando, inclinando la vettura in modo che il muso punti verso

l'alto e dando massimo sfogo al turbo. L'arena, peraltro, è un ambiente chiuso in una sorta di cupola senza angoli vivi, quindi nulla ci impedisce di correre sulle pareti e sorprendere i piloti avversari piombando sopra le loro teste. Insomma... una volta presa confidenza col sistema di controllo e con le innumerevoli possibilità di manovra, Rocket League si trasforma nella fiera della banfa, coi partecipanti che non solo cercano di spingere la palla nella porta avversaria per vincere la partita, ma tentano di farlo nel modo più spettacolare e folle possibile.

PERSONALIZZARE SENZA GARBO

La filosofia che regge l'impalcatura di Rocket League è quella della meritocrazia pura. Ogni giocatore è libero fin dalla prima partita di fare ciò che gli pare e di entrare in equa com-

petizione con gli avversari. Di fatto, lo sviluppatore non ha previsto alcun progresso tramite perk o migliorie: questo significa che tutti i mezzi – ma proprio tutti – hanno identiche prestazioni, e la discriminante è solo la bravura (e, in parte, anche la fortuna) di chi li conduce. Se non esistono abilità e upgrade da sbloccare, a che diamine serve quindi accumulare esperienza? Beh, principalmente per agevolare il sistema di matchmaking, visto che i server tendono a costruire le squadre equilibrandole proprio per mezzo del livello raggiunto e delle statistiche di ogni singolo giocatore. Inoltre, ogni vettura è fortemente personalizzabile nell'aspetto, sia per quanto riguarda gli elementi "macro" come la carrozzeria, sia per i dettagli più insignificanti, come il tipo di scarico emesso dal turbo o la bandierina da attaccare in cima all'antennina radio. Tutti gli abbellimenti estetici, però, non sono a disposizione fin da subito ma si sbloccano poco alla volta, e quindi, se volete farvi belli con ritocchi di pregio come quelli che vedete nelle immagini di questa recensione, beh... l'imperativo è solo uno: giocate, giocate, giocate!



Un italiano con l'aureola sfida sullo scatto un tassista col cuoricino. Quanto amore in una sola foto!

VINCI CAMPIONE!

#1 – LA PALLA NON È MIELE

PROPRIO COME NEL CALCIO, ANCHE IN ROCKET LEAGUE È NECESSARIO OCCUPARE IN MODO INTELLIGENTE GLI SPAZI, SENZA CORRERE TUTTI DIETRO ALLA PALLA COME LE MOSCHE FANNO COL MIELE, O COME SI VEDE NEI CAMPETTI DI PERIFERIA QUANDO SONO I PIÙ PICCOLI A GIOCARE. NEL 3VS3 E NEL 4VS4 IN PARTICOLARE, OCCORRE SEMPRE CHE QUALCUNO SI SACRIFICHÌ E TENGA LA POSIZIONE ARRETRATA, PERCHÉ NON C'È NULLA DI PEGGIO CHE PRENDERSI UN GOL CON UN TIRACCIO DALL'AREA OPPOSTA SOLO PERCHÉ NESSUNO STAVA PRESIDIANDO LA ZONA DIFENSIVA. ERGO, UN OCCHIO ALLA PALLA E UNO AGLI AVVERSARI, MA IL TERZO DEVE SEMPRE ESSERE RIVOLTO VERSO I COMPAGNI.



#2 – SFRUTTATE LE FASCE

LE ARENE SONO PRIVE DI SPIGOLI E I QUATTRO ANGOLI SONO TONDEGGIANTI A SUFFICIENZA PER ESSERE SFRUTTATI DI RIMBALZO, SOPRATTUTTO AL MOMENTO DI PARTIRE IN CONTROPIEDE. SE STATE PER INVOLARVI SULLA FASCIA, AVRETE SPESSO LA TENTAZIONE DI TENTARE UN CONTROLLO A SEGUIRE PER ACCENTRARVI E PUNTARE LA PORTA: NULLA DI PIÙ SBAGLIATO! SE I VOSTRI COMPAGNI HANNO BENE IN MENTE IL CONSIGLIO #1 E SANNO DISTRIBUIRSI SUL CAMPO, L'IDEALE È PROSEGUIRE LUNGO IL LATO E SPINGERE IL PALLONE VERSO L'ANGOLO, IN MODO CHE LA CURVATURA DELL'ARENA LO FACCIÀ POI ROTOLARE VERSO LA PORTA AVVERSARIA, PER IL PIÙ FACILE TAP-IN À LA PIPPO INZAGHI.



#3 – RUOTATE LA VETTURA

PUÒ SEMBRARE UN CONSIGLIO BANALE, MA HO NOTATO CHE SPESSO CI SI DIMENTICA DI METTERLO IN PRATICA, NONOSTANTE SI TRATTI DI UNA DELLE TECNICHE PIÙ USATE IN CAMPO DAI GIOCATORI "PRO". DI CHE STO PARLANDO? OVVIAMENTE, DELLA POSSIBILITÀ DI RUOTARE LA VETTURA DOPO UN SALTO O UN DOPPIO SALTO, COSÌ DA RIVOLGERE VERSO IL PALLONE LA MAGGIOR SUPERFICIE POSSIBILE, ANZICHÉ LA SOLA PUNTA DEL COFANO. IN PARTICOLARE, È BENE RICORDARSI DI COMPIERE QUESTA MANOVRA AL CALCIO DI INIZIO: SE NON SIETE STATI ABBASTANZA SCATTANTI, QUESTO È L'UNICO MODO PER EVITARE DI PRENDERE IL PIÙ AMARO DEI GOAL, IN PARTICOLARE NELLE SFIDE 1VS1.



#4 – IL TURBO NON È INFINITO

IL TURBO È L'UNICO POWER-UP DI ROCKET LEAGUE ED È QUINDI PREZIOSO QUANTO L'ACQUA NEL DESERTO. CERTO, SUL CAMPO DI GIOCO CI SONO DIVERSE PIATTAFORME CON CUI RICARICARLO ED È DIFFICILE RIMANERNE TOTALMENTE PRIVI PER UN LUNGO PERIODO, MA LA VOGLIA DI AZIONARLO QUANDO NON SERVE È SEMPRE IN AGGUATO E VA STROZZATA SUL NASCERE. DI FATTO, OCCORRE EVITARE SPRECHI NEI MOVIMENTI ORIZZONTALI, MENTRE È INTELLIGENTE CONSERVARLO PER TAGLIARE IL CAMPO VERTICALMENTE, SIA NELLE FASI DI ATTACCO, SIA PER RIENTRARE IN FRETTA DURANTE UN CONTROPIEDE AVVERSARIO. SE, POI, DI TANTO IN TANTO VI FERMATE A DIFENDERE LA VOSTRA PORTA, AVERE IL TURBO A PIENA DISPOSIZIONE FA LA DIFFERENZA TRA IL MIGLIORE DEGLI ANTICIPI E LA PIÙ BIECA DELLE USCITE A VUOTO.



Ogni vettura è personalizzabile a piacere.



Il momento della fagiolata, in tutto il suo caotico splendore.



Quando la palla danza in questo modo basta un tocco di cofano per buttarla in porta.

NON SOLO MULTIPLAYER

Un titolo come Rocket League vive essenzialmente di multiplayer, c'è poco da fare. Non per nulla, il menu principale ha come prima opzione quella che attiva la ricerca delle partite sui server di gioco secondo i filtri che abbiamo precedentemente impostato. Di fatto, la scelta si limita al numero di giocatori presenti sull'arena: possiamo quindi optare per un duello diretto 1vs1 oppure provare una più classica esperienza di coppia grazie al 2vs2; la modalità più giocata è comunque la 3vs3, ma riscuote parecchi consensi anche l'affollatissima 4vs4, non per nulla chiamata Caos, per ovvi motivi. Al momento è possibile solo partecipare a partite singole, ma il team di sviluppo ha già annunciato che saranno previsti nei prossimi mesi veri e propri campionati strutturati, anche se ancora poco si sa su quale sarà la formula adottata

(squadre fisse con gironi o sfide dinamiche e slegate da logiche di classifica, come accade in FIFA?). E se fossimo da soli e privi di una connessione internet? Ripieghiamo su altro? Beh... il mondo è pieno di tanti di quei giochi single player che non sarebbe male dare un po' di tregua all'adrenalina da competizione instillata da Rocket League; detto questo, se proprio non ce la facciamo a resistere e vogliamo mantenerci in esercizio, possiamo partecipare alla modalità Stagione, che ci mette a disposizione compagni e avversari controllati dalla CPU in un campionato – questo sì – regolamentato da un girone all'italiana con una classifica stilata tenendo conto delle partite vinte e quelle perse (in Rocket League è sempre contemplato il Golden Goal in caso di pareggio alla fine dei tempi regolamentari). Chiudo la recensione raccontandovi di come Rocket League sia un titolo pro-



Come nel calcio, una parata in extremis vale quanto un gol.

ROCKET LEAGUE VIVE CON E PER IL GIOCO ONLINE, C'È POCO DA FARE

grammato con assoluto giudizio. Il motore utilizzato è l'ormai vecchiotto Unreal Engine 3, che in questo caso fa il suo dovere in maniera perfetta, sia dal punto di vista del look, sia in quanto a prestazioni. Se era facile prevedere che sul mio PC di casa (un ROG Asus con i7, 16 GB di RAM e GeForce 980M) non avrei avuto problemi di sorta, ero meno speranzoso quando ho lanciato Rocket League su uno dei sistemi storici della redazione (un i5 con 8 GB di RAM e una vecchissima ATI Radeon HD 5850), il quale ha retto benissimo il colpo e mi ha permesso di giocare con tutti i settaggi al massimo, rinunciando al solo antialiasing. Me ne farò una ragione. 🧑

COMMENTO

Il gioco dell'estate. Ma potrebbe anche essere il gioco dell'anno. Certamente, una delle sorprese migliori da parecchio tempo a questa parte (tanto da essere diventato subito un eSport), pur nel suo essere essenziale e, per certi versi, financo ripetitivo: ci sarà pur un motivo se tutte le sere non posso andare a dormire senza aver fatto almeno due sportellate in compagnia di amici o di perfetti sconosciuti, no? Se poi contate che questo piccolo gioiellino si porta a casa con un misero investimento di soli 19,99 euro, beh... se non lo fate vostro prima di subito siete un po' tanto pazzarelli, dico io!

- ⊕ Spassosissimo, sempre
- ⊕ Ottimo netcode
- ⊕ Semplice da capire, difficile da padroneggiare
- ⊖ Qualche modalità in più non avrebbe guastato

VOTO [92]



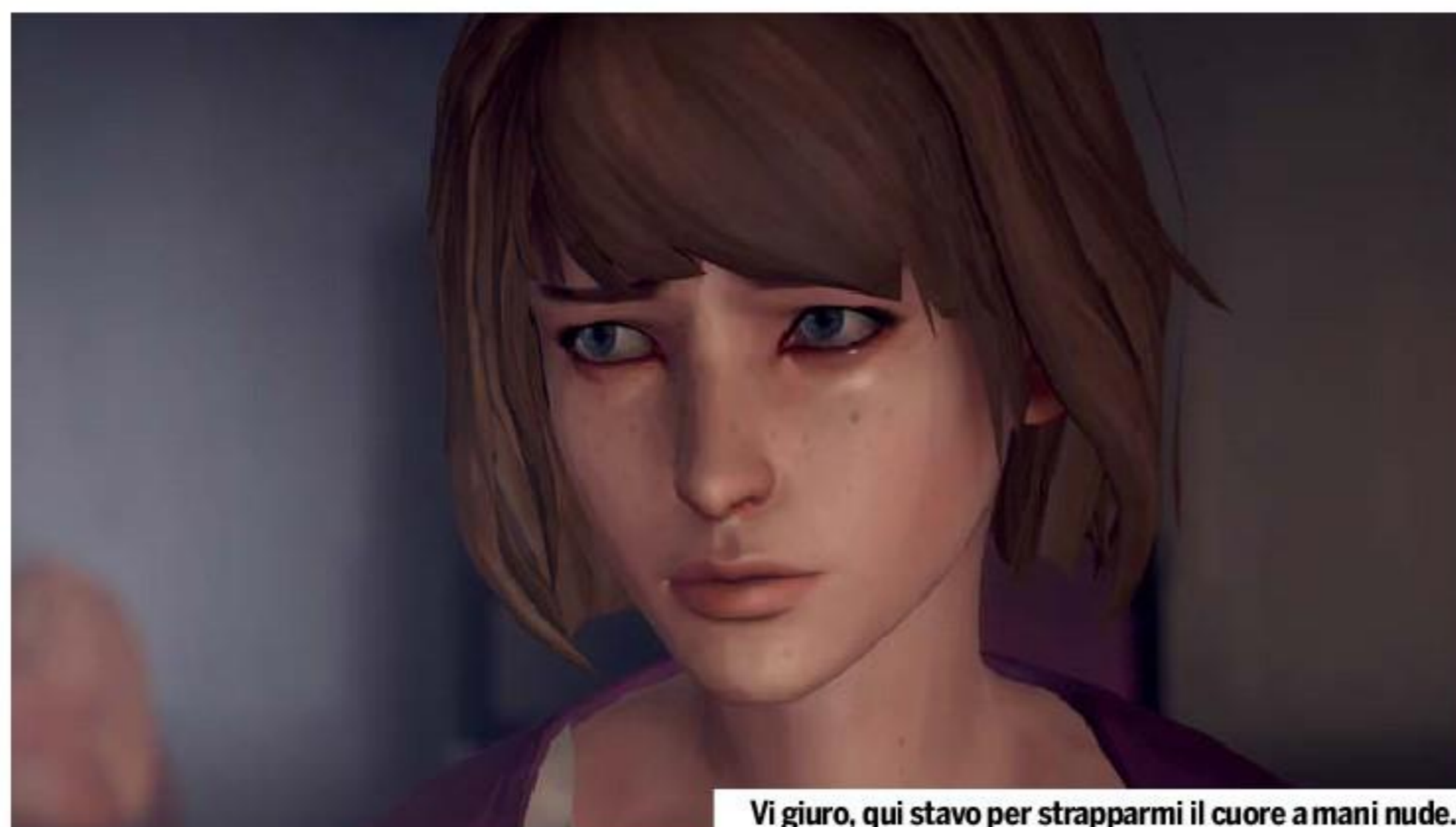
LIFE IS STRANGE

“Possiamo soffocare il vecchio, il lungo Rimorso, che vive, s’agita e si contorce, e di noi si nutre come il verme dei morti, come il bruco della quercia? [...] La Speranza che brilla alle finestre dell’Albergo è spenta, è morta per sempre!” - Baudelaire

Sono triste. Prima o poi doveva accadere. Ho sperato con tutto me stesso che questo momento non giungesse mai, ma quando le forze dell’Universo si uniscono contro di te, non puoi fare altro che abbracciare

il disagio. Ok, va bene, sto esagerando: il problema è che Dark Room, il quarto episodio di Life is Strange che attendevo con la stessa ansia di uno studente in procinto di scoprire l’esito dell’esame più importante dell’anno,

non mi è piaciuto. Lungi da me affermare che l’ultima fatica di DONTNOD sia un fallimento, sia ben chiaro, ma semplicemente mi aspettavo qualcosa di più. Molto di più, a dire il vero. Probabilmente il problema principale è che il



Vi giuro, qui stavo per strapparmi il cuore a mani nude.



LA PRIMA MEZZ’ORETTA DI DARK ROOM È MAGISTRALE



Ogni volta che Max si siede affronterà un monologo sulla sua vita. Tipo come faccio io in bagno.

Vedete quella lavagna? LA ODIERETE.



Il bidello dell'istituto è un ibrido tra un cavaliere Jedi e Forrest Gump.

TORNANO LE SOLITE SESSIONI "TRIAL & ERROR" MASCHERATE DA DIALOGHI A SCELTA MULTIPLA

terzo episodio è stato un concentrato di emozioni e colpi di scena talmente fuori dal comune che era a dir poco impossibile aspettarsi un bis dalla casa francese. Io però ci ho creduto comunque con tutto me stesso. Sbagliando.

ILLUSIONE

La prima mezz'oretta di Dark Room è magistrale. Punto. La giovane Maxine supera a testa alta – e noi insieme a lei – situazioni pesanti come macigni e, purtroppo, fin troppo comuni nella vita di tutti i giorni. Concetti come l'amicizia e le sue mille sfaccettature, la famiglia e i suoi insormontabili problemi, la malattia e il modo in cui ti consuma il fisico e l'anima vengono affrontati intelligentemente grazie a una scrittura sublime. I dialoghi sono dannatamente credibili, e mai come ora ci sentiamo vicini alla protagonista, tanto che alle sue lacrime si uniranno le nostre. La scelta di togliere ogni colonna sonora è uno scacco matto (tranquilli, le splendide canzoni che accompagnano le nostre scorribande al Blackwell College rifanno capolino in breve tempo), e non fa altro che rendere il tutto ancora più credibile e pesante. DONTNOD qui, a mio avviso, avrebbe vinto qualsiasi premio esistente sulla Terra, dal Nobel al Telegatto, e la

mia carriera da videogioctore incallito avrebbe raggiunto una delle vette più alte di sempre. Come sapete in Life is Strange si compiono scelte morali, e le nostre azioni condizionano pesantemente (più o meno) gli eventi futuri: ebbene, la difficile decisione innanzi a cui sono stato brutalmente piazzato mi ha sconvolto non poco, tanto da farmi prendere una lunga pausa prima di premere un semplice pulsante del controller. Questa è la magia di Maxine e compagnia bella: siamo consapevoli che il mondo che scorre sul nostro schermo non è reale, eppure ci siamo talmente legati alle storie dei protagonisti che soffriamo e gioiamo per ciò che accade a loro. Purtroppo, con un secco colpo di spugna, la prima parte di questo capitolo viene conclusa in maniera fin troppo semplicistica, lasciando posto alla solita, vecchia, routine che ormai conosciamo da inizio anno.

AMMALIAMENTO

Dark Room in ben poco tempo torna sui propri binari, offrendoci le stesse cose già viste nei capitoli precedenti. Per carità, sarebbe da folli pensare di trovare meccaniche nuove ogni paio di mesi, ma per poterci finalmente spremere le meningi dobbiamo raggiungere

#FORCLEMENTINE

Quasi giunti al termine dell'opera, credo sia giusto cominciare a tirare qualche somma. Più volte l'opera DONTNOD è stata paragonata ai titoli TellTale, sia per l'uscita a episodi, sia per l'enorme importanza riposta nelle dure scelte morali che siamo chiamati a compiere. Io ho amato alla follia The Walking Dead, tanto da ritrovarmi fin troppo spesso col magone a strozzarmi la gola per poi lasciarmi andare in un pianto liberatorio alla fine dell'ultimo episodio, e spesso mi chiedo se Maxine riuscirà a prendere il posto di Lee. Certo, le ambientazioni sono agli antipodi: da una parte la soleggiata Arcadia Bay, ricca di misteri e citazioni ai mitici anni '90; dall'altra un'Atlanta distrutta in preda a un'apocalisse zombie, dove però i veri mostri sono quelli ancora in vita. Ebbene, la risposta al dubbio sopracitato è Clementine: anche se la piccola protagonista di TWD era solo un connubio di script e poligoni, io DOVEVO continuare la storia per aiutare Lee a proteggerla, garantirle un futuro e lottare per il suo bene. La casa americana, grazie a Clem, ha dato a tutti noi un motivo per sparare a un membro della nostra comunità, senza subire chissà quale rimorso. In Life is Strange, invece, per chi combattiamo? Qual è il motivo che ci spinge a indagare sulla seconda vita degli studenti dell'Istituto Blackwell? La curiosità? La stessa Maxine? Forse la sfortunata Chloe? Non lo so ancora, ma la risposta un pochino mi spaventa.



F4: basito.



a fatica la fine dell'episodio, superando le ennesime sessioni "trial & error" mascherate da dialoghi a scelta multipla che tanto avevamo temuto nel primo capitolo. Questa volta parleremo tanto, con chiunque e di qualsiasi cosa, limitando ulteriormente l'esplorazione che invece ci aveva divertito e fatto sognare in passato. Arcadia Bay, ormai,



LA POSSIBILITÀ DI RIAVVOLGERE IL TEMPO È SOLO UN METODO ALTERNATIVO PER NON DOVER RICARICARE UN SALVATAGGIO PRECEDENTE

assomiglia sempre di più a Twin Peaks: come sappiamo, Maxine è dotata di poteri paranormali, e apparentemente un terribile disastro ecologico è alle porte, eppure gli sforzi delle due protagoniste sono dedicati all'investigazione e alla raccolta di indizi, con il fine di portare luce sul destino di Rachel, ragazza scomparsa improvvisamente di cui non esistono tracce. Purtroppo in questa seconda parte dell'opera i dialoghi perdono di carisma e interesse, trasformandosi di fatto in una bieca scusa

per allungare il brodo. Gli ultimi minuti sono stati mortali per il sottoscritto, con scambi di battute degni dell'NPC medio che si lamenta della pioggia in gioco di ruolo qualsiasi.

CHI NON COMPIOTTA IN COMPAGNIA...

Internet è un luogo bellissimo. In questo caso, anche il forum di Steam lo è: pochi minuti dopo aver terminato Dark Room (e dopo la solita telefonata notturna col keiser in cui gridiamo come scolarette isteriche scambiandoci pareri sul gioco) (per la gioia dei miei vicini di casa, non so dei tuoi, ndkeiser) mi sono fiondato in cerca di feedback, vuoi per vedere se mi ero perso qualcosa di importante, vuoi per pura curiosità. Ciò che ho trovato mi ha lasciato letteralmente a bocca aperta: diversi utenti hanno stilato lunghissime teorie sull'universo di Life is Strange, in cui ogni minimo particolare viene analizzato e discusso per spiegare ogni passaggio dell'opera. (L'unica altra volta in cui ho assistito a un simile proliferare di speculazioni, ricerca di indizi e analisi fotogramma per fotogramma risale ai tempi delle prime stagioni di Lost, quando alla fine di ogni puntata era tutto un browsare i forum ufficiali alla ricerca di indizi e possibili interpretazioni di questa o quella scena, di quella frase... Ecco, speriamo che Life is Strange non finisca in vacca allo stesso modo, ndkeiser). Senza tirare in ballo spoiler che mi costerebbero la decapitazione, sappiate che "qualcuno" parrebbe essere immune al potere di Maxine, che qualche email letta nei capitoli precedenti si ricollega stranamente ai documenti trovati in questo episodio, e che certi personaggi si sono lasciati scappare qualche segreto di troppo. Solo l'ultimo episodio ci leverà ogni dubbio (almeno si spera), ma parlando di paradossi spazio-temporali, universi paralleli e teorie al limite della sanità mentale il tempo scorrerà più velocemente. Questo lo diceva anche Einstein, eh!

ABIURAZIONE

Purtroppo, e lo dico davvero sospirando di tristezza, Dark Room incespica anche su certe parti della trama: a volte basterebbe davvero sfruttare al meglio i poteri di Max per levarci da situazioni più che scomode, eppure ci trovia-



"Max! Vieni a vedere questo video di gattini che cadono!"



C'è sempre un faro. Sempre.

mo incastrati in vortici di mestizia e stanchezza nel dover ripetere lo stesso dialogo più e più volte. A parte per un enigma a pochi minuti dalla fine, infatti, il potere di riavvolgere il tempo si rivela solo un metodo alternativo per non dover ricaricare un salvataggio precedente. Spiacente, ma in un titolo come Life is Strange non riesco ad accettare una caduta di stile come questa. Alla fine capiteremo di fronte l'ennesimo cliffhanger studiato a tavolino per farci soffrire fino all'uscita dell'ultimo episodio, ma nemmeno quello mi ha convinto pienamente: DONTNOD ha giocato sul sicuro tirando fuori dal cilindro nuovi fatti di cui non eravamo ancora a conoscenza, puntando tutto sull'effetto sorpresa. Manca un solo episodio prima di poter mettere la parola "fine" a questa comunque meravigliosa esperienza, e temo vivamente che i ragazzi francesi abbiano messo fin troppa carne sul fuoco. Ancora non sappiamo nulla riguardo i poteri di Max, della ragazza sparita e delle catastrofi bibliche che fanno presagire al peggio.

DIVINAZIONE

Life is Strange si sta lentamente trasformando in un'esperienza in cui ci sediamo su una monorotaia e non dobbiamo

fare altro che goderci gli eventi che ci scorrono attorno: le scelte compiute in passato, almeno per il momento, non sembrano essere così importanti, e quella splendida illusione di libertà e esplorazione, in cui scoprivamo il mondo che ci circondava, è ormai solo un lontano ricordo. Non lo reputo un male: semplicemente, dopo aver assaggiato una gustosissima fiorentina, è triste trovarsi sul piatto un hamburger riscaldato. Le speranze comunque non sono affatto morte, anzi: mi aspetto da DONTNOD un finale epico, in cui si redimono da ogni passo falso compiuto in questo capitolo e dimostrano, come è giusto che sia, che il mondo ha bisogno di titoli come questo. Ottobre non è poi così tanto lontano... 🍷

...e niente, anche stasera la vida loca.



DONTNOD NON HA ANCORA SPIEGATO NULLA RIGUARDO I "POTERI" DI MAX



COMMENTO

Dark Room divide la folla: da una parte coloro che hanno adorato questo nuovo capitolo; dall'altra quelli che, come il sottoscritto, hanno poco digerito le fin troppe cadute di stile che DONTNOD ci ha regalato. Troppe sessioni di trial & error mascherate da dialoghi a scelta multipla, troppe scelte scontate nella trama e dialoghi eccessivamente prolissi, mirati solo ad allungare il brodo. Vi prego, ridatemi quelle fantastiche sensazioni provate nell'esplorare l'istituto Blackwell mentre le dolci note di chitarra acustica mi facevano sognare. Dai, mi piace pensare che questo capitolo sia la quiete prima della tempesta. In tutti i sensi. Forza DONTNOD, mi aspetto i fuochi artificiali.

- 🟢 La prima mezz'ora è magistrale
- 🔴 Il potere di Max è poco (e male) sfruttato
- 🔴 Qualche passaggio non convince
- 🔴 Dialoghi poco ispirati, soprattutto nel finale

VOTO [76]



L'espressione di Maxine descrive perfettamente il mio odio per questa parte del gioco.

Low ▶ 29,99 € ▶ Internet ▶ Assente ▶ Funcom ▶ playminifigures.com ▶ PEGI 7

LEGO MINIFIGURES ONLINE

E così, armato di sturalavandini, mi sono avventurato nella grotta dell'Antico Drago, insieme a un pirata, un astronauta e un cowboy. True Story.

La storia di LEGO è tremendamente affascinante: la casa danese, che l'anno prossimo festeggerà il secolo di vita, ha accompagnato l'infanzia di tutti noi grazie ai famosi mattoncini che dal 1958 massacrano i nostri mignoletti, e nonostante tutto ha rischiato un'orribile bancarotta all'inizio del nuovo millennio. Infelici scelte di marketing e produzione, idee stantie e poca apertura mentale hanno portato il colos-

so nordeuropeo sull'orlo della disgrazia, ed è solo grazie all'ingresso di Jorgen Vig Knudstorp in azienda, nel ruolo di CEO, che oggi possiamo continuare a costruire enormi castelli e navi spaziali con i famosi mattoncini. Tra le mille idee portate dal nuovo amministratore dobbiamo assolutamente ricordare la concessione di licenze storiche, partendo da Star Wars e arrivando al Signore degli Anelli, passando dai supereroi DC e Marvel.

Proprio grazie a questa furba mossa, oltre agli immancabili mattoncini sugli scaffali dei negozi, sono arrivati sui nostri schermi anche gli omonimi videogiochi, caratterizzati da un mix di follia e giocabilità che li rendono un appuntamento immancabile per grandi e piccini. Purtroppo per noi, che siamo golosi, non tutte le ciambelle riescono col buco.

FORBICI DALLE PUNTE ARROTONDATE

LEGO Minifigures Online è l'ennesimo titolo ad arrivare sui nostri schermi che vede protagonisti gli omonimi mattoncini, ma questa volta portando con sé un paio di caratteristiche a dir poco interessanti: la prima è che, come dice il nome, il gioco è interamente dedicato all'esperienza multiplayer; la seconda, che è anche la più importante, riguarda invece il suo target. Non createvi troppe aspetta-

**LEGO MINIFIGURES
ONLINE È UN
PRODOTTO
PENSATO PER
I PIÙ PICCINI**

La città LEGO è qualcosa di meraviglioso.



Ask me about LOOM.

LA VERA ANIMA DEL TITOLO È CERCARE NUOVI PERSONAGGI SU CUI METTERE LE NOSTRE MANACCE

DINOSAURI E PIRATI SPAZIALI

La trama è semplice ma fa il suo dovere, soprattutto con i più piccoli: noi possediamo una bussola magica e, dal nulla, un pirata fantasma farà capolino nella nostra stanza per rubarcela da sotto al naso. Grazie a questo espediente piano piano visiteremo i quattro angoli dell'universo LEGO, partendo dall'Isola dei Pirati, giungendo poi al Regno Medievale, visitando successivamente lo spazio, passando per l'antica Grecia mitologica e infine sbarcando sull'immane Isola dei Dinosauri. Non potremo visitare liberamente sin da subito tutti i vari scenari, ma dovremo affrontare l'intera avventura con pazienza e dedizione. A LEGO City, punto di riferimento che connette i vari mondi tra loro, potremo comunque tornare facilmente sui nostri passi in

tive: siamo davanti a un prodotto pensato per bambini, che vanta meccaniche semplici, situazioni simpatiche e praticamente privo di violenza. A meno che non troviate che smontare scheletri pirata a colpi di pizza margherita sia diseducativo, ovviamente. In realtà Minifigures Online è giocabile già da un annetto, ma ve ne parliamo solo ora perchè Funcom ha da poco portato a termine un importante aggiornamento: fino a poche settimane fa, difatti, quello che ci trovavamo davanti era un titolo fondamentalmente free-to-play, nel quale dovevamo mettere mani al portafoglio per ogni mappa aggiuntiva in cui compiere le nostre scorribande; ora invece basta acquistare il prodotto completo per potersi godere senza troppi grattacapi l'intera esperienza. Chiedete ai vostri genitori di poter usare il loro indirizzo email: si comincia!

UN GIOCO DA BAMBINI

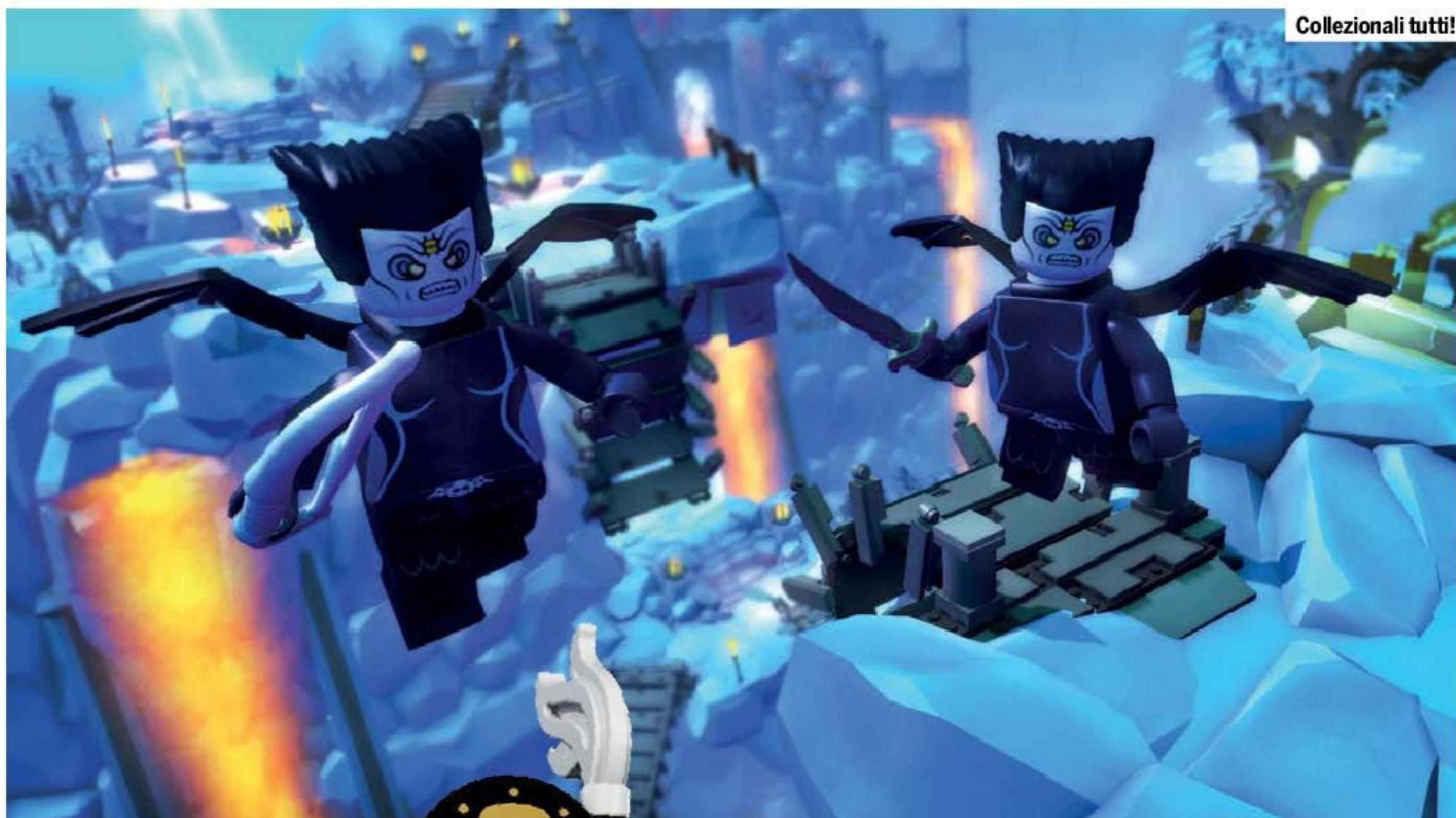
Come già accennato, le meccaniche di LEGO Minifigures Online sono quanto di più semplice si possa pensare: vestendo i panni di uno dei tantissimi protagonisti non dobbiamo fare altro che esplorare gli ambienti di gioco, distruggere quanti più elementi possibile dello scenario e affrontare a muso duro i tanti nemici che ci sbarreranno la strada, il tutto consumando solo il tasto sinistro del mouse. Il tasto destro, invece, è dedicato al potere speciale che caratterizza ogni folle personaggio: qui i game designer si sono sbizzarriti non poco, e non vi nego che scoprire le varie abilità è una delle

parti più divertenti di tutto il gioco. Troveremo salti mortali, pizze giganti in caduta libera, velociraptor scheletrici evocati dal nulla, stelle cadenti e chi più ne ha più ne metta, aggiungendo quella giusta componente di follia che non guasta mai. Distruggendo ogni cosa innanzi a noi faremo incetta di stelline, valuta virtuale con cui far avanzare di livello i nostri avatar sbloccando ulteriori poteri speciali. La vera anima del titolo, comunque, è cercare in lungo e in largo nuovi personaggi su cui mettere le nostre manacce. Il vecchio proverbio giapponese che recita "acchiappali tutti" calza a pennello!



Guarda mamma sono un pirata! - Doppiosenso edition

Collezionali tutti!



cerca di eventuali tesori e importanti pezzi di Minifigure: per poter aggiungere determinati personaggi alla nostra squadra dovremo difatti letteralmente costruirli, trovando i loro pezzi in giro per piccoli dungeon. Scordatevi Novigrad e livelli sterminati: questo titolo è suddiviso in tante piccole zone di breve durata. Del resto si sa, i bambini si sdrumano le scatole velocemente, e con questo espediente i ragazzi di Funcom hanno tagliato la testa al toro. Ai veloci dungeon, chiamati Pocket Adventure, si aggiungono anche svariate missioni in cui incapperemo spesso e volentieri, ma che purtroppo si limiteranno a chiederci di far fuori qualche decina di nemici o di spaccare parti della mappa.



NONOSTANTE IL TITOLO, LA COMPONENTE MULTIPLAYER È UN ELEMENTO MARGINALE DELL'INTERA AVVENTURA

SINGLEPLAYER ONLINE

Molte cose non mi hanno convinto di Minifigures Online, tenendo comunque a mente che il sottoscritto ha sin troppa barba rispetto al suo target. Innanzi tutto, a discapito del titolo, la componente multiplayer è presente solo in minima parte, se non addirittura assente: in ore e ore di partita avrò incontrato al massimo un paio di altri giocatori, con cui non ho avuto nessuna interazione. La chat è limitatissima, come il proprio nickname, che va scelto da un elenco di termini preimpostati. Tutto è ovviamente pensato per non far incappare i nostri bimbi innocenti nell'imbecille di turno, ma a mio avviso si è persa comun-

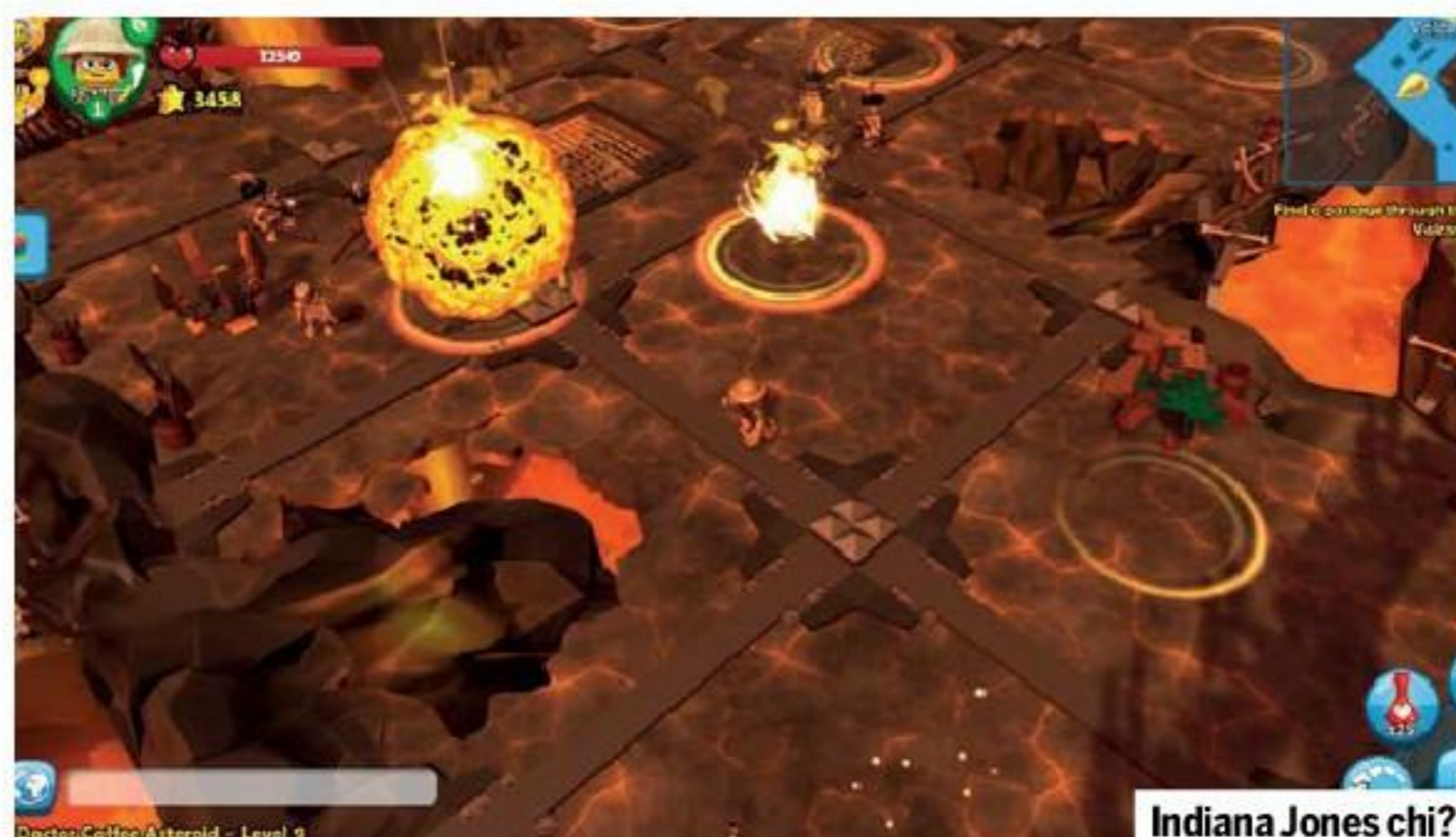
que l'occasione per introdurre il concetto di "online" ai più piccini, partendo dal presupposto che non andrebbero comunque lasciati da soli, neppure su un titolo come questo. Altra cosa che non mi ha convinto pienamente è l'esagerato quantitativo di oggetti da distruggere, mentre sono ben poche le occasioni in cui occorre invece costruire qualcosa. Il che, in un titolo targato LEGO, è un vero e proprio peccato.

NESSUNO PENSA AI BAMBINI!

Come prova del nove ho passato qualche ora in compagnia di mia nipote di otto anni (il mondo non è ancora pronto per dei piccoli Astro in miniatura) (al mondo rimane quindi ancora un po' di

UN MONDO IN TASCA

LEGO Minifigures Online è disponibile anche per iOS e Android: per pochi spicci vi portate a casa la mappa iniziale, ma per continuare nell'avventura dovrete pagare ogni nuova location in cui vorrete avventurarvi. Purtroppo, l'acquisto del gioco su PC non ci garantisce l'accesso anche su dispositivi mobili. Peccato: con un uso intelligente di un account unificato, poteva essere una buona scusa per comprare il prodotto e goderselo praticamente ovunque.



Indiana Jones chi?



Prima o poi prenderanno una freccia in un ginocchio.



tempo e un filo di speranza, ndkeiser), facendomi poi spiegare da lei cosa avesse trovato di speciale nel titolo Funcom: ha adorato scoprire nuovi personaggi e provarne le abilità speciali, ma si è annoiata in fretta nel picchiare

LA MAGIA DIGITALE

Uno dei tanti metodi per giocare con un personaggio particolare è acquistare una bustina di Minifigures (a partire dalla dodicesima serie) e inserire in gioco il codice trovato all'interno. Come per magia, sullo schermo comparirà lo stesso identico personaggio che teniamo tra le mani. E sì, avete letto bene: magia. Non state a spiegare ai piccini le orribili verità sui videogame.



scimmie urlatrici e cavalieri maledetti; ha riso di gusto quando un personaggio vestito da hot-dog si è messo a rotolare addosso ad alieni cattivi, e si è emozionata quando l'archeologa ha fatto comparire dei dinosauri per combattere; per poi andare a vedere i cartoni animati dopo massimo una mezz'oretta. Insomma, bene o male le stesse cose che ho provato io. A voi le conclusioni (che nonostante la barba sei un bambino di otto anni?, ndkeiser).

... E TUTTO IL RESTO È...

LEGO Minifigures Online ahimé soffre anche di qualche fastidioso bug: a volte i personaggi si stendono per terra e si rifiutano di combattere, altre volte non rispondono propriamente ai comandi, rischiando di farci crepare prematuramente (eventualità comunque difficile e che ci farà ripartire da pochissimi attimi prima del triste evento). In soldoni il titolo Funcom rischia di annoiare tutti, grandi e piccini, e non riesce

IL TITOLO FUNCOM NON RIESCE A OFFRIRE QUALCOSA DI REALMENTE ORIGINALE

a offrire qualcosa di realmente originale se non sporadiche trovate brillanti: un hack'n'slash monotasto che non vale certamente il prezzo del biglietto, soprattutto se paragonato ad altri titoli LEGO ben più divertenti. Dopotutto, considerato il titolo, sarebbe lecito aspettarsi un comparto online degno di tal nome. Fateci un pensiero: non solo se volete avvicinare i vostri bimbi ai videogiochi e siete grandi appassionati degli omonimi mattoncini, altrimenti fate finta di nulla e passate oltre: non ne sentirete la mancanza.



COMMENTO

LEGO Minifigures Online è un titolo pensato per i nostri bimbi, elementare nelle meccaniche ma in grado comunque di offrire piccoli momenti di divertimento. Purtroppo la componente online è praticamente assente, e la sua anima da hack'n'slash monotasto non riesce a soddisfare appieno. Senza canoni da pagare mensilmente può essere un buon titolo per far avvicinare i nostri piccoli al mondo dei videogiochi, ma sarà difficile che voi (e loro) ne rimaniate pienamente soddisfatti.

- + Decine e decine di personaggi...
- + ... e scoprire tutte le loro abilità è fantastico
- Poco stimolante
- La componente online è praticamente assente

VOTO [64]



Questo tizio chiamato "Snotty" si atteggia nella sua malvagità.



Nel 1957, a Gaydon, l'Aston Martin decide che vuole conquistare il circus della F1 con una vettura classica, bella e prestante: è l'inizio di una delle storie più assurde del motorsport.

Sulle ali del successo nel World Sportscar Championship, la casa inglese vive un momento esaltante dal punto di vista dei risultati, e sceglie Ted Cutting, l'uomo della DBR1 (vettura che vincerà nel 1959 la 24ore di Le Mans), per progettare la DBR4. La classica cromatura verde e il profilo affusolato del nuovo bolide fanno sognare i tifosi britannici, soprattutto perché i primi test

sono eccellenti, e la Maserati di Fangio non è per nulla lontana. Inspiegabilmente, però, nel 1958 la vettura viene tenuta ai box, per migliorarla in vista del mondiale dell'anno successivo. Un po' come, nel 2014, a Southam, Codemasters decide di tenere ai box la versione next-gen del videogioco ufficiale della F1, consegnandoci una sorta di appetizer troppo scialbo per una serie che, nel bene e nel male, ha riportato il

circus in bella mostra sui nostri monitor. Gli inglesi, si sa, vanno matti per i motori e le scommesse, e la storia, a volte, può tornare utile per evitare un azzardo troppo grande e non ripetere gli errori del passato. Gaydon e Southam sono separate da sette miglia di brughiera, e le ali dorate di Aston Martin fanno parte del patrimonio locale. Impossibile, dunque, che i ragazzi di Codemasters ignorino il resto della storia.

L'Ego Engine 4.0 è bello, definito e ha una gestione nettamente migliore delle luci rispetto al passato.

UNA POLE NON È UN MONDIALE

Nel 1959, a Silverstone, in una gara non valida per il mondiale, la DBR4 straccia tutti sul giro singolo in qualifica e in gara arriva seconda, dietro la Cooper di Jack Brabham. A Gaydon sono convinti: è l'anno buono. F1 2015 è un po' così, sul giro secco è il miglior gioco di F1 degli ultimi



SUL GIRO SECCO, F1 2015 È IL MIGLIOR TITOLO DI FORMULA UNO DEGLI ULTIMI ANNI



Il look del gioco è estremamente televisivo e i replay danno davvero soddisfazione.



Che piova o ci sia bel tempo, Bahrein è sempre spettacolare.

SENZA MODALITÀ CARRIERA, GUIDARE PER LE SCUDERIE MINORI HA DAVVERO POCO SENSO

anni. Il nuovo motore grafico, l'EGO Engine 4.0, nonostante non sia completamente rinnovato come le press release ci hanno mellifluamente fatto pensare per mesi, è il degno successore dello storico engine dei Codies e porta sui nostri schermi un ottimo compromesso di qualità e prestazioni. Le nuove vetture del circus sono splendide, piene di dettagli e tocchi di classe, soprattutto di notte e durante gli acquazzoni, dove le pozze d'acqua regalano riflessi da capogiro. I circuiti fanno meno impressione, soprattutto se confrontati con le controparti presenti in Assetto Corsa o Project CARS, e sembrano essere solo una versione aggiornata ereditata dalle precedenti edizioni, ma in ogni caso si difendono bene. Al di là della bellezza estetica, però, quel che il nuovo engine ha regalato a F1 2015 è una fisica tutta nuova, che finalmente ci fa sentire la macchina in maniera più che soddisfacente, con peso e trazione molto più credibili che in passato e una revisione intelligente di tutto il modello di simulazione della frenata, che ora non porta subito a blocchi sanguinosi in termini di perdite di tempo. Il mio primo giro, rigorosamente in Australia, è da

applausi: è la F1 che ho sempre sognato, accessibile per tutti ma profonda il giusto per investire tempo nel migliorarsi, limare decimi, disabilitare tutti gli aiuti e godersi un vero simulatore. Insomma, il titolo iridato, anche per Codemasters, sarebbe stato a porta di mano, se a un modello di guida scalabile e divertente avesse affiancato un gioco che, purtroppo, a oggi non c'è.

LA RIVOLUZIONE DEL '58

Dieci anni prima della rivoluzione studentesca, in F1 c'è quella dei motori, visto che gli ingegneri e i progettisti del circus trovano il modo di ottenere vetture molto più prestanti e aerodinamicamente efficaci spostando il propulsore dall'anteriore al posteriore. Una rivoluzione copernicana, estetica e pratica. Una vera e propria nuova generazione, come quella che Codemasters prova ad affrontare con un prodotto di fatto obsoleto in termini di contenuti: è inaccettabile arrivare sul mercato con un gioco che offre solo la possibilità di effettuare una corsa singola, un campionato con un pilota del circus, prove a tempo e la famigerata Stagione Pro, una modalità che per quanto stimolante, mi sa di presa in giro, come spiego in un box. Inaccetta-

bile, ripeto, perché la serie inglese ci aveva abituati a una modalità Carriera sempre interessante, almeno fino al 2014, dove le iterazioni narrative, fatte di vita dal paddock, interviste, contratti e obiettivi dinamici, si erano già ridotte di brutto. Inaccettabile, ribadisco, soprattutto dopo una campagna marketing che, sulla Carriera, ci ha puntato parecchio. A prescindere dai problemi avuti in sede di sviluppo, violare le aspettative dei giocatori in maniera così spudorata, con un annuncio a pochi giorni dall'uscita del prodotto, è poco carino, soprattutto se sradichi dal gioco l'ossatura portante. Senza modalità carriera, o di una equivalente che abbia una qualsivoglia forma di progresso, guidare per

IL MIO NOME È HAMILTON, LEVIS HAMILTON

Per farvi capire la noncuranza con cui F1 2015 è realizzato, basta correre un Gran Premio che, inevitabilmente, vedrà Hamilton protagonista. I commentatori italiani, con tutto il rispetto per un lavoro a volte davvero complesso, con un'intonazione del tutto fredda e poco coinvolta, fanno i complimenti al vincitore pronunciando il suo nome. "Levis Emilton". Sì, Levis, come quello dei jeans. Una gaffe che farà storia, e che racconta in un solo nome la storia di un prodotto.

Le gare sotto la pioggia sono epiche, con visibilità e grip al limite del sostenibile.





Gli impatti sono migliorati, con tanto di pezzi di carbonio volanti. Peccato per i paletti imposti dalla FIA sui danni.



CODEMASTERS PROVA AD AFFRONTARE LA NUOVA GENERAZIONE CON UN PRODOTTO OBSOLETO IN TERMINI DI CONTENUTI

le scuderie minori ha davvero poco senso, se non per un fatto di soddisfazione personale: la riproduzione dei valori della stagione in corso è assolutamente fedele, e già strappare le posizioni di vanto alla Mercedes è cosa difficile con Ferrari e Williams, e il combattere per posizioni di rincalzo senza una nessuna contestualizzazione narrativa è completamente privo di ogni appeal, anche per i piloti più smalzati. Pur volendo passare sopra i miei desideri di ruolismo sportivo, F1 2015 è un gioco poco rifinito e, per certi versi, affrettato. Lo si capisce da tante piccole cose: l'adattamento linguistico lascia a desiderare; il commento, invece di creare pathos, lo fa crollare; nonostante l'inserimento delle scene scriptate pre e post gara, la sparizione di elementi di contorno, della safety car e,

di fatto, delle integrazioni del regolamento 2015 in termini di sicurezza, minano molto il senso di partecipazione. Ed è un peccato, perché il potenziale del titolo è altissimo.

EPILOGO

L'Aston Martin DBR 4 corre cinque gare iridate, portando a casa zero punti e due ritiri. È una vettura bella, ma lenta e poco affidabile. A Gaydon hanno fallito, e da allora in casa Aston Martin non si parla più di F1. A Codemasters, in fondo, va un po' meglio, perché al di là dell'ottimo comportamento in pista, qualche intuizione che fa ben sperare per il futuro della serie c'è: innanzi tutto il team radio interattivo funziona bene e in modalità Stagione Pro, senza HUD, diventa fondamentale per

LA STAGIONE CHE MI PRENDE IN GIRO

La Stagione Pro è una modalità fantastica: gare al 100% della durata, visuale interna, massimo realismo. Ma siamo sicuri di poterla definire modalità? Mi spiego: che differenza c'è tra questa e disabilitare manualmente tutti gli aiuti e impostare al massimo il livello di difficoltà dal menu? Nessuna, se non il fatto che la Stagione Pro evita qualunque tipo di tentazione sui flashback e sulla visuale. Basta, però, a farne una feature su cui puntare? Io direi di no.



ottenere le informazioni su pista e gara. Il motore fisico nuovo, oltre a giovare al modello di guida, risolve parzialmente la credibilità degli urti e delle collisioni, che però sono ancora lontane dall'essere convincenti in termini di realismo complessivo degli incidenti per via dei paletti che la FIA impone a Codemasters e che ci condanna a vedere vetture che, al massimo, perdono appendici aerodinamiche. Un peccato, perché il lavoro svolto sulla fisica ha davvero portato attimi di realismo esaltanti, grazie anche all'ottimo impianto sonoro che dà ottimi feedback sull'efficienza aerodinamica, sul funzionamento dei freni e su quello che ci circonda. Buona anche la resa delle mappature del motore, che regala bolide finalmente



I più nostalgici possono correre anche con il carset 2014, quando la McLaren era ancora una macchina di F1.



instabili quando selezioniamo la miscela di carburante più grassa. Certo, l'instabilità riporta a galla uno degli annosi problemi di F1, ovvero la difficoltà estrema di dosare l'acceleratore senza perdere il posteriore,

LO STRANO CASO DELL'ANTI-ALIASING

Sempre per la saga del pressappochismo, anche il motore grafico dalle ottime prestazioni viene inficiato da scelte discutibili: non è infatti possibile impostare l'anti-aliasing e per provare a rendere tutto più morbido è possibile attivare alcuni effetti di post-produzione (TXAA, FXAA, SMAA). Il risultato è sconcertante: attivando i filtri il gioco paradossalmente peggiora, perché oltre alla smussatura dei poligoni i tre effetti causano un tremendo blur che rende tutto piuttosto posticcio.



F1 2015 È UN GIOCO POCO RIFINITO E, PER CERTI VERSI, AFFRETTATO



Il rinnovato modello di frenata regala nuovi margini di staccata. Occhio a non andare lunghi.

ma da questo punto di vista si tratta di un eccesso di realismo, dato che sulle vere F1 il problema è risolto da mappature molto più dettagliate che, per questioni meramente ludiche, Codemasters ha riassunto nel controllo di trazione: non sentitevi niubbi se lo attivate anche con volante e pedaliera. Quello che, però, rovina l'idillio in pista, è la folle AI: i piloti governati dalla CPU sono sicuramente aggressivi, sbagliano, si toccano ed è difficile tener loro testa al massimo livello di difficoltà, ma purtroppo si dimostrano fin troppo innamorati della traiettoria ideale, tanto da sbatterci fuori senza troppi complimenti, e da non lasciarci spazio in fase di doppiaggio o durante il lancio del nostro giro veloce in qualifica. Se il difetto è aggirabile in circuiti che offrono ampi margini di manovra, immaginate da voi quale sia il rischio su tracciati stretti come Montecarlo e Singapore: tamponamenti selvaggi e bagarre totalmente fuori di testa. Certo, possiamo sempre attivare il flashback e tornare indietro, se non fosse che in Stagione Pro, per esempio, i riavvolgimenti del tempo sono vietati, con il rischio di buttare via ore e ore per l'inadeguatezza e la poca ottimizzazione del progetto Codemasters. La speranza è che, per il 2016, a Southam, abbiano organizzato dei corsi di storia dell'automobilismo. 🚗

COMMENTO

Codemasters butta via il suo miglior modello di guida "dimenticandosi" il resto del gioco. L'esordio del pur ottimo EGO Engine 4.0 è una bellissima tech demo di quello che, probabilmente, può essere il futuro della saga, ammesso che a Southam si ricordino di inserire la carriera con le sue iterazioni narrative e di fare un beta testing efficace. Una modalità che non è una modalità e il carset della stagione scorsa non possono salvare un gioco che è fantastico sul giro secco, ma che sulla lunga non può combattere per il mondiale.

- ➕ Modello di guida divertente
- ➕ Motore grafico convincente
- ➖ Pochissimi contenuti
- ➖ Tanti bug e poco rifinito

VOTO [68]

IN SPACE WE BRAWL

TGM
BRONZE
AWARD

Nello spazio non si può udire alcun suono. Strano, sento benissimo mio fratello che si sta mangiando il poggio del divano dalla rabbia.

In principio era il monolite nero, lo spazio, la fantascienza. Poi, qualche mese dopo, è stata la volta delle sconfinite lande di Steam e dei suoi PC, pronti ad accogliere l'essenza rissosa dello spaziobrawl. Quest'epica – quanto breve – introduzione è il modo perfetto per iniziare a parlare di In Space We Brawl, l'ultima frontiera del multiplayer competitivo da divano. Controller alla mano, l'odissea spaziale di ISWB ci permette di dar vita a battaglie a quattro giocatori, ciascuno dotato di astronave e armamentario, al fine di rimanere l'unico sopravvissuto di queste spietate guerre stellari.

FATTI PIÙ IN LÀ

L'idea è semplicissima, quasi elementare, ma è innegabile che la formula dia i suoi frutti una volta radunato un compatto gruppo di amici: si sceglie una tra le tre modalità disponibili (Gladiatore, Torneo,

Campionato), si seleziona una nave spaziale, si monta l'arma e via, mazzate sui denti pure e semplici. Ho avuto modo di testare ISWB sin da settembre, un mese prima della release ufficiale su PS3/PS4, rimanendo estasiato dalla forza attrattiva che il gioco in questione esercita sulle masse. Sconosciuti che si danno battaglia come fossero amici di vecchia data, rapporti distrutti insieme alle astronavi in fumo tra gli asteroidi; ho visto di tutto in quei giorni al

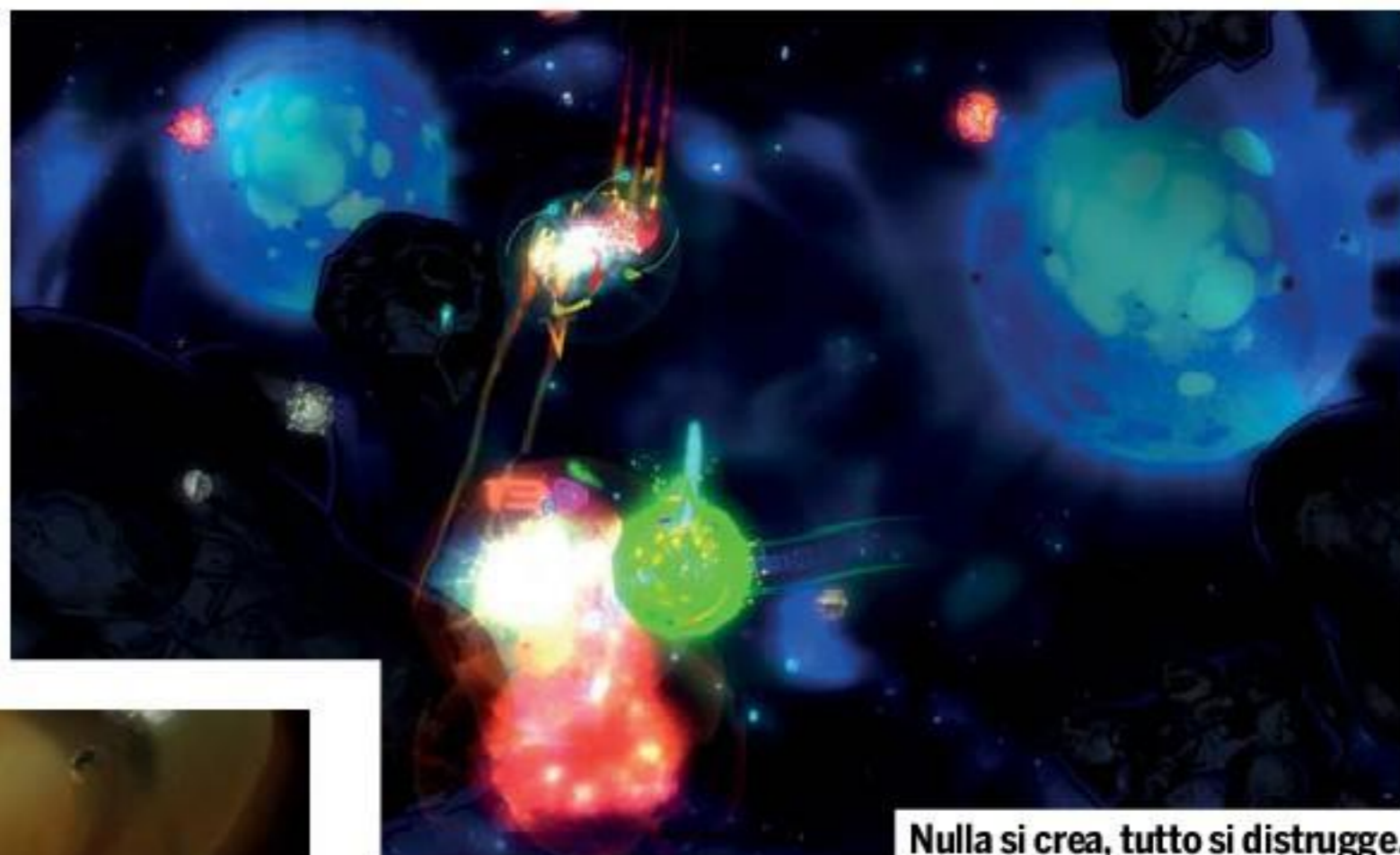
Mantova Gaming Park. Se l'operetta degli italiani Forge Reply funziona benissimo durante le sessioni di street playtesting, sarà in grado di farlo anche sulle macchine casalinghe devote al verbo di Gabe Newell? Sì e no. Il punto di forza della produzione resta sempre l'anacronistico revival del coop da salotto, incentivato anche da modalità di gioco che puntano allo studio sopraffino delle capacità degli avversari, come le scommesse pre-partita su chi sarà

Ogni mappa dispone di tre versioni con altrettante grandezze: occhio a non perdervi!



CON UN GRUPPO DI AMICI, IN SPACE WE BRAWL REGALA MOMENTI DI PURO GODIMENTO

È possibile deviare la traiettoria dei proiettili usando i buchi neri.



Nulla si crea, tutto si distrugge.



Il potere delle onde sonore scorre potente in lui.

SONO RIMASTO ESTASIATO DALLA FORZA ATTRATTIVA DI IN SPACE WE BRAWL

NELLO SPAZIO TUTTI POSSONO SENTIRTI VINCERE

Se ci si avvicina a ISWB con un gruppo di amici e col giusto mood, quest'indie è in grado di regalare momenti di puro godimento, anche grazie alla semplicità estrema richiesta nell'apprendimento delle dinamiche di gioco. Le astronavi sono tredici, ognuna dotata di varie caratteristiche che si legano perfettamente alla parte amaiola, composta da altrettante bocche da fuoco, tra cui fucili a pompa, spade laser, mine, e chi ne ha più ne spari. Combinare gli uni con gli altri al fine di creare l'assetto perfetto è un gioco nel gioco, e grazie all'inserimento dei bot è finalmente possibile testare le numerose combinazioni in ogni modalità, anche in assenza di amici, per prepararci alla carneficina in compagnia. Seguite il mio consiglio: organizzate serate ad hoc, datevele di santa ragione e godetevi uno dei migliori giochi indipendenti della scena italiana, nonostante i difetti ereditati (e forse ingigantiti) dal passaggio di piattaforma. 🌱

il vincitore o la possibilità di affrontare match a squadre, ma con l'approdo al PC ISWB rimane terribilmente incatenato a due granitiche limitazioni che per certi versi sembrano amplificarsi col cambio di piattaforma: l'obbligo del controller e – per assurdo – il multigiocatore locale stesso. Stiamo parlando di un twin stick shooter, è vero, ma conosco molte persone poco inclini all'uso del controller su computer per motivi di prestazioni in-game, senza contare la problematica dell'eventuale carenza di prese USB o dell'adattatore

assolutamente necessario per usufruire della comodità senza fili nel caso si decida di giocare in quattro. Ciò che su PS3/PS4 diventava routine, qui risulta leggermente più macchinoso e scomodo, facendo perdere quell'appeal nostalgico del gioco in compagnia, immediato per natura. Qui entra a gamba tesa la seconda restrizione, o meglio, mancanza: Steam è un mondo interconnesso, costruito sui solidi pilastri di una community comunicativa e sempre online, una grande rete nella quale i videogiochi girano e si diffondono più rapidamente, grazie soprattutto a prezzi e reperibilità ineguagliati. Se la matrice del vapore è così unita, perché non ampliare la struttura di gioco con una modalità multigiocatore su internet? Capisco l'innegabile snaturamento della filosofia alla base di In Space We Brawl, ma non mi risulta difficile immaginare gli ipotetici tornei organizzati online, una maggiore diffusione e l'abbattimento delle barriere che inscatolano prepotentemente questo port tra le quattro mura di casa.

SULL'ALI DORATE

Il Premio Drago d'Oro è un evento tutto italiano durante il quale vengono premiati i migliori videogiochi dell'anno appena trascorso, suddivisi per categorie e generi. Nel mare magnum di titoli internazionali si piazzano pure le eccellenze videoludiche del panorama nostrano, come ISWB, premiato per il Miglior Game Design, regalando così al team il terzo riconoscimento del Drago d'Oro dopo il grande successo di Joe Dever's Lone Wolf.



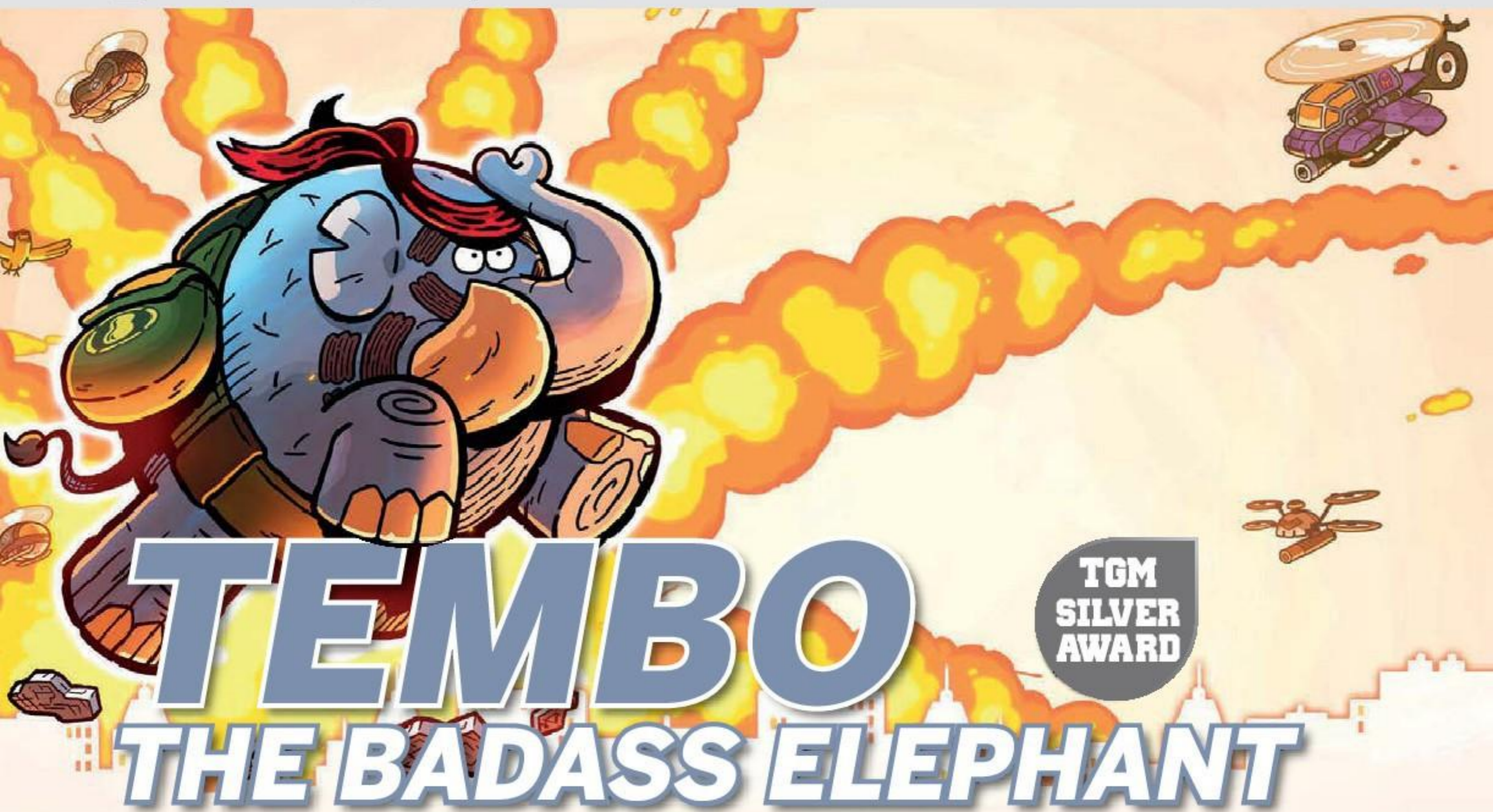
COMMENTO

In Space We Brawl è un must buy se avete una compagnia di amici videogiocatori. Questo port pubblicato su Steam soffre maggiormente la filosofia del gaming cooperativo/competitivo su PC, più orientato al multiplayer online, ma racchiude immutata la propria genialità e semplicità, rimanendo un ottimo twin-stick shooter accessibile a tutti, e fonte di estremo divertimento che mesi fa abbiamo imparato ad apprezzare su console.

- ⊕ Eccezionale in compagnia
- ⊕ Ami e navi a volontà
- ⊖ Multiplayer locale scomodo
- ⊖ Si sente la mancanza dell'online

VOTO [84]

Mid ▶ 12,99 € ▶ Assente ▶ Testi ▶ Game Freak/SEGA ▶ sega.com ▶ PEGI 12



Cosa c'è di più pericoloso in natura di un elefante infuriato? Un elefante infuriato che usa la proboscide come martello, salta e rimbalza in giro come una trottola.

Shell City è in pericolo e sembra che nessun esercito riesca a opporsi all'invasione delle terribili truppe Phantom. Chi potrà mai salvare i poveri cittadini da questo vile attacco, se non un inarrestabile pachiderma con tanto di bandana in testa? Ok, la trama non è proprio fra le più credibili di sempre, ma in fondo è stata scritta da un gruppo di giapponesi che hanno passato gran parte

della loro vita a sviluppare una serie che forse avrete sentito nominare: i Pokémon. Certe cose ti segnano, inutile girarci attorno, ma per fortuna gli amici di Game Freak hanno pensato bene di mettere da parte, almeno per un po', Pikachu e compagni, per produrre un platform 2.5D davvero particolare. Un tributo, se così lo possiamo definire, all'epoca d'oro di questo genere, con rimandi che ci riportano alla memoria capolavori senza tempo come Metal Slug, Donkey Kong Country e persino Yoshi's Island. C'è un po' di tutto insomma, sebbene Tembo vanti comunque una sua ben delineata personalità, in termini di design e stile grafico.

DUMBO: FIRST BLOOD

Tembo ovviamente non è un elefante come tutti gli altri, ma un vero e proprio combattente, più vicino a Rambo che non al suo orecchiuto parente della Disney.

Pur senza imbracciare alcuna arma, può utilizzare il proprio corpo come fosse un bulldozer ipervitaminizzato, sfondando qualsiasi struttura e falcidiando ogni presenza ostile senza troppi complimenti. È anche in grado di appallottolarsi su se stesso e rimbalzare in giro come una trottola, con il pregio di pesare diversi quintali. Una destrezza che si rispecchia anche nei movimenti, dove un'inospettabile agilità gli consente persino di spiccare balzi niente male e di librarsi per qualche istante nell'aria. Può anche colpire utilizzando la proboscide, che per l'occasione assumerà le fattezze di un martello, nonché spruzzare acqua per stordire i nemici, spegnere alcuni fuochi e interagire con elementi elettrificati. Il tutto muovendosi attraverso diciotto livelli, suddivisi in tre aree principali, più un'ultima – più raccolta – che rappresenta la fase finale del gioco.



Le leggiadre corse di Tembo sono sottolineate con efficaci onomatopee.

TEMBO È UN TRIBUTO ALL'EPOCA D'ORO DEI PLATFORM, RIMANDI CHE RIPORTANO ALLA MEMORIA CAPOLAVORI SENZA TEMPO



Il naso a martello è la migliore forma di attacco per abbattere fastidiosi velivoli.



Verso la fine il gioco diventa piuttosto carogna...



In alcune sezioni la visuale si allarga per facilitare l'azione di gioco.

TEMBO OVVIAMENTE NON È UN ELEFANTE COME TUTTI GLI ALTRI, MA UN VERO E PROPRIO COMBATTENTE

DUMBO 2 - LA VENDETTA

Di base Tembo si presenta come un platform piuttosto standard, privilegiando la sostanza a elementi più moderni, come la crescita del personaggio attraverso potenziamenti e upgrade assortiti.

LE (GAME) FREAK C'EST CHIC

Incredibile ma vero, Game Freak nasce negli anni 80 come rivista di videogiochi, proprio come TGM, salvo poi iniziare a svilupparli, nel 1989. Il loro debutto nel mondo videoludico avvenne con un titolo per NES, giunto in occidente con il nome di Mendel Palace, un action game basato su un fumetto realizzato da uno dei due fondatori dell'azienda, Ken Sugimori. Il vero successo però arrivò solo qualche anno più tardi, nel 1996, quando debuttarono sul territorio giapponese Pokémon Red e Blu, primi due titoli di una saga multimilionaria, oggi pilastro portante dell'economia di Nintendo.



Il nostro eroe invece avrà giusto la sua barra di energia come unica risorsa a separarlo dalla morte, dovendo anche fare attenzione al numero di vite disponibili, finite le quali toccherà ripartire dall'ultimo livello esplorato. Per fortuna è possibile incrementarne il numero raccogliendo le varie noccioline sparse in grande quantità in tutti gli stage. Fra le attività collaterali, non manca il recupero di tutta una serie di ostaggi e l'eliminazione di quante più truppe nemiche possibili, un'operazione che ci permetterà di accedere ai livelli più avanzati. Il tutto avviene in un contesto molto "cartoonoso", realizzato con una certa attenzione ai dettagli e alle animazioni, con una sapiente miscellanea di grafica bidimensionale e poligoni pieni. Ritroviamo qualche imprecisione giusto in alcuni sporadici fenomeni di stutte-



Questi enormi presse occhialute possono ucciderci con un singolo colpo. Meglio essere prudenti.

ring, che speriamo vengano corretti con un aggiornamento futuro. Qualcosa di più entusiasmante poteva essere fatto anche nel comparto audio, che presenta un accompagnamento musicale non proprio ispiratissimo. In termini di gameplay puro, Tembo sfoggia un livello di sfida crescente, ma senza eccessivi picchi di difficoltà, con la sola eccezione dell'ultimo livello e del boss finale, entrambi piuttosto impegnativi da superare. Niente di vagamente paragonabile a Ori and the Blind Forest, sia chiaro, tanto che difficilmente arriverete ai titoli di coda mettendoci più di cinque ore. La longevità insomma non è il suo forte, ma il valore di replay non manca, grazie agli achievement e alla volontà (vostra) di completare ogni stage al 100%. 🐘

COMMENTO

Game Freak ha messo assieme un'ottima produzione, confezionando un prodotto che è quasi un tributo ai platform game vecchia scuola. Tembo di certo non vuole rivoluzionare in alcun modo il genere, ma per come la vedo io, rimane un titolo godibilissimo anche senza tutti i fronzoli, talvolta eccessivi, che caratterizzano molte produzioni odierne. Paga giusto lo scotto di una longevità abbastanza risicata, ma per il resto è davvero difficile non consigliarlo a tutti gli appassionati degli action bidimensionali.

- ➕ Gameplay classico ma piacevole
- ➕ Ottimo stile grafico
- ➖ Piuttosto breve
- ➖ Picco di difficoltà nel finale

VOTO [87]

Low ▶ free-to-play ▶ Internet ▶ Completa ▶ Stainless Games ▶ magic.wizards.com ▶ PEGI 12

TGM
BRONZE
AWARD

MAGIC DUELS: ORIGINS

Dopo il clamoroso passo falso dello scorso anno, il Magic digitale griffato Stainless Games tenta la via della redenzione.

Lo scorso anno, quando ho messo le mani su Magic 2015, ricordo di esserci rimasto parecchio male. La serie di Stainless Games, che aveva di fatto sdoganato al popolo le dinamiche di un gioco di carte complesso come Magic: The Gathering, aveva subito una battuta d'arresto di quelle clamorose, perdendo per strada alcune delle modalità più apprezzate e, soprattutto, puntando tutte le fiches sulle maledette micro-transazioni e su una struttura fortemente votata al pay-per-win. Le cose non devono essere andate secondo i piani, visto che il qui presente Magic Duels: Origins stravolge – è proprio il caso di dirlo – le carte in tavola e propone sì le medesime dinamiche, ma all'interno di una formula completamente differente. Una scelta vincente, visto che la nuova incarnazione digitale di Magic funziona bene, nonostante qualche piccolo difetto di cui ora andrò a parlare.

QUELLA STRANA SOMIGLIANZA

La prima grande rivoluzione sta nel modello di business, che abbraccia definitivamente il free-to-play. L'ispirazione, manco a dirlo, è quell'Hearthstone: Heroes of Warcraft di mamma Blizzard che in un annetto o poco più si è eretto a vero e proprio caposaldo del genere, dettando regole che non può ignorare chiunque voglia fargli concorrenza con un minimo di senno in zucca. Magic Duels: Origins funziona più o meno allo stesso modo, visto che il client è gratuito ed esiste

una moneta in game che può essere guadagnata sia partecipando alle diverse modalità, sia mettendo sul piatto qualche euro reale a vil baratto. Con le monete digitali si acquistano le classiche bustine, le quali contengono sei carte casuali che vanno a integrare quelle base, queste ultime disponibili fin da subito e dalle quali occorre partire per costruire il deck dei nostri sogni. Chi fosse rimasto pesantemente scottato dalla deriva pay-per-win di Magic 2015 può stare tranquillo: qui non solo si possono guadagnare parecchie monete virtuali semplicemente giocando

Al solito, i combattimenti si risolvono in primo piano.



LA GRANDE RIVOLUZIONE
STA NELLA FORMULA, CHE
ABBRACCIA IL FREE-TO-PLAY



Il mio avversario sta per fare una brutta fine. Fategli ciao ciao con la manina.



Le carte Planeswalker aggiungono un gradito pizzico d'imprevedibilità alle partite.

MAGIC DUELS: ORIGINS RAPPRESENTA LA BASE DI UN PRODOTTO CHE EVOLVERÀ NEI PROSSIMI ANNI

(ci sono anche delle missioni giornaliere da portare a termine, proprio come nel già citato Hearthstone), ma il sistema casuale di distribuzione delle carte nelle bustine toglie dalla selezione quelle che abbiamo già accumulato in numero sufficiente a coprire il nostro fabbisogno. A tal proposito, occorre sottolineare come Magic Duels: Origins porti in seno alcune limitazioni nella costruzione del mazzo che non sono presenti nel regolamento "fisico"; in particolare, ogni deck non può contenere più di tre carte non comuni, due rare e un'epica. Il motivo di questa scelta è principalmente dettato dalla necessità di mantenere un certo equilibrio nelle partite, in particolare durante i match multiplayer, oltre che dalla volontà di non penalizzare eccessivamente il prodotto

cartaceo o – ancor di più – la versione digitale completa e gestita direttamente da Wizards of the Coast, ovvero Magic Online.

CARTE IN EVOLUZIONE

L'altra grande rivoluzione sta nel fatto che Magic Duels: Origins rappresenta la base di un prodotto che sarà in continua evoluzione nei prossimi anni. Non più, quindi, un titolo a sé stante col quale ricominciare ogni 12 mesi, ma un unico client che si aggiornerà con caratteristiche, modalità ed espansioni poco alla volta, seguendo la scacchiera delle uscite cartacee. Anche in questo caso l'ispirazione a Hearthstone è evidente, e la dice lunga su come il titolo di Blizzard abbia segnato il passo nel genere CCG. Già da oggi possiamo salutare con gioia il ritor-

Durante le fasi di attacco si può mettere in pausa e prendersi il tempo che serve per giocare gli istantanei.



COMMENTO

La serie Magic si riaccuffa grazie a un cambio di rotta quasi insperato, che trasforma il titolo di Stainless Games in un free-to-play a tutti gli effetti, ben equilibrato e affrancato dalla gogna infame del pay-per-win. Certo, di cose da sistemare ce ne sono ancora, a cominciare dall'assenza di alcune modalità storiche come le classiche Sfide; tuttavia, sarebbe folle non riconoscere come lo sviluppatore abbia rimesso la serie sulla giusta carreggiata, prendendo chiara ispirazione da un caposaldo come Hearthstone: Heroes of Warcraft. Bene così.

- + Formula rinnovata e vincente
- + Microtransazioni presenti, ma non determinanti
- Mancano ancora le Sfide
- Un solo campo di battaglia

VOTO [80]

Low ▶ 9,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Croteam/Devolver Digital ▶ croteam.com/talosprinciple ▶ PEGI 7

THE TALOS PRINCIPLE: ROAD TO GEHENNA

TGM
SILVER
AWARD

Tornano Elohim e Uriel, in una forma così studiata e intelligente che quasi ci ha stupiti, trattandosi di un DLC. Tanto di cappello a Croteam, ancora una volta.

E esaurito lo stupore per la scelta di genere, dagli autori di Serious Sam, lo scorso anno The Talos Principle ci ha impressionato per stile e profondità, nel geniale sottotesto narrativo, nel robustissimo gameplay e, in fin dei conti, anche nella confezione estetica, leggerissima nei requisiti di sistema e comunque ben realizzata. Road to Gehenna, dal canto suo, è come tutti i DLC dovrebbero essere: ha una durata assoluta-

mente dignitosa, 5/6 ore a meno di non avere il quoziente intellettuale di un vulcaniano (e di non imbrogliare, sbirciando su Youtube), e si applica in ogni modo possibile per perfezionare e magnificare le dinamiche del gioco base, risultando più impegnativo nei puzzle e ancora una volta brillante sul piano narrativo. Ed è vero che TTP non ha esattamente lo stesso valore se si trascura il suo argutissimo racconto, cosa che è comunque possibile

fare; il discorso cambia radicalmente, però, se amiamo i videogiochi nella loro forma più contaminata e complessa, quando cercano in un sol colpo di essere godibili nella narrazione come nelle meccaniche di gioco. Il gioco di Croteam, e così Road to Gehenna, fanno esattamente questo.

I'M URIEL, YOUR CYBERNETIC ANGEL

Un paio di piccoli riferimenti, prima di descrivere le nuove vicende: l'androide Uriel, protagonista di TTP, prende coscienza (concetto chiave del racconto, nel senso di risveglio e consapevolezza di sé) in una sorta di complesso scientifico, perso fra i ghiacci di un mondo non meglio precisato, mentre un'entità chiamata Elohim lo esorta ad accogliere la bizzarra esperienza senza farsi domande, e a risolvere una lunga serie di "prove" per



Vi prego, non prendetelo come uno spoiler. È solo un consiglio da amico.

LA DIFFICOLTÀ DEI PUZZLE È ELEVATA, E LA LORO QUALITÀ PIÙ OMOGENEA



Non dimenticate il tasto "fast forward": a volte è consigliabile restare in posizione per un po'.

Ciao. Posso dirti che non sei nemmeno un essere vivente? O magari lo sei, chissà.



Il finale, da cui questa immagine NON è tratta, prevede una versione estesa se rinveniamo tutte le "stelline".



ANCHE IN ROAD TO GEHENNA C'È UN'INTRIGANTE TRAMA NON LINEARE, FACOLTATIVA MA BELLISSIMA

accedere al Paradiso, o almeno a quello che lui professa tale. Al di sotto di questo strato, in TTP come in Road to Gehenna, c'è una sorta di "trama 2.0" non lineare e facoltativa, alla quale è possibile accedere tramite terminali presenti nelle strutture e nelle simulazioni di test, in un mini-game narrativo che può

GIOCATTOLI SALVIFICI

Gli strumenti a nostra disposizione sono gli stessi di TTP, proposti singolarmente nei puzzle oppure, come in questo DLC, quasi sempre in contemporanea: i più comuni sono i dispositivi per aprire porte o creare flussi per alimentare meccanismi; fra questi ultimi troviamo le ventole, spesso usate in concomitanza con le casse e i suddetti proiettori, all'interno di puzzle estremamente articolati e, una volta risolti, persino spettacolari. Quelli più riusciti sono legati al "registratore quadrimensionale", con il quale possiamo compiere una serie di azioni, attraverso una copia di noi stessi, per tenere premuti pulsanti o spostare oggetti una volta riavviato il tempo. Tra le altre cose, i dispositivi rimangono nel punto che avevano durante la registrazione, come ulteriore elemento degli enigmi.



portarci, senza peraltro imporlo, a prendere una decisione o l'altra nel finale multiplo: all'inizio di questo DLC, in particolare, Elohim ci chiede di correggere gli errori della "città ribelle" di Gehenna (un nuovo gruppo di strutture, con 4 mondi e 16 difficilissimi puzzle), i cui membri si sono organizzati e si rapportano fra loro come una delle nostre comunità web, con tanto di forum e tignosissimo admin. Ed è bellissimo notare come il fulcro del racconto si sposti, direi consequenzialmente, dalla visione di se stessi e della propria giustificazione esistenziale alla conoscenza degli altri, al modo con cui è possibile approcciare il prossimo per salvarlo o, al contrario, per condannarlo all'oblio. Chi ha completato The Talos Principle avrà pane per i suoi denti, nel rivelare agli utenti di Gehenna la reale entità dei mondi di Elhoim (o, almeno, quella che ha interpretato in un determinato modo), in un'esperienza che non ha alcun legame con i salvataggi o il finale di TTP, ma riesce comunque a risultare coerente e altrettanto profonda. In un box trovate un breve riassunto delle meccaniche,



ed è bene ricordare che il gioco di Croteam è anche e soprattutto questo, un puzzle game basato sulla fisica, in prima e terza persona, non rivoluzionario ma molto ben eseguito, infarcito di godibili easter egg (presenti in quantità anche in Road to Gehenna) e proficuamente supportato da Steam Workshop con mappe, modelli e addirittura total conversion; in questo caso, l'espansione raggiunge le punte più elevate nella concezione e nella difficoltà degli stage, intricatissimi e davvero ben concepiti, pur se in numero nettamente minore. Per tutti questi motivi, non mi limito a consigliare il DLC a chi ha già The Talos Principle, ma anzi suggerisco a quelli che non l'hanno ancora fatto di acquistare il titolo completo, e di espanderlo ulteriormente con questa nuova perla.

COMMENTO

Ho pensato di non spostare il voto nemmeno di un millimetro, rispetto al gioco base, e questo è un risultato inusuale per un DLC: al di là della sua durata, comprensibilmente minore, The Talos Principle: Road to Gehenna è altrettanto riuscito nel bizzarro e argutissimo racconto, ed è ancora migliore nell'omogenea qualità degli enigmi, opportunamente più difficili e intricati. La mancanza di nuovi strumenti per i puzzle potrebbe essere considerato un limite, ma non fino al punto da sminuire il brillante risultato. È l'intelligenza del gioco che diverte, espressa in tutte le forme possibili.

- ⊕ Narrativamente brillante
- ⊕ Ottima concezione dei puzzle
- ⊕ Le dinamiche di gioco sono state migliorate...
- ⊖ ... ma non ampliate

VOTO [86]

Mid ▶ 9,99 € ▶ Internet ▶ Testi ▶ RedLynx/Ubisoft ▶ trials.ubi.com ▶ PEGI 12

TRIALS FUSION AWESOME LEVEL MAX

Ogni volta che un meme diventa il personaggio di un videogioco, un gattino salta in groppa al suo unicorno e inizia a correre.

Devo dire la verità, il primo trailer di Awesome Level Max è riuscito immediatamente a catalizzare la mia attenzione: del resto non poteva essere diversamente, visto che non capita certo tutti i giorni di vedere un gatto armato di pistola cavalcare un unicorno sputafuoco. Da bravo amante del trash senza limiti, capace persino di sciropparsi "capolavori" come Shark Attack dall'inizio alla fine (io non ce l'ho proprio fatta, ndkeiser), non vedevo l'ora di mettere le mani su questo inaspettato DLC, che giunge a oltre un anno dalla release ufficiale di Trials Fusion. Un gioco che del resto ha goduto di un gran numero di contenuti aggiuntivi (ben sei fino a oggi) e miglioramenti di varia natura, ivi compreso il supporto per il multiplayer, introdotto con una patch lo scorso gennaio. Cosa si poteva fare di più, quindi, in un titolo che sembrava ormai spremuto peggio di un limone nella fabbrica dei Liuk?

**IL GIOCO METTERÀ
A DURA PROVA
ANCHE I PIÙ
SCAFATI**

GATTINI, ARCOBALENI E UNICORNI

Se state leggendo queste righe probabilmente conoscerete Trials Fusion come le vostre tasche, ne avrete apprezzato tutte le sfumature e di certo saprete bene quanto possa essere infido il gameplay messo in piedi dai finlandesi RedLynx. Tranquilli, nulla è cambiato in questo Awesome Level Max, che di

fatto propone due nuovi eventi a tema, uno dei quali, The Awesome Adventure, è proprio quello che vi vede nei panni di un gatto a cavallo di un unicorno. Il sistema di controllo in realtà è molto simile, per non dire identico, a quello delle moto da cross presenti nel gioco standard, solo complicato dalla fisicità dell'equino cornuto, tanto da rendere il gameplay ancora più difficile del norma-



Non manca neppure un bel giretto nello spazio, anche se la ISS me la ricordavo un pochino diversa.



Il livello più originale fra quelli presenti nella categoria All-Stars.



Trials Fusion comincia a mostrare un po' il fianco in termini visivi, ma tutto sommato l'engine fa ancora il suo lavoro.



In questo livello c'è persino una catapulta che vi sparerà attraverso tre differenti sezioni.

NON CAPITA TUTTI I GIORNI DI VEDERE UN GATTO ARMATO DI PISTOLA CAVALCARE UN UNICORNO SPUTAFUOCO

le. I livelli rasentano la follia più totale, proponendo di fatto una serie di stage fra fantasy e sci-fi, dove può succedere la qualunque, compresi repentini cambi di ambientazione, viaggi nello spazio e combattimenti contro enormi robot. Una miscellanea di situazioni e percorsi al limite dell'impossibile, nei quali però delude la totale mancanza di acrobazie

aree da parte del belligerante felino. Di fatto queste risultano completamente assenti, tanto che l'unico livello in modalità FMX ricorre a un escamotage, restituendo al giocatore le classiche sembianze di motociclista. Un'occasione buttata via, che poteva essere sfruttata meglio per caratterizzare in maniera davvero unica questa parte del DLC. Ben più classica invece la sezione RedLynx vs All-Stars, dove troviamo la bellezza di venti nuovi percorsi, di fatto equamente divisi fra i lavori dei migliori level designer di RedLynx e una selezione di quelli prodotti da alcuni utenti, utilizzando il potente (seppur un po' criptico) editor presente nel gioco. Il risultato è una serie di sfide dall'altissimo livello di difficoltà, che di certo metteranno a dura prova anche i giocatori più scafati. Occorrerà insomma impegnarsi parecchio anche solo per riuscire a fregiarsi di una medaglia d'oro, figuriamoci portare a termine gli obiettivi opzionali. Non è un caso che in totale vi siano solo quattro stage facili, mentre tutto il resto è suddiviso

fra medio, difficile e persino estremo. C'è da dire che la varietà non manca proprio e si fanno particolarmente apprezzare alcuni stage alquanto fantasiosi, come l'eccellente Città di Latta, che propone una visuale laterale completamente differente dal consueto stile di gioco. Ciò nonostante la qualità non è sempre altissima, e in alcuni casi si ha la spiacevole impressione di trovarsi al cospetto di un livello di difficoltà fin troppo punitivo, con passaggi che richiedono dozzine di tentativi prima di essere portati a termine. Non che Trials Fusion si sia mai distinto per un gameplay particolarmente amichevole, ma in questo DLC sembra quasi che gli sviluppatori abbiano voluto ulteriormente alzare l'asticella, cosa che probabilmente farà piacere ai veterani della serie, ma che rischia di tagliare fuori qualsiasi altro gamer non altrettanto paziente e/o capace. 🐱

WELCOME TO THE INTERNET...

... Please, follow me. Questa frase è uno dei meme più famosi di internet, e la leggenda vuole che derivi da una puntata dei Simpson trasmessa nel lontano 1998. Da lì in avanti però ha subito diverse mutazioni, fino a diventare quasi un avvertimento, come a dire: "sei su internet, preparati al peggio del peggio". Che c'entra tutto questo con Trials Fusion? Sappiate che nel 2012 uno degli utenti di DeviantArt, Jason Heuser, pubblicò l'immagine di un gatto armato di Desert Eagle a cavallo di un unicorno, chiamandola proprio come il meme in questione. Tutto chiaro adesso?



Stranamente, quell'enorme robot non tenterà di schiacciarvi... Forse.

COMMENTO

Awesome Level Max è senza dubbio uno dei DLC più assurdi di sempre, poco ma sicuro, almeno nella componente The Awesome Adventure. Ubisoft ha avuto anche la buona idea di incorporare livelli più "standard" attraverso l'iniziativa RedLynx vs All-Stars, che di fatto aggiungono diversi nuovi stage, meno folli ma sicuramente più giocabili, per quanto la difficoltà rimanga sempre su livelli piuttosto elevati. Un add-on da veri appassionati, che ora avranno una nuova scusa per lanciare Trials Fusion.

- ➕ Dieci livelli di pura follia
- ➕ Venti livelli di pura agonia
- ➖ A tratti esasperante
- ➖ Solo per veri fan

VOTO [75]

Low ▶ 27,99 € (intera stagione) ▶ Assente ▶ Assente ▶ Telltale Games ▶ telltalegames.com/gameofthrones ▶ PEGI 18+

**TGM
BRONZE
AWARD**

GAME OF THRONES

Neanche il tempo di riprendersi dal finale della quinta stagione tv, che già tocca tornare in quel di Westeros a versare sangue...

Ho letto diversi post nientemeno che scandalizzati per l'ennesima pioggia di candidature all'Emmy relative al Trono di Spade. Certo, quest'ultima serie non ha proprio raccolto i favori unanimi dei fan, sollevando fra l'altro una marea di inutili polemiche intorno alla linea narrativa, sempre meno fedele al continuum dei libri di George R.R. Martin. Come se fosse una sorpresa, una stiletta alle spalle, quando invece era tutto noto

e stranoto, oltretutto da un sacco di tempo. Noi stessi abbiamo dedicato un box a riguardo proprio nella recensione dello scorso episodio, due numeri fa. Un lamento insomma poco comprensibile, a fronte di una stagione che, bisogna ammetterlo, ha avuto una partenza molto lenta, fin troppo verbosa, in stile *Walking Dead*. In realtà si è trattato quasi di una molla, che si è caricata per le prime puntate, per poi esplodere come una furia su tutto un ventaglio di personaggi, che hanno subito morti orrende e, nelle migliore delle ipotesi, umiliazioni scottanti. Ciò nonostante, che ci sia un po' di confusione è evidente, ma sono altresì convinto che il futuro ci riserverà delle gradite sorprese.

VALAR MORGHULIS

Dopo questo utilissimo sproloquio sulla serie di HBO, torniamo ora a occuparci della graphic novel targata Telltale. Siamo giunti al quinto episodio di sei

e, come è facile immaginare, i fili del destino che legano i vari protagonisti si stanno per incrociare, determinando il fato dello sfortunato casato dei Forrester. I nostri amici di Ironrath ne hanno dovute passare di ogni, subendo orrende perdite, terribili umiliazioni e cocenti delusioni. Insomma, a dirla tutta, non gliene è andata bene una, manco fossero imparentati con Sansa Stark. Rodrik in particolare non ha fatto in tempo a ringalluzzirsi, imprigionando il figlio dell'arcinemico Lude Whitehill, Gryff, che al suo ritorno al casa si è trovato quella bestia di Ramsey Bolton impegnato in una fastidiosa conversazione con la povera Talia. Sorpresona, qualcuno ci lascerà le penne (e te pareva), ovviamente nello stile tanto caro al figlio bastardo di Roose Bolton. Una situazione drammatica, che verrà ulteriormente esasperata dalla scoperta di un traditore, probabilmente un filo scontato per gli standard del Trono



**GARED E COMPAGNIA DOVRANNO
VEDERSELA NIENTEMENO
CHE CON GLI ESTRANEI**

Chissà perché Tyrion non si fida del vino che gli viene offerto...



Ammetto di essere stato tentato di premere A sul controller.



I non-morti generati dagli Estranei sono quasi inarrestabili, come scoprirà presto Gared.

IL TRONO DI GADGET

Una serie che vanta decine di milioni di spettatori in tutto il mondo presenta ovviamente una quantità esorbitante di gadget d'ogni genere. Sullo shop ufficiale di HBO (www.hboshopeu.com), che vende il tutto il mondo, possiamo trovare magliette, felpe, tazze, cappellini, action figure dettagliate, diverse statuette Pop!, pendagli, anelli, agende, imperdibili fermacarte a forma di uovo di drago, l'elmo degli Immacolati, il giuramento dei Guardiani della Notte e persino il peluche del corvo a tre occhi! Da lasciarci almeno un paio di stipendi...



di Spade, ma tant'è. Nel continente di Essos intanto qualcosa inizia a muoversi per il verso giusto. Dopo infinite peripezie, il caro Asher sembra finalmente riuscito a trovare il suo esercito personale, nonostante la bionda Daenerys non gli abbia fornito gli uomini che sperava. In compenso si è beccato un mucchio d'oro, da spendere per reclutare un po' di mercenari e tagliagole. Non un compito semplicissimo, dato che Beskha lo trascinerà da alcuni suoi vecchi amici, niente affatto entusiasti di rivederla. Per fortuna Asher si farà valere, QTE permettendo, conquistando i favori degli ex-combattenti delle fosse. Attraversato così il Mare Stretto, sembra assolutamente certo di poter finalmente spazzare via i Whitehill dalle terre di Ironrath, ma come sempre le cose non andranno come previsto, sfociando in un finale che costringerà a una dolorosa scelta. Devo ammettere che questo è forse stato il momento più determinante fra quelli proposti da Telltale



Il combattimento nella fossa vi costringerà a passare attraverso una sequela di QTE.

I NOSTRI AMICI DI IRONRATH NE HANNO DOVUTE PASSARE DI OGNI

fino a oggi, un twist narrativo che avrà il suo peso sull'evolversi della storia, molto più di qualsiasi scelta operata nei precedenti episodi. Assai meno entusiasmanti le ultime sequenze legate a Mira, ormai un po' troppo in balia degli eventi in quel di Approdo del Re, tirata da un parte e dall'altra dalla vendicativa Cersei, assolutamente certa della colpevolezza di suo fratello Tyrion. Il tutto mentre dall'altro capo di Westeros, ben oltre la Barriera, Gared e compagnia dovranno vedersela nientemeno che con gli Estranei, che li costringeranno a un'improvvisa fuga verso il più volte citato North Grove. Che esista davvero sembra ormai certo, ma quale sia la sua utilità nel contesto di gioco, rimane molto difficile da intuire. Comunque sia, ormai siamo alle ultime battute.

COMMENTO

Telltale ha dimostrato di aver studiato molto da vicino la serie HBO, tanto da imitarne perfettamente la suspense e il pathos. In questo episodio in particolare non mancano gli eventi chiave, destinati a mutare perennemente il finale della stagione. Rimane da capire come verranno chiuse alcune linee narrative, un po' troppo partite per la tangente, mentre altre potrebbero riservare ancora qualche interessante sorpresa. Del resto al gioco del trono o si vince o si muore...

- ➕ Molti nodi vengono al pettine
- ➕ Qualche colpo di scena niente male
- ➖ Un po' troppi QTE
- ➖ Alcune storie mostrano il fianco

VOTO [82]

Low ▶ 22,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Zachtronics Industries ▶ zachtronics.com ▶ PEGI 12

TGM
GOLD
AWARD

INFINIFACTORY

Nel mondo esistono solo 10 tipi di persone: chi conosce la matematica binaria, e chi non la conosce.

Lo so, le barzellette che fanno ridere solo gli ingegneri sono una piaga per l'umanità, al pari di quelle che fanno ridere solo i medici e gli avvocati. Eppure, l'unico uomo che si cela dietro a Zachtronics Industries, sua maestà Zachary Barth, ogni volta che tira fuori dal cilindro un titolo nuovo mi fa sentire come se fossi la più grande mente dell'universo conosciuto. Anzi, ripensandoci bene è tutto il contrario: mi fa sentire terribilmente stupido mentre

mi dispero davanti all'ennesimo enigma logico apparentemente insormontabile (quello che gli alcolisti definiscono "momento di lucidità, ndkeiser"). La cosa sconvolgente è che, nonostante tutto, non posso fare a meno dei suoi titoli.

ZACHTRONICS IS LOVE

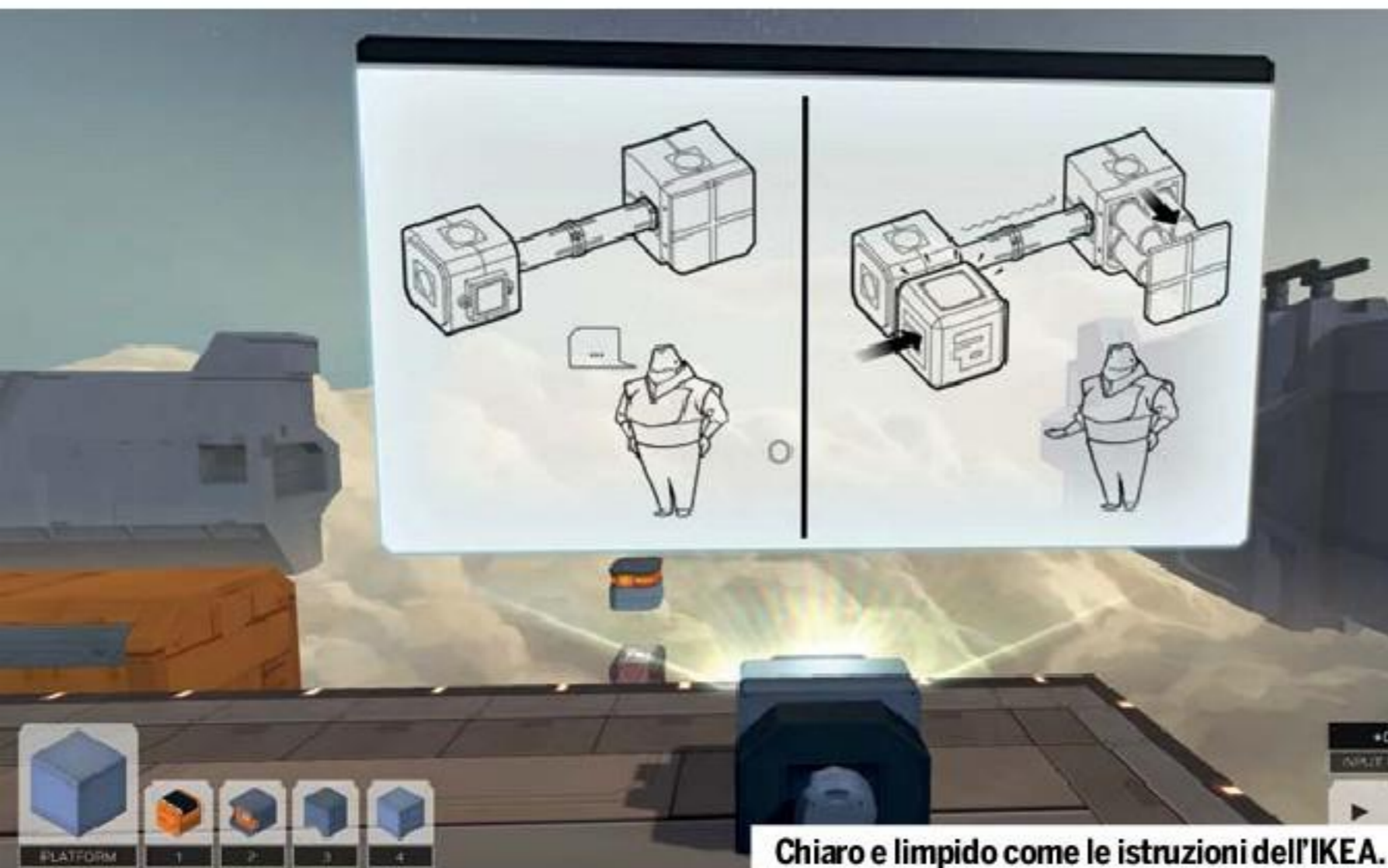
La mia storia d'amore e odio comincia nel lontano 2011, anno in cui un tizio veramente poco conosciuto fa comparire sui nostri schermi qualcosa di strano chiamato "SpaceChem": grafica minimale, elementi di chimica e fisica e tanta spremuta di materia grigia sono i cavalli di battaglia di un titolo che, nel bene e nel male, ha cambiato la concezione di "videogioco indipendente". Niente armi, salti mortali e corse sfrenate, bensì schemi, appunti e tanta pazienza hanno immediatamente piazzato il capolavoro di Zach sul podio dei migliori titoli dell'anno, almeno per quanto riguarda la critica: per trovare anche gli

applausi della folla bisognerà aspettare la fine dello stesso anno, momento in cui il titolo finirà nel megapacchetto targato Humble Bundle. Tutto questo preambolo è necessario per capire con chi abbiamo a che fare: il concetto di "gioco" viene allargato vertiginosamente, e sotto l'ala protettrice del signor Barth persino perdere ore davanti a un enigma matematico/logistico (non saprei in che altro modo definirlo) riesce a risultare un'attività dannatamente divertente, a patto ovviamente di apprezzare il genere. Non ho mai portato a termine SpaceChem: non credo di aver le facoltà mentali adatte per farlo; eppure continua a essere uno dei titoli a cui sono più legato. Continuo imperterrito a consigliarlo a chiunque, ma purtroppo mi rendo conto che delle linee colorate su tabelle piene di elementi chimici possono spaventare facilmente. Ora però stiamo parlando di Infinifactory, e sì, questa volta posso

Simpatici i nostri rapitori, eh?



INFINIFACTORY VANTA UNA CURVA DI DIFFICOLTÀ A DIR POCO PERFETTA



Chiaro e limpido come le istruzioni dell'IKEA.

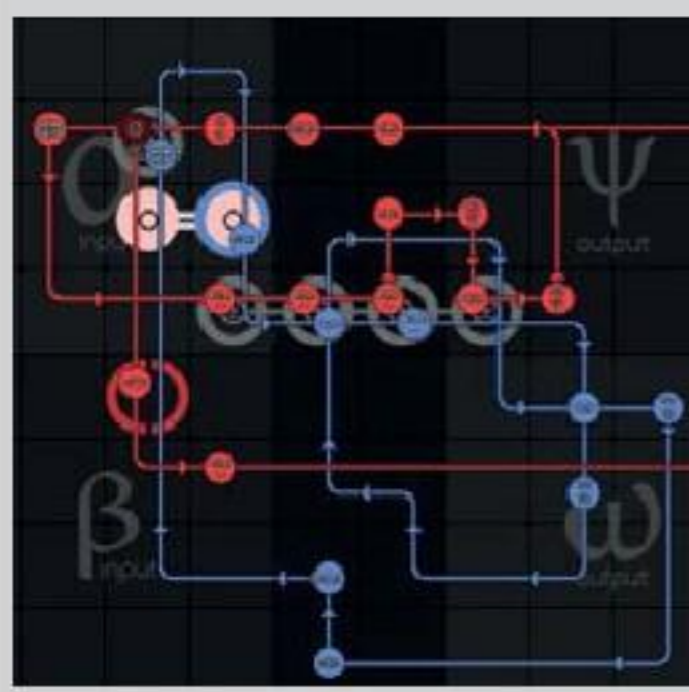
Il primo passo verso la depressione.



IL CONCETTO DI "GIOCO" VIENE ALLARGATO VERTIGINOSAMENTE

CHIMICA SPAZIALE

Dopo averne parlato per mezzo articolo, credo sia doveroso presentare ufficialmente quel capolavoro di SpaceChem: già recensito sulla IndieZone del numero 280 (sta a vedere che il Cinese ci vede lungo...), il figliol prodigo del signor Barth ci mette nei panni di un ingegnere chimico spaziale che, sfruttando reagenti e legami chimici, deve creare nuove sostanze. Un titolo sicuramente non adatto a tutti, ma in grado di infilarsi di prepotenza nel cuore di chi ama la logica. Infine, come sono solito dire: se facessero giocare a SpaceChem nelle scuole, tra pochi anni l'Italia sfornerebbe solo geni.



consigliare questo titolo a tutti sapendo che la paura ha lasciato finalmente posto al puro godimento neuronale.

ZACHTRONICS IS LIFE

Cosa c'è di più bello che essere rapiti da strani alieni ed essere sfruttati come cavie per risolvere enigmi logici? Ma superare i test ed essere condannati a produrre armi e astronavi aliene per tutta la vita, ovviamente, costruendo catene di montaggio in giro per l'universo! Infinifactory, almeno apparentemente, è la cosa più semplice che possa esistere: da vari macchinari escono cubi colorati a cadenza regolare, e non dobbiamo fare altro che unirli tra loro per costruire un determinato oggetto, per poi farlo arrivare a destinazione. Se per le prime ore di gioco il tutto si può risolvere con nastri trasportatori e qualche saldatore laser, in breve tempo ci troveremo a che fare con interruttori a pressione, condotti energetici, piattaforme rotanti e chi più ne ha più ne metta, il tutto svolacchiando liberamente per l'ambiente. Gli enigmi non sono mai scontati, anzi: fin troppo spesso capiremo di aver sottovalutato le sfide, e ci ritroveremo a piangere tutto l'impianto da noi costruito solo perché

un pezzo si incastrava tra gli ingranaggi! Fortunatamente Zach ha tirato fuori tutta l'esperienza raccolta con i suoi titoli precedenti e, insieme a un utilizzo ammirevole dell'Early Access di Steam sfruttato per raccogliere importanti feedback, Infinifactory vanta una curva di difficoltà a dir poco perfetta. Penseremo in ogni momento, che sia la pausa pranzo o l'intontimento prima di addormentarsi (uno stato a te ben noto, come sappiamo, ndkeiser), a come poter migliorare le nostre invenzioni, e vi assicuro che superare un livello dopo ore di stallo è un'esperienza che raggiunge il mistico. Terminare questo piccolo gioiello ci lascerà tristi e soli, ma grazie all'editor di livelli è già possibile trovarne a centinaia sul Workshop di Steam. Infine, la possibilità di realizzare GIF animate dei nostri macchinari in movimento è la miglior invenzione mai concepita dai tempi della pizza d'asporto. 🍕

COMMENTO

Infinifactory possiede tutte le caratteristiche dei titoli Zachtronics, a cui però si aggiunge una deliziosa grafica pastellosa e il piacere di poter "toccare con mano" le nostre invenzioni, potendo seguire in ogni momento il percorso dei vari oggetti da costruire invece di aver a che fare solo con numeri e idee astratte. Se adorate mettere alla prova la vostra intelligenza, se vi sentite ingegneri mancati o anche solo se volete rimanere ipnotizzati davanti a macchinari in movimento, allora andate sul sicuro: impossibile trovare qualcosa di meglio.

- ⊕ Libertà assoluta di costruzione
- ⊕ Alieni, nastri trasportatori e pazzia
- ⊕ Ci penseremo per tutto il giorno
- ⊖ Davanti a certi enigmi ci si dispera, letteralmente

VOTO [91]

Dopo aver costruito il mio primo missile mi sono commosso.



Low ▶ 4,99€ ▶ Assente ▶ Assente ▶ tinyBuild ▶ tinybuild.com ▶ PEGI n.d.

DIVIDE BY SHEEP

“Per cosa, in questo mondo, vale la pena vivere? Morte si fermò a pensare. GATTI, rispose infine. I GATTI SONO CARINI”
Sourcery, 1988 – Terry Pratchett

Quando si parla di Morte, i miei pensieri si rivolgono sempre al più bel personaggio della saga del Mondo Disco. Non me ne vogliono Scuotivento o Il Bagaglio, ma è impossibile competere con il Tristo Mietitore in persona, la sua sottile ironia e il suo amore per il curry. L'ultimo gioco nato in casa tinyBuild ci mette proprio nei panni di una Morte depressa e sola, che per aver qualcuno con cui passare il resto dell'eternità decide giustamente di

massacrare innocenti pecore e portarsele con sé. Sarebbe bastato un deciso colpo di falce, ma a quanto pare ne uccide più la matematica che il freddo acciaio.

PIERINO HA CINQUE MELE

Quando si parla di problemi matematici la crisi isterica è sempre dietro l'angolo: credevate di averla ormai fatta franca, vero? Invece eccoci ancora qui a sbattere la testa contro la tastiera, armati di abaco e regoli ad affrontare il più grande nemico dell'umanità: la divisione. Per portare il popolo ovino nel regno dei morti, difatti, il Caronte di turno potrà imbarcare sul proprio gommone (anche nell'Aldilà si sente la crisi) solo un determinato numero di animali alla volta. Le pecore non sono particolarmente furbe, e si ostinano a muoversi sempre in gregge, rischiando così di occupare più posti del dovuto. L'unico modo a nostra disposizione per muovere i vari gruppi di animali, difatti, è quello di farli saltare tra un'isola e l'altra, tenendo a mente solo un paio di semplici regole: tutte le bestie spiccheranno il balzo, ma chi non troverà posto all'arrivo finirà inesorabilmente a mollo, sparendo

dalla mappa. A noi però ben poco importa: se lo scafista ovino ammette solo quattro capi di bestiame e ci sono sei bestiole sulle isole, dobbiamo trovare il modo di affogarne un paio. Cominciate a ragionare duramente, amici miei: tra fazzoletti di terra di dimensioni diverse, appezzamenti affollati, barriere e trampolini, i vostri neuroni non avranno modo di annoiarsi.

QUANTE PERE HA GIORGIO?

Se vi piacciono i giochi matematici, Divide by Sheep fa sicuramente al caso vostro, grazie anche a trovate sempre intelligenti che aggiungono costantemente nuove variabili alle sfide: facendo passare i furbi ovini attraverso raggi laser li taglieremo a metà, e per qualche potere miracoloso verranno riuniti con un colpo di nastro adesivo una volta giunti sull'imbarcazione; lupi e maiali faranno la loro comparsa,

**I NOSTRI NEURONI
NON AVRANNO
MODO DI
ANNOIARSI**

Ci metteremo poco a sacrificare le pecore innocenti.



Gli amici lo chiamavano "Kebab".



Far esplodere pecore è un hobby ad elevato contenuto artistico.



"...e son di tutti voi, Signora e Padrona."



DIVIDE BY SHEEP È UN GIOCO NATO E PENSATO PER DISPOSITIVI MOBILI, E SI VEDE

PICCOLE COSTRUZIONI

TinyBuild ormai è uno sviluppatore e publisher indipendente (ossimoro?) che si è ritagliato un importante spazio nel mercato: il tutto ebbe inizio nel 2011 con la sua opera prima No Time To Explain, disastro sotto ogni punto di vista (di cui è appena uscita la versione corretta e riveduta) che però ha posato le fondamenta per il titolo successivo, SpeedRunners. Dopo il successo di quest'ultimo, nel 2013, la casa olandese ha deciso di dedicare i propri sforzi aiutando piccoli progetti ad emergere, sia per PC che per dispositivi mobili.



complicando non poco gli spostamenti del gregge; infine non sarà raro trovare qualche diavoleria pensata appositamente per rovinarci l'esistenza. Per quanto possa essere un ottimo titolo, l'opera di tinyBuild soffre di un importante difetto: Divide by Sheep è un gioco nato e pensato per dispositivi mobili, e si vede. La struttura dei livelli è quella classica dei titoli per smartphone, con un lungo elenco di sfide su cui poter guadagnare le odiose tre stelline, e l'unico metodo di interazione che abbiamo è trascinare animaletti da una parte all'altra, risultando fin troppo limitativo. Il fatto è che ci troviamo davanti a un passatempo originale e divertente, ma nonostante il bassissimo prezzo a cui ci viene offerto è veramente difficile goderne a dovere davanti a un PC, mentre consiglio senza riserva di



acquistarlo a pochi spicci per dispositivi mobili e magari passarci qualche ora svaccati sul divano. Proprio per questo motivo sorge il problema del numero qui sotto: trovo che la nostra piattaforma non sia adatta a esperienze di questo tipo, soprattutto quando è possibile godere un'esperienza migliore spendendo meno e stando più comodi che davanti a una scrivania. Infine, comincio a malsopportare il recente vizio di schiaffare sui nostri schermi titoli già presenti sui vari negozi digitali per cellulari. Forse è solo la vecchiaia che mi rende brontolone. O forse no. 🐱

COMMENTO

Divide by Sheep è un ottimo passatempo, che unisce il piacere del tagliare pecore con raggi laser a quello di sbattere la testa contro il muro aiutando i poveri neuroni a ragionare davanti a enigmi matematici. Le sfide si fanno pian piano sempre più complicate, lasciandoci difficilmente in preda alla noia. L'unico grande problema è che il titolo tinyBuild è palesemente pensato per dispositivi mobili, e su PC perde gran parte del suo fascino.

- ➕ Enigmi originali e difficilmente banali
- ➕ Ottimo per passare qualche minuto
- ➕ Sangue ovino
- ➖ Palesemente per cellulari

VOTO [71]



È comunque una storia d'amore migliore di Twilight.



Un ninja che sembra uscito da Kill Bill prova a dire la sua nel mondo degli action bidimensionali. Ma fra il dire e il fare...

Il vivaio indie è più in fermento che mai, alla faccia di tutti quelli che da tempo continuano a definire questo movimento come una sorta di bolla destinata presto o tardi a scoppiare. Certo, la quantità esorbitante di produzioni che ogni giorno sbarcano su Steam, spesso avvantaggiandosi del controverso Accesso Anticipato (e se avete letto il Botta e Risposta dello scorso mese, sapete bene quanto sia poco solidale con questa forma di pubblicazione), non di rado travalica il buon senso e la razionalità. Mi riferisco alla fede cieca che alcuni giocatori sembrano riversare nel panorama indipendente, al quale troppe volte si perdonano macroscopici errori solo perché, dai, è un ragazzino nella sua stanzetta che cerca di realizzare un sogno. Sì, è vero e nessuno ha il diritto di portarglielo via, quel sogno, ma questo non significa che bisogna accettare e glorificare ogni singola produzione

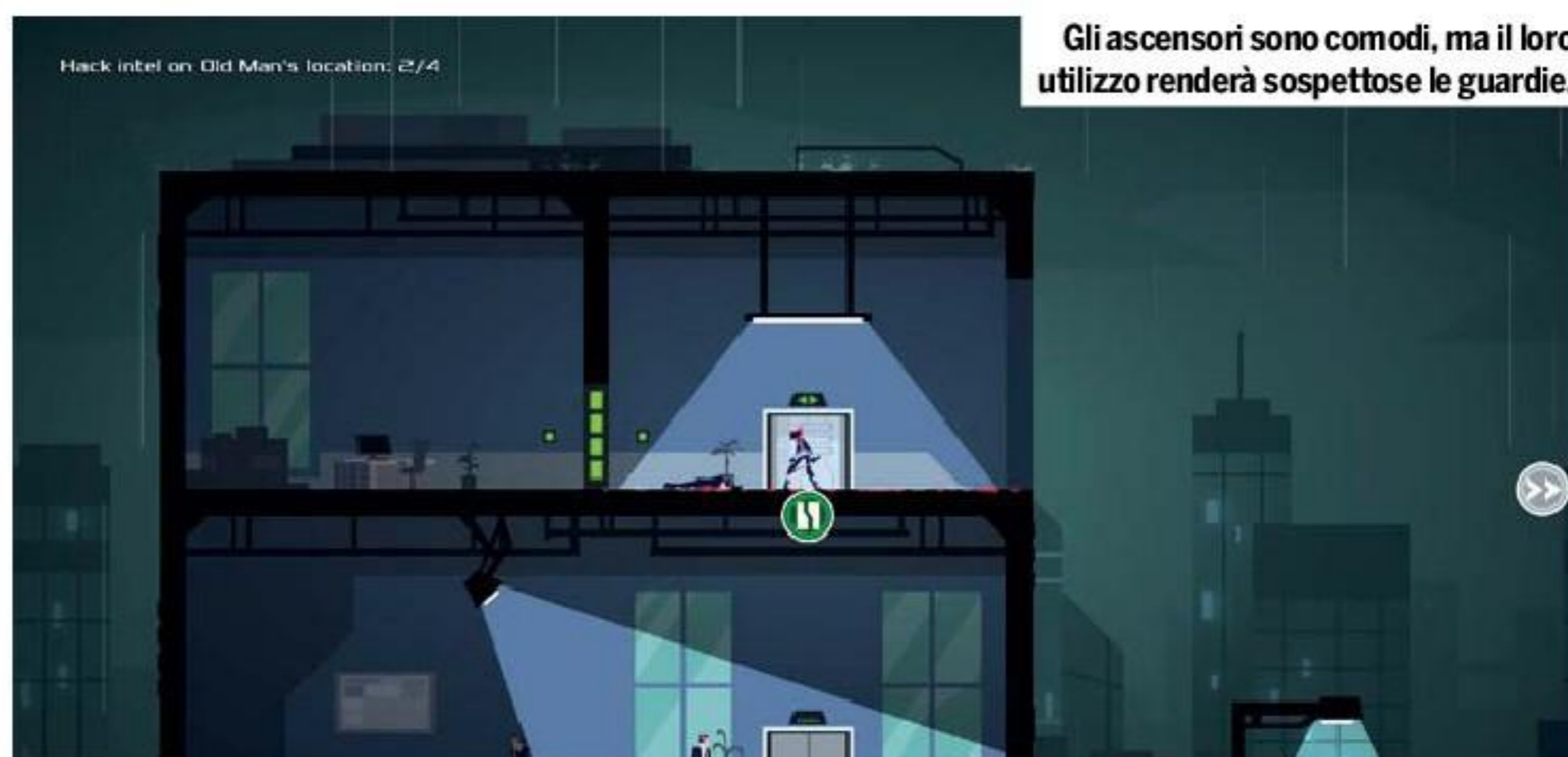
solo perché frutto del presunto genio di qualche "one man band". Ci sono pregevoli eccezioni, come nel caso di Axiom Verge o del mai troppo lodato Fez, ma è bene ricordare che per ogni titolo del genere, ve ne sono dozzine che a malapena riescono a raggiungere la sufficienza.

NINJA TURNISTA

Abituato a titoli come Not A Hero, Mark of the Ninja e compagnia bella, ritrovarmi di fronte a un clone – finanche

spudorato – di Gunpoint mi ha onestamente spiazzato. Ci è voluto un po' per rientrare nell'idea che il protagonista si dovesse muovere nelle ristrettezze di un sistema a turni assai rigido e con pochissime possibilità di errore. Del resto, come da copione, in Ronin vale la regola del "one shot, one kill", quindi un singolo colpo è più che sufficiente per mandare al creatore il ninja motociclista. Di base i movimenti sono liberi da restrizione fin tanto che i nemici non ci scorgono, cosa

IL RISULTATO FINALE DI RONIN È LA FIERA DEL TRIAL & ERROR





Alcuni nemici potrebbero dare l'allarme, quindi è bene farli fuori prima dello scadere del tempo.



Impiccare le guardie standosene appesi al soffitto è uno dei perk migliori del gioco.



Un upgrade permette di lanciare la spada a distanza. Però poi va recuperata.

RITROVARMICI DI FRONTE A UN CLONE SPUDORATO DI GUNPOINT MI HA ONESTAMENTE SPIAZZATO

anche il giocatore più paziente. Manca inoltre anche il più vago accenno a una storia di qualche genere, un elemento che, come ci hanno insegnato i due Hotline Miami, può fare davvero la differenza. In tutto questo non mi ha soddisfatto neppure l'impatto grafico, che con la scusa del minimalismo a tutti i costi, si trincerava dietro una mediocre realizzazione tecnica e stilistica. Il gioco è inoltre bloccato a 30 fps, che non sarà un dramma per il tipo di gameplay presente, ma considerata la scarsa resa visiva, una maggiore fluidità non avrebbe certo guastato. Si salva invece la colonna sonora, composta da alcuni interessanti brani vecchia scuola. Certo, un po' poco per recuperare al limite una produzione deludente e autoreferenziale, che avrebbe bisogno di radicali cambiamenti per emergere dalla massa. 🧑

che accade con una facilità disarmante. A quel punto inizia un balletto fatto di salti, che vanno calibrati per benino utilizzando come riferimento visivo un arco, che praticamente disegna la nostra acrobazia area. Il tutto nel tentativo di schivare la fitta ragnatela di proiettili che le guardie ci vomiteranno addosso, turno dopo turno. Una volta determinata la direzione, questa non può essere cambiata al volo e l'unica alternativa

rimane affidarsi a un primitivo rampino, che nella maggior parte dei casi ci lascia però appesi per un intero turno, trasformandoci in un bersaglio fin troppo esposto. Il risultato finale è di fatto la fiera del trial & error, dove non di rado si ha l'impressione che il successo del nostro operato si trovi più che tutto nelle mani del destino e dei glitch che caratterizzano il caracollante incedere di questo improbabile ninja. Certo, esistono anche dei potenziamenti, dei perk, ma per sbloccarli occorre completare ogni singolo livello portando a termine i tre obiettivi aggiuntivi che ci vengono richiesti di volta in volta. Fattibile con una certa insistenza e caparbia, ma viene da chiedersi se non vi fosse un'alternativa un po' meno frustrante e un po' più appagante. Del resto, senza questi upgrade proseguire attraverso i quindici livelli disponibili diventa un incubo stile giorno della marmotta, roba da far uscire di testa

AAALTERNATIVE CERCANSI

Se proprio non ce la fate a stare lontani da un platform con elementi puzzle, Steam è strapieno di giochi simili, solo realizzati molto meglio. Il primo della lista non può che essere Gunpoint, uscito circa due anni fa ma ancora oggi validissimo esponente del genere, e con tanto gameplay da vendere. Meno cervellotico, ma stilisticamente eccellente, Mark of the Ninja, bello da vedere e appagante da giocare. Se poi siete alla ricerca di un gioco alla Hotline Miami, probabilmente troverete pane per i vostri denti nel delirante Not A Hero. Buon divertimento!



Questo non è uno stealth game, quindi possiamo uccidere chiunque.

COMMENTO

Devolver Digital si è quasi sempre distinta per un certo acume nel riuscire a individuare i titoli indipendenti più interessanti e particolari, ma in questo caso c'è il forte sospetto che abbia pescato il bastoncino corto. Ronin non riesce a stupire in nessun campo: non presenta uno straccio di trama, scimmiotta il gameplay di Gunpoint e non dimostra alcun guizzo geniale neppure sotto il profilo visivo. Credetemi, nel campo degli indie c'è in giro di molto meglio.

- ➕ Interessante giusto per i primi minuti
- ➕ Gameplay ingessatissimo
- ➖ A tratti inutilmente frustrante
- ➖ Tecnicamente mediocre

VOTO [58]

Low ▶ 36,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Stardock Entertainment ▶ sorcererking.com ▶ PEGI n.d.



Un regno in rovina, un malvagio stregone che vuole diventare un dio, e un rituale magico che rischia di distruggere il mondo intero: a chi spetta salvare baracca e burattini?

La guerra è finalmente finita, e abbiamo perso. Sorcerer King rovescia il classico approccio degli strategici a turni che conosciamo da sempre: non ci mette a capo di una fazione che dal nulla dovrà diventare un impero il cui fine ultimo è annientare in un modo o in un altro la concorrenza; no, qualcuno lo ha già fatto al posto nostro, relegando tutti gli altri regni a una nota a margine sui libri di storia.

RITUALI APOCALITTICI

Libri di storia che non verranno mai scritti, almeno nell'eventualità neanche tanto remota che il temibile re stregone riesca a portare a compimento il rituale che lo farà ascendere al rango di divinità. Per fare questo, il perfido antagonista ha bisogno di distruggere i cristalli che rappresentano le fondamenta stesse del mondo di Elemental: inutile specificare la fine che farà il creato senza questi potenti serbatoi di magia. È qui che entriamo in gioco noi, impersonando un semplice sottoposto dello stregone, al comando di una piccola e remota provincia di un impero in disgrazia. Rendere immediatamente palese le proprie intenzioni, ossia insorgere contro il crudele tiranno al fine di scongiurare la catastrofica fine del mondo, non è un'opzione praticabile, a meno che non si abbia intenzione di concludere la partita in una manciata di turni con una schiacciante sconfitta. Ecco quindi che diventa neces-

sario lavorare nell'ombra, mettendo in piedi armate in gran segreto, cercando il supporto delle altre razze che popolano il mondo di gioco, e provando a espandere i confini del minuscolo dominio senza dare troppo nell'occhio. A complicare il tutto, poi, ci pensa anche una sorta di orologio dell'apocalisse: un indicatore del potere raccolto nel corso dei turni dal re stregone grazie al rituale che, una volta completato, porterà all'obliterazione del pianeta. Di conseguenza è imperativo tentare l'assalto alla fortezza del dispotico avversario prima che abbia accumulato troppo potere e prima che sia troppo tardi per il destino di Elemental.

DELIRIO CONTENUTISTICO

Per quanto riguarda il gameplay vero e proprio, Sorcerer King si presenta come uno strategico a turni che strizza l'occhio all'indimenticabile Master of Magic: anche qui occorre gestire i propri insediamenti,



INSORGERE SUBITO CONTRO IL CRUDELE TIRANNO NON È UN'OPZIONE PRATICABILE



Controllare i cristalli garantisce un maggiore afflusso di mana, essenziale per lanciare le magie più potenti.



Cosa c'è di meglio di una moltitudine di proiettili oscuri che annientano i nemici?



Gli effetti collaterali del rituale del re stregone si vedono anche sul terreno.

IL GIOCO CI COSTRINGE A CONTROLLARE LA STESSA CIVILTÀ IN TUTTE LE PARTITE



nel corso di tutte le partite, quella umana del regno di Athica, in cui l'unica variabile è costituita dalla scelta di uno dei sei leader da destinare a guida dell'impero che fu, con in più la possibilità di crearne uno da zero. Come se non bastasse, non esistono modalità di vittoria alternative: l'unico modo per concludere con successo una partita è l'eliminazione fisica del re stregone. L'unione di questi due aspetti rende il gioco estremamente ripetitivo, e già dopo una decina di ore è evidente che ha già mostrato tutto ciò che ha da offrire. A tutto questo bisogna aggiungere un sistema di crafting di armi e armature macchinoso e delirante, che rende necessario il potenziamento manuale di ogni singolo soldato prodotto. Allo stato attuale, Sorcerer King sembra più un DLC o una piccola espansione; peccato che venga venduto come un prodotto completo e, per giunta, a un prezzo decisamente troppo elevato rispetto a ciò che offre.

reclutare potenti eroi e ricercare magie in grado di capovolgere le sorti delle battaglie. Oltre a tutto questo, l'ultima fatica di Stardock Entertainment mette sul piatto anche un sistema di quest testuali che offrono ricompense utili alla nostra impresa

PREVIOUSLY ON...

La prima comparsa del mondo di Elemental risale all'estate del 2010, quando venne pubblicato Elemental: War of Magic. Dopo lo scarso successo di critica e di pubblico ricevuto, Stardock arruolò tra le sue fila Derek "Kael" Paxton, giovane game designer divenuto celebre per aver realizzato la mod Fall from Heaven per Civilization IV. Con il supporto di Paxton, Stardock realizzò i fortunati Elemental: Fallen Enchantress e l'espansione standalone Fallen Enchantress: Legendary Heroes. Sorcerer King è il sequel diretto di Legendary Heroes, e parte dal presupposto che il vincitore della guerra contro l'Incantatrice sia poi diventato il malvagio re stregone.



e che, in base alle decisioni prese, plasmano la morale del leader della civiltà, portando a bonus o malus aggiuntivi in base al cammino etico scelto. Purtroppo, però, non è tutto oro ciò che luccica: Sorcerer King propone un concept senza dubbio interessante, sovvertendo il dogma principale su cui si basa l'intero sottogenere dei 4X, ma la realizzazione di questa idea è minata da svariati errori di progettazione impossibili da ignorare. In primo luogo, a fronte di un ventaglio di razze minori decisamente vario, dovremo controllare la stessa civiltà



Il libro delle magie, con incantesimi per battaglie e città.



Vi piacerebbe giocare con i nani? A me sì. Peccato non sia possibile.

COMMENTO

Sorcerer King parte con il piede giusto: tutte le premesse per un gioco in grado di rivaleggiare con i grandi classici del genere ci sono tutte, solo che la volontà di creare un titolo a suo modo innovativo si scontra con errori di design ingenui ma che, al tempo stesso, si rivelano molto pesanti durante le partite. L'ultimo strategico di casa Stardock non lascia il segno, insomma, e finisce col perdersi nell'affollatissimo limbo delle occasioni sprecate.

- ➕ Ribalta il concept classico dei 4X
- ➕ Quest testuali ben scritte
- ➖ Una sola razza giocabile
- ➖ Microgestione delirante

VOTO [60]

BREACH & CLEAR: DEADLINE

Sanno ripulire interi edifici dai terroristi, disinnescare bombe e liberare ostaggi, scegliendo sempre la mossa giusta al momento giusto. Vuoi vedere che tornano utili pure in un'apocalisse zombi?

È quasi un eufemismo affermare che il panorama dei titoli piccoli e medi è diventato quantitativamente ingestibile, sotto il profilo giornalistico e anche per chi si affanna a giocare quanta più roba è possibile. Non ci riescono i più grandi portali online, e naturalmente non ci riusciamo nemmeno noi, che puntiamo all'approfondimento e alla selezione dei contenuti prima di ogni altra cosa. Anche per questo, gli ultimi scampoli d'estate sono perfetti – dopo l'E3 e prima di analizzare la gamescom sul prossimo numero – per prendere in mano una serie come Breach & Clear, con un veloce riferimento al primo capitolo e, soprattutto, con la recensione all'intrigante sequel: prima di aggirarsi fra orde di non morti, la squadra d'intervento di Mighty Rabbit ha avuto a

che fare con minacce più realistiche, in un titolo strategico in qualche modo vicino alla pianificazione dei vecchi Rainbow Six – ma con visuale a volo d'uccello e griglie di caselle – arrivato prima su mobile e poi su PC. Nonostante le lacune e qualche sbavatura di troppo, anche in quel caso si sono viste le qualità di personalizzazione e pura tattica che

oggi ritroviamo in Breach & Clear: Deadline, dove le meccaniche si fanno interamente in tempo reale e la pausa tattica riveste un ruolo centralissimo, andando ad affiancare una nutrita serie di caratteristiche da action RPG. Nemmeno stavolta siamo di fronte a qualcosa di perfetto, nel gameplay come nella scelta di affidarsi a una rappresentazione molto classi-

Le coperture contano meno, in questo sequel, principalmente per via degli zombie.



**I CONTROLLI IN
REAL TIME SONO
CONSIGLIABILI
SOLO NEGLI
SCONTRI MENO
IMPEGNATIVI**

Alcune strutture sono concepite come dungeon su più piani.



La cupezza degli scenari va benissimo. Un po' meno la densità d'arredi e la varietà.



ca, senza tocchi di stile che, almeno in questo caso, avrebbero aiutato a evitare confronti. Allo stesso tempo, però, B&C:D è un "tattico di ruolo" fatto con tanta cura e attenzione, talvolta non risolto a livello tecnico, e nemmeno così vario, ma comunque in grado di farsi apprezzare per l'idea e la sua realizzazione.

SOLDATI POST-APOCALISSE

La base del gioco, come dicevamo, è quella di uno strategico in tempo reale in cui dobbiamo controllare una squadra di quattro specialisti, fermando il tempo in qualsiasi momento per impartire comandi di posizione, copertura delle linee di mira, indicazioni ai singoli e a tutta la squadra per una determinata azione, per usare un'abilità o anche semplicemente per trattenere il fuoco (dettaglio importante, visto che i proiettili devono essere acquistati). Molto piacevole l'introduzione di una modalità di controllo diretta, comunque lontana da declinazioni troppo action: è possibile andarsene a zonzo per la città con i tasti direzionali, seguiti automaticamente dalla squadra, sparando a zombi o predoni con un sistema di controllo al confine degli shoot'em up, ma questa pratica non consente di gestire la squadra e, così, di sbrigarla negli scontri più duri - tanti e

STERMINI COOPERATIVI

Breach & Clear: Deadline cerca di adattare lo schema di tanti hack'n'slash anche nel multigiocatore, con la campagna principale disponibile in coop, nella quale un altro utente può unirsi in qualsiasi momento alla partita. I limiti attuali sono essenzialmente due: da un lato, almeno al momento, alcune difficoltà tecniche impediscono di godere al meglio dell'esperienza, per problemi di connettività e un framerate non esattamente stellare; dall'altro, l'alternanza fra pausa tattica e controllo diretto domina il gioco nel single player, e non è facile ritrovare lo stesso feeling nel multigiocatore.



STRUTTURA DEGLI SCENARI, DUNGEON E LOOT RICORDANO GLI ARPG PIÙ ISTINTIVI, VIRATI IN SALSA MILITAR-ZOMBESCA

frequenti - complice l'imprecisione del tiro e l'impossibilità di richiamare al volo le abilità degli operativi. Tutte queste caratteristiche sono inserite in una cornice altrettanto valida, che ricorda gli ARPG più veloci e assuefacenti: nello storymode abbiamo quest principali e secondarie assegnate dai sopravvissuti, all'interno di HUB in cui è possibile potenziare le armi, montare ottiche e accessori, ricavare proiettili dai rifiuti (di fatto, la moneta di B&C:D), depositare item in eccesso e, in generale, gestire nel dettaglio l'equipaggiamento dei soldati; in qualsiasi momento, poi, possiamo richiamare i singoli elementi - scelti all'inizio sulla base di sei classi - per attivare nuove abilità (fuoco di sbarramento, cariche esplosive e defibrillatore, fra quelle di partenza) e dotarli di caschi, giubbotti antiproiettile e gingilli più o meno potenti, rinvenuti nelle casse e sui corpi dei banditi. Uno schema vicino agli hack'n'slash, insomma, adattato a un team di specialisti che deve vedersela con gli zombi in una serie di atti/scenari "aperti", oppure all'interno di strutture che ricordano i dungeon multi-livello di Diablo, almeno a livello concettuale. Personalmente ho trovato discreta la resa complessiva, tenendo presente l'efficace articolazione dei controlli (la visuale è opportunamente

Durante la pausa tattica si possono inanellare skill e movimenti multipli, modificabili durante l'azione.



ruotabile, considerato il peso tattico dell'azione, ed è sempre possibile avere sottomanò tutto, dalle skill all'equipaggiamento) e la buona profondità strategica, insieme però a un impianto grafico poco originale, a diverse sbavature nelle AI e alla varietà non eccelsa dei contenuti, probabilmente il limite peggiore di B&C:D. Un limite che può anche passare in secondo piano, a patto di saper apprezzare le qualità tattiche del gioco e suoi toni particolarmente cupi, sottolineati da musiche elettroniche ossessive ma appropriate. A La John Carpenter, ed è sempre un piacere dirlo.

COMMENTO

Il gioco di Mighty Rabbit e Gun Media ha diverse frecce al suo arco: lo schema fonde con buoni risultati gli ARPG più istintivi e gli strategici d'ambientazione militare, concentrandosi su una squadra d'intervento alle prese con zombie e scenari aperti; il sistema di controllo del primo capitolo è stato massicciamente rinnovato, attraverso un mix di pausa tattica e controllo diretto capace di tenere insieme il tutto, senza sacrificare nulla sul piano della tattica. Peccato per lo stile grafico poco originale e, in misura maggiore, per la ripetitività di fondo dell'azione, che avrebbe goduto di maggiori invenzioni su nemici umani e soprattutto sugli zombie, platealmente estrapolati da L4D, Dead Island e compagnia bella. Fateci un pensierino, però, se amate gli ibridi ben fatti e gradite i non morti in tutte le salse, strategia compresa.

- Ibrido fra tattica militare e RPG
- Sistema di controllo variegato
- Azione di gioco poco varia
- Tecnicamente vecchiotto

VOTO [75]



Kyn, sei tu, fantastico guerriero, sceso come un fulmine dal cieeeeelo! - Antico proverbio vichingo

Quando si parla di vichinghi mi sento subito a mio agio: alcolici, lunghe barbe, il freddo glaciale della tundra e buona cucina. La piccola casa olandese composta da sole due anime, Tangrin Entertainment, però non è molto d'accordo su questa mia idilliaca visione del mondo, e ci offre un ibrido tra un hack'n'slash e un gioco di ruolo d'azione pieno di uomini con poco gusto nella scelta del vestiario, e molto di più in quella dei mostri da massacrare.

IMO SBABBARI

Via il dente, via il dolore: seppur con una buona idea sulle spalle, Kyn mi ha lasciato alquanto perplesso. Il duo olandese fondamentale ci offre un titolo dalle meccaniche semplici ma che richiede una buona dose di organizzazione e sangue freddo: controlliamo un piccolo gruppo di guerrieri, inizialmente composto da due energumeni ma che in poche ore diventeranno sei, che affronterà senza sosta sfide sempre più

impegnative, in cerca di tesori, equipaggiamenti e ovviamente salvando la loro terra natia dalla solita invasione di mostri brutti e cattivi. Per poter organizzare al meglio le azioni del party, con la comoda pressione di un tasto entreremo in modalità slow motion, così da cogliere qualche prezioso attimo per sistemare la nostra linea difensiva, curare i feriti e sfruttare al meglio un po' di magia ad area. Proprio parlando di incanti e colpi speciali, ecco comparire il primo dubbio: nonostante la presenza di tre corposi alberi delle abilità legate allo stesso numero di differenti statistiche, possiamo usufruire solo di un paio di talenti per volta. Se da un lato questa scelta ci spinge a scegliere con estrema cura come organizzare la nostra armata Brancaleone, dall'altro l'ho trovata sin troppo proibitiva. Armi e armature non mancheranno, e va sicuramente lodata

Punti interrogativi: da più di due lustrati indicatori di tesori e pericoli.



PER POTER ORGANIZZARE AL MEGLIO LE AZIONI DEL PARTY SI ENTRA IN MODALITÀ SLOW MOTION



Il sistema di crafting punta di più sulla quantità che sulla qualità.

Questa città è un mortorio!



Rallentando lo scorrere del tempo è più facile organizzare al meglio le nostre mosse.

la possibilità di poter costruire oggetti speciali in città, luogo che visiteremo tra una missione e l'altra per riorganizzare il party, sfruttando quintali di materie prime raccolte dai corpi dei nemici; qualcosa però risulta poco convincente anche qui, tanto da sembrare più una componente aggiunta giusto per allungare il brodo piuttosto che qualcosa di ragionato più a fondo.

L'OSTERIA

Purtroppo le brutte notizie non sono ancora finite, nossignori. I comandi sono particolarmente legnosi, e nell'af-

fibbiare ordini ai vari membri del party si riceve uno strano feedback, come se i furbi vichinghi a volte si dimenticassero di compiere il proprio dovere. Gli hack'n'slash devono superare una prova difficilissima: non far addormentare il giocatore. Può sembrare un controsenso, data la quantità spropositata di nemici da trucidare, ma con meccanismi così ripetitive il rischio narcolessia è sempre dietro l'angolo. Purtroppo, anche sotto questo punto di vista, Tangrin Entertainment non riesce a superare la prova. Come ormai avrete capito, Kyn mi han convinto ben poco: sembra che sia nato con qualche anno di ritardo, e rischia di "puzzare di vecchio" sin dal primo minuto. Gli manca la giusta alchimia per diventare una droga in grado di tenerci attaccati allo schermo per ore, gli manca la giusta spensieratezza per farci rilassare nel massacrare qualsiasi cosa si muova, e gli manca quella sensazione di "crescita" del personaggio che ci spinge a dedi-

ALZATI E CAMMINA

Kyn, soprattutto per il modo in cui ci fa comandare un corposo party di eroi, mi ha portato alla mente il "buon" vecchio Dungeon Siege, titolo partorito da Chris Taylor che però non mi ha mai soddisfatto pienamente. In realtà lo acquistai solo per potermi godere Ultima V: Lazarus, remake dell'omonimo capitolo della saga di Lord British sviluppato col motore del titolo di Gas Powered Games. Dopotutto, lo sanno anche i sassi, ogni scusa è buona per salvare le terre di Britannia.



Chi non picchia in compagnia o è un ladro o una spia!



KYN SEMBRA NATO CON QUALCHE ANNO DI RITARDO SUL GROPPONE

carci giorno dopo giorno all'avventura. Infine, non è prevista nessuna modalità multiplayer, cosa alquanto strana per un titolo come questo. Il duo olandese senza dubbio ha preferito puntare sulla quantità piuttosto che sulla qualità, ma come spesso accade scelte come queste risultano infelici. Kyn è come l'osteria in campagna a conduzione familiare in cui, con due spicci, mangi tre etti di pessimi tortellini e mezzo chilo di carne riscaldata: torni a casa con la pancia piena, ma nonostante tutto non ti puoi ritenere pienamente soddisfatto (secondo me hai sempre frequentato le osterie sbagliate, ndkeiser). Peccato perché poteva essere un'ottima occasione per la giovane software house olandese. E invece. 🐼

COMMENTO

Kyn è un ibrido hack'n'slash/Action RPG che purtroppo nasce già vecchio: i combattimenti rischiano di diventare ripetitivi sin dalle prime battute, le meccaniche di crescita dei personaggi non convincono, e la mole di piccole imperfezioni si sommano brutalmente sino a farci passare in fretta la voglia di difendere le terre vichinghe dalla solita invasione di mostri. Sono realmente dispiaciuto, credetemi: il mondo ha sempre bisogno di nuovi dungeon crawler. E di buone osterie.

- ➕ Si comandano sei eroi
- ➖ La crescita dei personaggi non convince
- ➖ Il sistema di crafting è ricco, ma ben poco ispirato
- ➖ La noia è compresa nel prezzo

VOTO [59]

» Sviluppatore: ION Storm » Dove trovarlo: Steam, 6,99 €

2000

DEUS EX

“Il bisogno di essere osservati e capiti era un tempo soddisfatto da Dio. Ora possiamo svolgere la stessa funzione con algoritmi di recupero dati.”

Il periodo di transizione tra il vecchio e il nuovo millennio è stato teatro, almeno per quanto riguarda la nostra passione preferita (i videogiochi, non capite male, furbacchioni!), di capolavori e tragedie: una morente Looking

Glass Studios, sempre sia lodata, pubblica con un ultimo disperato colpo di coda il secondo episodio di Thief, e nonostante l'enorme successo critico e commerciale purtroppo crollerà sommersa dai propri debiti; nel frattempo una neonata Ion Storm, ca-

peggiata da John Romero (Doom, Quake), tira fuori dal cilindro il diversamente bello Daikatana, probabilmente uno dei peggiori flop videoludici della storia, mentre la filiale di Austin, guidata dalle sapienti redini di Warren Spector (Wing Commander, Ultima VII, System Shock) mostra al mondo quello che poi diventerà uno dei titoli migliori della storia. E sì, stiamo proprio parlando di Deus Ex (come avranno capito quei due o tre che avranno distrattamente letto il titolo scritto GROSSO qui sopra, ndkeiser).

Gunther. Per gli amici “scatola di tonno”.



DAEDALUS

Anno Domini 2052: il mondo non è più un posto così tanto bello, e milioni di

MILIONI DI PERSONE MUOIONO PER LA PANDEMIA CAUSATA DA UN VIRUS CHIAMATO “MORTE GRIGIA”



Venghino siori venghino, comprate due occhi a raggi X e il terzo ve lo regaliamo noi!



"Deponete le armi. Avete quindici secondi per obbedire."

LE MIGLIORIE AGLI IMPIANTI NANO-CYBERNETICI DI J.C. RIVOLUZIONAVANO RADICALMENTE IL GAMEPLAY

MORALE AUGMENTATA

Ciò che mi affascina mostruosamente dell'universo di Deus Ex è il modo in cui, tramite un videogioco, siamo arrivati a meditare su quanto sia "giusto" o meno migliorare le proprie potenzialità tramite impianti tecnologici. No, non mi sto riferendo al modo in cui sperperare i propri crediti virtuali in Human Revolution, ma alla velocità con cui la ricerca scientifica sta raggiungendo risultati considerati "fantascienza" sino a pochi anni fa. Certo, per restituire la vista a un non vedente di strada da fare ce n'è ancora molta, ma potreste rimanere stupiti nello scoprire la qualità delle protesi attualmente esistenti. Meglio non farci trovare impreparati quando ci offriranno gambe bioniche a metà prezzo.



persone stanno morendo a causa di una pandemia causata da uno strano virus chiamato "Morte Grigia". Il vaccino, Ambrosia, purtroppo esiste in quantità insufficienti per essere distribuito alla totalità della popolazione, e come se non bastasse il gruppo terroristico NSF, lo stesso che ha creato in laboratorio il morbo, ne ha rubato un importante carico. Vestendo gli aumentati panni di J.C. Denton, fiero membro dell'UNATCO (coalizione anti-terroristica delle Nazioni Unite), abbiamo il compito di metterci sulle tracce del carico sottratto e ristabilire l'ordine. Ovviamente le cose sono molto più complicate di così, e ci troveremo invischiati fino al collo in complotti internazionali, fazioni militari, politiche e parareligiose e cospirazioni degni di Adam Kadmon. Seriamente, non ricordo altri titoli così ricchi di personaggi, organizzazioni e colpi di scena. Ci sarà un motivo dopotutto se, come vuole la leggenda, ogni volta che si pronuncia "Deus Ex" qualcuno, in qualche angolo del globo, si appresta a reinstallarlo.

ICARUS

A discapito delle immagini di gioco, il capolavoro di Warren Spector non era assolutamente un FPS: i svariati modi in cui migliorare le capacità del nostro avatar, l'assoluta libertà d'agire innanzi a enigmi e

ostacoli e le diverse scelte morali o meno da compiere durante dialoghi e missioni lo avvicinano al genere dei giochi di ruolo, o quantomeno lo rendono un insolito ibrido in cui poter sperimentare sia approcci stealth sia corse folli sputando piombo su ogni nemico. Dal modo in cui preferivamo uscire dalle situazioni più disparate, difatti, era possibile perfezionare gli impianti nano-cybernetici del buon J.C. Denton, andando di conseguenza a modificare radicalmente il gameplay: diventare invisibili all'occhio umano e ai radar implicava il tenere costantemente un basso profilo, mentre uno scudo ballistico e un'elevata rigenerazione tissutale permettevano di menare le mani senza troppi grattacapi. A ciò si aggiungevano anche undici abilità, migliorabili a suon di punti esperienza, in grado di facilitare l'uso di armi o permetterci di scassinare serrature e, immancabile, di hackerare dispositivi di sicurezza. Oggi, dopo più di quindici anni dalla sua uscita, sono costretto ad ammettere che, a causa di una giocabilità abbastanza legnosa, non è facile godere appieno del capolavoro Ion Storm, ma grazie alle solite patch possiamo almeno salvare i nostri occhi utilizzando risoluzioni adatte agli schermi moderni. Infine, ricordiamo che non aver mai giocato a Deus Ex è una grave mancanza da punire con la rasatura in pubblica piazza. 🙄

che non aver mai giocato a Deus Ex è una grave mancanza da punire con la rasatura in pubblica piazza. 🙄



La Statua della Libertà distrutta e una balestra caricata a dardi narcotizzanti. Deus Ex in un'immagine.

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL TUO ABBONAMENTO E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

DIGITAL EDITION

1 anno - 12 numeri
SFOGLIA LA RIVISTA
SUL TUO COMPUTER

19,90 €
PER PC E MAC



1 anno - 12 numeri
39,90 € invece di 59,88 €

PIÙ DEL 33% DI SCONTO

1 NUMERO SU 3 TE LO REGALIAMO NOI!

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:

per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:

potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 59,88 euro con uno sconto superiore al 33%

► Inviare The Games Machine al mio indirizzo:

Cognome e Nome _____
Via _____ N. _____
Località _____ CAP _____ Prov. _____
Tel. _____ email _____

► Scelgo di pagare, in un unico versamento:

Con il bollettino postale che mi invierete
 Con carta di credito: Visa American Express Diners Mastercard

Numero

Scad. (mm/aa) Firma _____

► Regalo The Games Machine a:

Cognome e Nome _____
Via _____ N. _____
Località _____ CAP _____ Prov. _____
Tel. _____ email _____

Inviaci il bollettino compilato tramite la modalità che preferisci:

- In busta ad Aktia S.r.l. Via Mecenate 76/20B, 20138 Milano
- Via mail ad abbonamenti@thegamesmachine.it
- Via fax al numero 02/700537672

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

Tagliare lungo la linea tratteggiata

Per segnalazioni, osservazioni e insulti, il mio indirizzo di posta elettronica vi è amico:
indiezone@thegamesmachine.it

Indie zone

RIOT e la stampa generalista

Mese fiacchissimo, quello prima della gamescom di Colonia e dopo l'E3 di Los Angeles. E se non fosse stato per la triste notizia della morte di Satoru Iwata, Presidente e CEO di Nintendo, credo che nessuno avrebbe mai ricordato questa caldissima prima metà dell'estate 2015. Nessuno, forse, tranne Leonard Menchiari, il game designer responsabile di RIOT, un titolo ancora in via di sviluppo che ha fatto parlare di sé per via delle tematiche messe sul piatto, ossia quegli episodi di protesta, trasformati in guerriglia urbana, recentemente saliti alla cronaca. Nello specifico, il gioco permette di interpretare alternativamente forze dell'ordine e manifestanti in quattro campagne che ripercorrono gli avvenimenti registrati in Grecia per la costruzione di una discarica nei pressi di Keratea, in Italia per le manifestazioni No TAV, in Spagna per le proteste del popolo degli Indignados e in Egitto per le sommosse legate alla Primavera araba. Ok, ma cosa è successo? Semplice: il trailer del gioco (tinyurl.com/riotgm) ha fatto storcere il naso ai sindacati di polizia "niente affatto contenti di vedersi lanciare sassi e bombe carta anche in ambiente virtuale" (fonte: tinyurl.com/riotfatto). Converrete con me che il video di 60 secondi prodotto da Leonard, confezionato per promuovere il proprio lavoro su Steam, non se lo sarebbe filato nessuno se Wired, lo scorso 29 aprile, non gli avesse dedicato un bell'articolo per tirare le somme dopo il successo della raccolta fondi su Indiegogo e la sua partecipazione alla Game Developer Conference di San Francisco, ma anche per raccontame

il travaglio e il rischio di fallimento, scongiurato grazie all'intervento della IV Production del nostro Ivan Venturi (che tutti conosciamo da decenni e che abbiamo ricordato giusto qualche mese fa per il suo supporto a Fabrizio Zagaglia, dev di Albedo: Eyes from Outer Space). Anche se l'articolo di Wired era piuttosto chiaro nello spiegare le intenzioni dell'autore e la sua attenzione all'equilibrio delle forze in gioco ("a livello psicologico e personale ho dovuto capire le ragioni di tutte le fazioni, non solo quelle di lotta contro il sistema ma anche quelle di chi ci crede, di chi per lavoro lo difende", cit.), i vertici del Coisp (i sindacati di polizia, appunto), hanno colto la palla al balzo per criticare pubblicamente il lavoro di Leonard, e scrivere al Sindaco di

Milano e agli sponsor della rivista per denunciare il fatto che RIOT è stato ampiamente pubblicizzato "nonostante sia uno strumento di guerriglia urbana e di rivolta" (cit.), per giunta in uscita a ridosso dei fatti del primo maggio a Milano, ossia degli atti vandalici commessi dai Black Bloc nel centro cittadino in occasione dell'inaugurazione di

"MA È UNA SOMMOSSA! - NO, SIRE, È UNA RIVOLUZIONE" (DIALOGO FRA LUIGI XVI E IL DUCA DI LIANCOURT ALLA NOTIZIA DELLA CADUTA DELLA BASTIGLIA, 14 LUGLIO 1789).

Expo 2015. C'è da dire che l'indignazione del Coisp è stata alimentata anche dal fatto che Menchiari era inserito come relatore ufficiale al festival della rivista Wired, sponsorizzata dalle stesse BNL e Audi colpito dai rivoltosi il primo maggio, tenutosi proprio nel capoluogo lombardo a fine mese, con un intervento dal titolo "Pixel, molotov e Black Bloc: un videogioco per capire le rivolte sociali". Insomma: c'è da comprenderli... No? 24 ore dopo l'articolo del Coisp apparso su Il Fatto Quotidiano, lo stesso giornale ha permesso al game designer una replica (e non è sempre una cosa scontata), il

quale ha ribadito che l'obiettivo non è fomentare le rivolte, quanto capire perché avvengono. Ora, nell'attesa di fare due chiacchiere con Leonard per confrontarci direttamente con lui sulle meccaniche di RIOT, mi permetto di citare lo slogan con cui viene commentato il gioco nel trailer, giusto perché reputo assurda la polemica della "rete" sull'intervento dei sindacati di polizia, che al contrario ho trovato parecchio sensato. Ecco: "la corruzione, il crimine e il potere hanno oppresso un'intera generazione, ma dopo una lunga lotta, mentre in molti hanno seppellito i propri sogni, qualcuno continua a lottare per un nuovo futuro: unisciti alla rivoluzione". Non so a voi, ma a me non sembra un messaggio equidistante dalle parti interessate e che si è beccato delle critiche senza esserle cercate. Il mese prossimo ne parleremo direttamente con l'autore: restate sintonizzati. *

Uno schizzo di Leonard Menchiari durante le fasi di progettazione di RIOT.



»REVIEW »SVILUPPATORE: Raven Travel Studios »SITO: castseven.com »PREZZO: 6,99 €

CAST OF THE SEVEN GODSENDS

Perché a noi italiani piacciono la pizza, le belle donne e Ghosts 'n Goblins.



Prendi Vardan o Dragon's Kingdom di Alberto Frabetti, per esempio: è evidente che ce l'abbiamo dentro la passione per i cavalieri saltellanti, l'arme e gli amori cimiteriali assieme a quella debosciata della principessa Prin Prin. Del resto, ci abbiamo giocato davvero tanto a Makaimura, in sala giochi e a casa (lo avete provato il recente remake del Team Nostalgia su C64, sì?), tanto che ne vogliamo di più. I ragazzi di Raven Travel Studios certamente la storia l'hanno vissuta sui loro polpastrelli, duecento lire alla volta: Cast of the Seven Godsend's è un tributo ai platform che andavano fortissimo nelle sale giochi come Willow, Wardner e, appunto, Ghosts 'n Goblins. Ci vuole ambizione per seguire le orme di Tokuro Fujiwara: vediamo se il risultato è all'altezza.

Makaimura

Il giovane sovrano Kandar se la passa male, con orde demoniache che invadono il suo regno e rapiscono anche il legittimo erede: la ricetta ideale per impugnare il fido coltello da lancio e avventurarsi attraverso sette livelli irti di piattaforme e demoni incarogniti, con tanto di boss obbligatori alla fine di ogni stage. Kandar non è uno sprovveduto, e prendendo ispirazione da un cavaliere di nome Arthur può lanciare la sua arma verso l'alto e verso il basso, durante i salti. Diciamo che se sapete giocare a Daimakaimura siete a cavallo; per il doppio salto visto in Chomakaimura, però, dovrete attendere il seguito. Perché, davvero, ce n'è bisogno. Il mondo dei videogiochi, nella fattispecie l'ecosistema popolato da

vegliardi a cui manca la vita simbiotica assieme a cabinati mangia gettoni, ha davvero bisogno di gente come Paolo Cattaneo e Vincenzo Cuzzola. Cast of the Seven Godsend's è concettualmente un piccolo miracolo; un gioiello di game design forgiato su misura per il videogiocatore di una volta, quello che finiva gli arcade più tosti in sala giochi con la folla che si accalcava alle spalle per ammirare la partita. È veloce, intenso, remunerativo; ne ho giocati parecchi di run 'n gun che cercavano di proseguire o anche solo ispirarsi alla visione di Fujiwara-san, ma questo è una spanna avanti a tutti. È un tributo animato da una passione di vecchia data, e non dalla semplice ispirazione o dal riciclo di elementi si ispirati, ma allo stesso tempo stravisti. Merce rara, insomma.

Daimakaimura

Il gioco nasce come progetto personale di Paolo alla fine degli anni Ottanta, arrivando a concretizzarsi su ambiente XNA dopo l'incontro con Vincenzo nel 2010. Anni e anni in cui l'avventura di Kandar è maturata, assimilando input da un genere videoludico forse in declino, ma mai dimenticato. Una delle meccaniche chiave è riscontrabile nelle armature elementali, ottenibili raccogliendo apposite pietre magiche che, tra l'altro, permettono di scegliere quale corazza indossare tenendo premuto il pulsante di attacco, decidendo così i poteri da sfruttare a seconda della situazione. Ognuna di queste modifica le proprietà delle varie armi, oltre a concedere un attacco speciale ricaricabile, che va dalle canoniche smart bomb all'evocazione di creature giganti. Questo vuol dire che il martello, ad

**UN GIOIELLO DI GAME DESIGN,
FORGIATO SU MISURA PER IL
VIDEOGIOCATORE DI UNA VOLTA**



L'armatura del vento in tutto il suo fulmineo splendore.

esempio, genererà un attacco e una magia diverse se usato con l'armatura del ghiaccio o del fuoco, oltre a essere più dannoso contro particolari nemici. Sono le meccaniche delle armature d'oro e verde di Chomakaimura che incontrano le vulnerabilità tipiche dei boss fight di Rockman, mischiate nel calderone assieme agli animali-pod di Midnight Wanderers sotto il ritmo frenetico di Argus no Senshi (Rygar per le persone normali, ndCinese). L'azione non concede un attimo di riposo, i nemici sono implacabili, i livelli davvero grandi (divisi in macro aree spesso completamente diverse l'una dall'altra) e combinando le cinque armi con le sette armature potrete scatenare sui nemici trentacinque tipi di attacchi differenti. C'è davvero tanta carne al fuoco, e il sistema di controllo basato su joystick e due soli pulsanti garantisce una grande immediatezza.

Chomakaimura

Cast of the Seven Godsend è ricco di tocchi di classe e segreti, dai finali multipli alle proprietà extra di particolari armature, come quella vegetale che, inaspettatamente, può estendere una liana per raggiungere piattaforme in perfetto stile Bionic Commando. La pratica è però l'elemento indispensabile per assaporare appieno il gioco. Godsend è duro come un macigno, e magari dopo un po' non vi vergognerete troppo a passare al livello di difficoltà più semplice per prenderci la mano. Anche perché i livelli più abbordabili rimuovono alcuni elementi piuttosto ostici dal vostro cammino, un particolare che ai tempi avevo amato in Lionheart di Thalion, garantendo una sfida crescente non solo nel numero e nella cattiveria dei nemici. Una simile difficoltà, unita al limitato numero di "continue", significa che solo i più forti saranno in grado di vedere i titoli di coda, ma va bene così. I comandi sono precisi, specialmente una volta entrati nel ritmo del gioco, più simile a Contra che alla saga di Tokuro Fujiwara o a un Wardner no Mori



Nonostante la mole, la liana dell'armatura "vegetale" fa il suo dovere.

qualsiasi. Una critica, però, se la becca la grafica, ispiratissima ma a volte vittima dei suoi stessi strati di parallaxe, quando elementi scenici in primo piano rendono poco leggibili certi passaggi, come alcune piattaforme su cui sarebbe possibile muoversi. Una svista letale nei momenti più congestionati. Anche la qualità dei fondali è altalenante: bellissimo il primo livello con le sue rovine, il cielo stellato e la collina in fiamme, ma già la città stregata e la palude del secondo peccano di una certa carenza di particolari, tale da rendere gli scenari non certo memorabili.

Gokumakaimura

Davvero, fatevi un favore e andate a spulciare il sito del gioco. A parte spiegazioni varie, è presente una finta pagina pubblicitaria che sembra strappata da qualche Zzap! di inizio anni Novanta, con un mockup di schermate per Commodore 64, Spectrum, Amiga e distribuzione a cura della Leader. Bellissimo, così come il debutto del gioco allo scorso Sviluppaparty di Bologna, dove gli astanti lo hanno potuto provare in anteprima su un

mini cabinato. È in tutti questi particolari che i ragazzi di Raven Travel Studios trasmettono una passione sincera per l'epoca d'oro degli arcade. Indispensabile nel quadro globale della produzione è il comparto audio, che affianca le composizioni del talentuoso Andrea Giachini ad alcuni effetti sonori sicuramente familiari a chi è cresciuto a pane e Go Nagai. Cast of the Seven Godsend, tirando le somme, è un titolo superiore alla somma delle sue parti. Non è solo un gioco scritto bene, è anche la prova tangibile che una conoscenza videoludica ben radicata come quella di Vincenzo e Paolo può fare la differenza, creando un titolo originale e ricco di idee, che guarda al passato con rispetto e ammirazione senza cadere nel facile tranello del plagio. L'allievo che renderebbe orgogliosi i maestri, senza limitarsi al compito: un livello di qualità davvero molto alto da superare per chi si cimenterà in un'opera simile. **+**

COMMENTO

Fosse per me, se cercassi "severa lezione di stile" su Google ti farei uscire subito le immagini di Cast of the Seven Godsend. Scherzi a parte: tralasciando quei rari momenti in cui io e la direzione artistica non siamo andati d'accordo, sono senza parole di fronte a un tributo così ben riuscito, nato dagli sforzi di due sole menti. Classico ma fresco, originale ma ricco di tante cose che amavo quando infilavo gettoni nei miei arcade preferiti. Giochi simili mi fanno amare l'offerta del mercato indie, oltre a rendermi un po' orgoglioso di essere italiano. Con un simile debutto, le mie personali aspettative nei confronti del prossimo gioco di Raven Travel Studios sono già da ora altissime e non vedo l'ora di mettere le mani sulla versione console.

- + Esperienza arcade perfetta
- + Omaggia il passato a modo suo
- La difficoltà potrebbe scoraggiare
- Graficamente ispirato, ma migliorabile

Gli effetti sonori del minotauro sono degni degli sgherri del popolo Yamatai!



RAVEN TRAVEL STUDIOS TRASMETTE UNA PASSIONE SINCERA PER L'EPOCA D'ORO DEGLI ARCADE

VOTO: 5/5

MIND - PATH TO THALAMUS

Un tortuoso viaggio alla scoperta degli onirici paesaggi creati dalla nostra mente..



Avete presente le persone che, dopo lunghissimi periodi di coma, si risvegliano e narrano di visioni eteree, luci e qualsivoglia speranza li abbia tenuti aggrappati alla vita? Bene, perché MIND: Path to Thalamus è in grado di portarci proprio lì, nel profondo, nel luogo più inquietante e affascinante di tutto il creato: la nostra mente. I manovali tecnologici che hanno dato vita a questo viaggio cervellotico sono fondamentalmente tre: Carlos Coronado (che si occupò di Warcelona, una fortunata mod per Left 4 Dead 2), Dani Navarro e Luka Nieto.

Come si può intuire dai loro nomi, questo progetto indie ci porta nell'assoluta Spagna, permettendoci di capire e assimilare anche l'iberico modus operandi in fatto di videoludica materia. MIND, però, non è uscito la settimana scorsa, ma ben un anno fa, quindi perché recensirlo adesso? Presto detto: l'operetta indipendente dei nostri amici spagnoli è recentemente passata sotto l'occhio attento di Carlos, ottenendo così una serie di limature e rifiniture mica male, come il futuro passaggio al motore grafico Unreal Engine 4 (tramite un aggiornamento gratuito) e

**LA DIREZIONE
ARTISTICA È
DA SOGNO,
LETTERALMENTE**

il supporto per la VR: un valore aggiunto di tutto rispetto per questo tipo di produzioni. Si parla anche di una prossima release su console, che di questi tempi è sempre un'ottima cosa, soprattutto per i giochi indie che faticano a intaccare la granitica scorza del mercato di massa.



Gran lavoro, quello del cacciatore di tornado.

Due passi tra le sinapsi

MIND inizia nel peggiore dei modi, abbandonandoci letteralmente nelle fauci di una violenta tempesta che sta flagellando la costa della graziosa isola di Minorca. Il tutorial è minimale e l'azione è frenetica: in balia dei venti che rischiano di strapparci alla vita troviamo rifugio all'interno di un'abitazione, mentre l'unico nostro pensiero è cercare e mettere in salvo una bambina, Sophia, gridandone il nome con tutta la voce che abbiamo in gola. Il tornado ha però la meglio e, a causa di un forte trauma provocato dai detriti spazzati via dalla furia della natura, saremo costretti a un doloroso e lunghissimo co-



Decadente al punto giusto.



Ho decisamente accantonato l'idea di provare a fare surf.

ma nel quale risentimenti, ansie e vita passata del protagonista andranno a intrecciarsi con i numerosi puzzle ambientali che ci separano da Sophia e dalla verità celata nel Thalamus (trasposizione allegorica del talamo, importantissima struttura del sistema nervoso), raffigurato come un bellissimo albero situato nella parte più profonda del nostro cervello, custode dei più reconditi pensieri umani. Gli enigmi che ci accompagneranno durante le nostre scampagnate cerebrali si basano su diversi fattori, che comprendono alterazioni ambientali necessarie per la risoluzione degli stessi: tramite sfere – posizionabili in zone apposite – è possibile plasmare le nostre visioni, consentendo varie azioni, come il cambio giorno-notte, il riavvolgimento temporale, il diradarsi della fitta nebbia e così via. Inizialmente questa varietà potrà stupire, ma a lungo andare emergerà uno dei grossi problemi che affliggono il titolo, ossia una malcelata ripetitività degli enigmi e delle situazioni proposte. Mi spiego meglio: esistono svariate declinazioni, come abbiamo visto poco sopra, ma la struttura del rompicapo stesso verterà sempre e solo sul "prendi la sfera, sposta-

la qui, fai accadere qualcosa, esci". Sempre. Per assurdo, gli spunti presenti nel prologo, con enigmi basati sui riflessi e false piattaforme, non vengono più riproposti col proseguire dell'avventura, lasciando spazio solo alla formula snocciolata poc'anzi. Buone idee, ma costruite su una struttura davvero troppo uguale a sé stessa per essere apprezzata pienamente.

Paesaggi da sogno

Se la progressione diventerà presto routine, il perdersi a contemplare i luoghi nati dai ricordi e dalle rielaborazioni della mente sarà sempre una piacevole distrazione. La direzione artistica è, letteralmente, da sogno: foreste, cieli stellati e spiagge immerse nel silenzio più irreali saranno i vostri compagni di viaggio, capaci di offrire momenti dalla spiccata potenza visiva, come la camminata in punta di piedi attraverso le sinapsi congelate del protagonista. Sentirsi a casa in questi spazi della mente sarà cosa facile, anche grazie all'ottimo accompagnamento sonoro, mai invadente e volutamente discreto. Se dal lato visivo MIND propone scorci indimenticabili, sotto il profilo

narrativo, invece, il lavoro di Coronado e soci perde colpi. La storia di Sophia e del misterioso protagonista viene narrata in maniera interessante tramite i monologhi di quest'ultimo, ma pecca nel trattare alcuni argomenti, come il rapporto tra noi e nostro padre, figura temuta e incompresa: questa relazione viene raccontata in maniera "esagerata", enfatizzando conflitti che trovano ben poca coerenza con la trama, apparendo così come un mero pretesto per rimpolpare la narrazione. Anche durante le fasi finali la trama di MIND fatica a trovare quella serietà alla quale pare tendere sin dall'inizio, abbigliandosi di un'involontaria veste tragicomica che poco si addice ai temi trattati. MIND: Path to Thalamus è principalmente indirizzato alla nicchia di giocatori amanti degli enigmi in prima persona, capaci di sopassedere a una costante ripetitività di fondo, alle quattro ore necessarie per arrivare all'epilogo e magari anche non troppo puntigliosi in fatto di narrazioni ludiche. Lasciandosi da parte queste magagne è possibile godere di un'onesta avventura indipendente, dove arte visiva e musicale si intrecciano armoniosamente per creare emozioni che difficilmente dimenticherete. ■

MIND È IN GRADO DI PORTARCI NEL LUOGO PIÙ AFFASCINANTE DI TUTTO IL CREATO: LA NOSTRA MENTE



I paesaggi notturni sono in assoluto i più suggestivi.

COMMENTO

Il gioco perfetto non esiste e MIND: Path to Thalamus non fa eccezione. Siamo di fronte a un'avventura creata da tre talentuosi sviluppatori spagnoli che sono stati capaci di confezionare un prodotto molto interessante, seppur zavorrato da alcuni elementi in grado di far storcere il naso anche ai puristi degli enigmi videoludici. Lasciatevi distrarre dalle ambientazioni, dalla musica e sì, anche da Sophia, mentre percorrete questo viaggio affascinante attraverso i fantastici dedali della nostra mente.

- + Paesaggi mozzafiato
- + Colonna sonora ben realizzata
- Struttura degli enigmi ripetitiva
- Storia "esagerata"

VOTO:
3/5

THE MUSIC MACHINE

Una coppia molto male assortita per una surreale avventura a metà fra la vita e la morte.



The Music Machine è un gioco... bizzarro. Metto le mani avanti: è uno di quei titoli "narrativi" in cui l'interazione consiste per lo più nell'andarsene in giro a scoprire pezzetti di storia, con appena un paio di enigmi e un pizzico di azione a spezzare il ritmo. Se vi piace questo genere di esperienza, vi affascina lo stile grafico che potete ammirare nelle immagini, vi titillano le atmosfere vagamente horror e non avete paura di una narrazione criptica, surreale, quasi lynchiana, beh, smettete di leggere e date una chance al gioco di David Szymanski. Non posso garantire che vi piacerà, ma insomma, costa sei euro scarsi e assaporarlo come ho fatto io, senza saperne assolutamente nulla, rende il viaggio ancora più affascinante. Non siete convinti? Allora vi propongo una recensione con le scelte morali. Se volete saperne di più sulla storia raccontata da The Music Machine, andate avanti a leggere. Se volete conservare le sorprese legate alla narrazione ma vi interessa capire come funziona il gioco, saltate il prossimo paragrafo e puntate direttamente su quello successivo. Coraggio!

Sensi di colpa

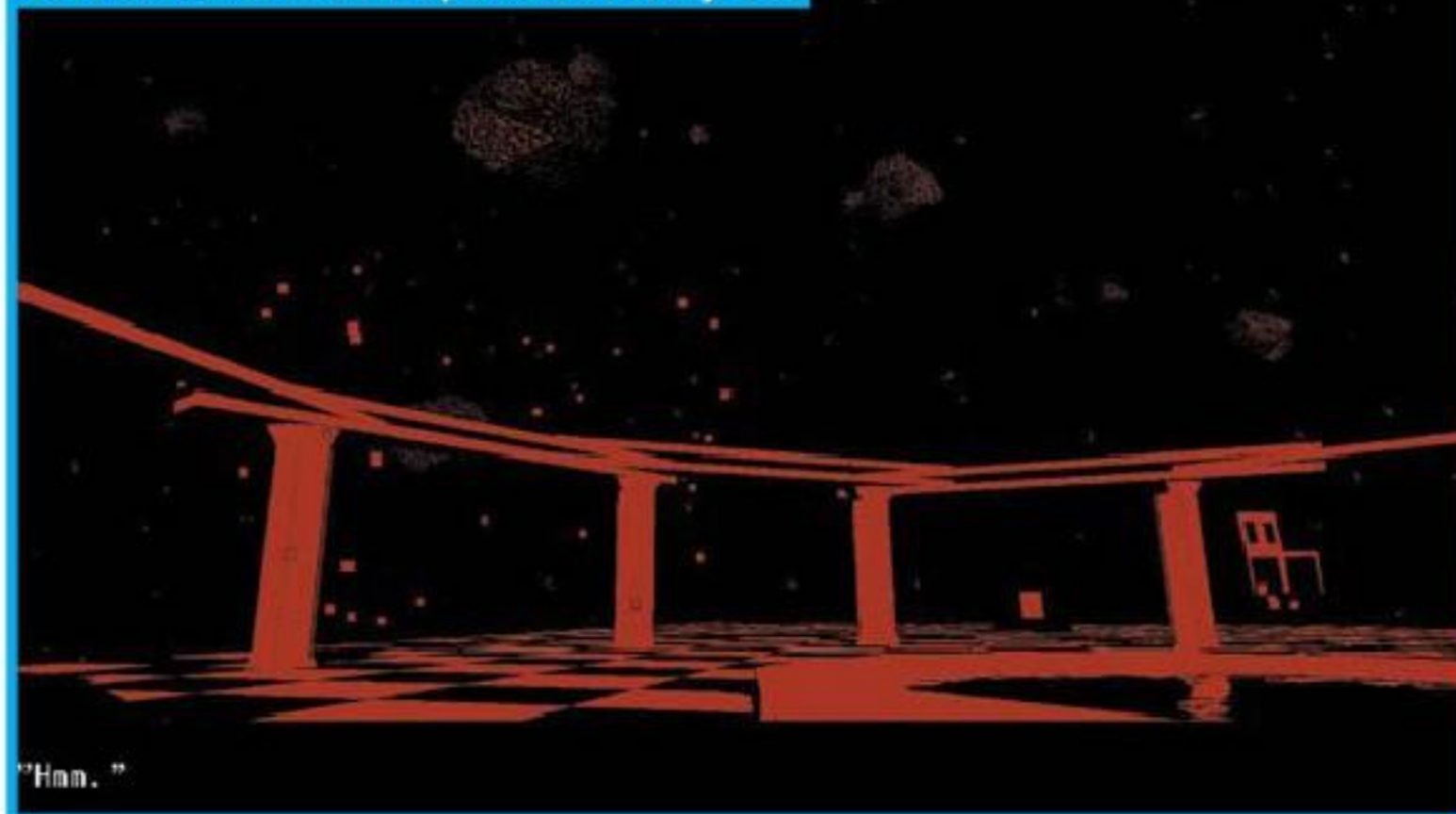
The Music Machine si apre senza particolari spiegazioni: siamo su un'isola deserta, la visuale è in prima persona e

si può esplorare liberamente il mondo di gioco. Piano piano, mentre si gironzola, ci si rende conto della natura bizzarra che caratterizza il protagonista: in pratica, controlliamo la mente (o l'anima?) di un uomo defunto, che ha preso il controllo del corpo di una bambina, a quanto pare almeno in parte responsabile della sua morte. E il bello è che la mente del-

la bambina è ancora al suo posto, quindi i due passano il tempo conversando, commentando assieme quel che vedono e, ovviamente, discutendo anche dei fatti che precedono l'inizio del gioco. Se non vi sembra abbastanza assurdo già così, aggiungiamoci i misteri nascosti nell'isola, ancora più surreali di quanto sembri a un primo sguardo, e tutta una serie di si-

NON C'È ALCUNA FORMA DI GUIDA, VENIAMO GETTATI SU UN'ISOLA SPERDUTA E INIZIAMO A MUOVERCI

Una fra le ambientazioni più surreali del gioco.



IL GIOCO UNISCE AMBIENTI SPOGLI, MA EVOCATIVI E RICCHI DI PERSONALITÀ

tuazioni totalmente fuori di testa nelle quali ci andremo a trovare lungo il nostro viaggio. Che, per inciso, almeno sulle prime è un percorso dettato dalla sete di vendetta: il protagonista vuole rifarsi sulla bambina, poco importa se lei è responsabile inconsapevole del fattaccio che ha dato inizio al tutto. E questo aspetto viene portato avanti in maniera coerente fino alla fine, in mezzo a viaggi in dimensioni parallele, esplorazioni della psiche e incontri mistici, al punto che l'unica vera decisione possibile legata alla storia sta proprio lì: saremo in grado di perdonare la piccola?

Narrazione interattiva

Ma il gioco in cosa consiste? Beh, si passeggia un sacco, si leggono le conversazioni e si esplora l'ambiente, in maniera del tutto libera, alla ricerca di cose da fare. Non c'è alcuna forma di guida, veniamo gettati su un'isola sperduta e iniziamo a muoverci, entrando furtivamente in varie abitazioni, scovando qualche piccolo puzzle ambientale da risolvere e portando avanti la storia. A un certo punto, diciamo dopo aver esplorato a fondo tutta l'isola, le vicende e gli ambienti si gettano su una svolta totalmente surreale, e a quel punto entra in gioco qualche enigma appena vagamente più articolato, con perfino una punta di azione, ma per lo più The Music Machine è uno di quei titoli narrativi in cui il giocatore deve limitarsi a capire dove andare e cosa fare per portare avanti il racconto. C'è anche, va detto, un certo margine di scelta riguardo agli obiettivi del protagonista, con due possibili finali, ma per il resto il livello d'interazione è molto ridotto. D'altra parte stiamo parlando di un filone di videogame ormai abbastanza consolidato e non devo stare certo a spiegarvi io se vi interessa o



Nonostante la semplicità del motore grafico, gli effetti di luce fanno il loro dovere.



no questo genere di cose. Posso però segnalare che, a parità di "interazione" e longevità, ci sono giochi venduti al triplo del prezzo. Quali che siano le ragioni, questo è sicuramente un punto a favore del gioco di David Szymanski, almeno per quanto riguarda i giocatori "indecisi".

Mondi surreali

Infine, vale la pena di spendere due parole sulla realizzazione audiovisiva, davvero particolare. L'intero gioco è assemblato unendo ambienti spogli, ma evocativi e ricchi di personalità, con ogni singola ambientazione caratterizzata da una precisa scelta cromatica. Ad accompagnare il viaggio mano a mano sempre più surreale ci pensano

composizioni musicali di grande atmosfera e pochi effetti sonori, semplici ma particolarmente azzeccati. Aggiungiamoci le tematiche scomode affrontate dal racconto e certi passaggi dal taglio piuttosto opprimente e ne viene fuori un'avventura che sarebbe forse fuorviante definire horror, ma certo ha i suoi momenti inquietanti e riesce a trasportare per un paio d'ore in un mondo totalmente "altro", assurdo, avvolgente. Insomma, se vi intrigano le esperienze particolari e dalla grande forza evocativa, date una chance a The Music Machine.

COMMENTO

The Music Machine è un gioco per lo più basato sulla narrazione, che mescola spunti di vario tipo (esplorazione, enigmi, conversazioni, anche un pizzico di azione) per dare vita a un racconto particolare, intenso e originale, il cui intreccio lascia ampio spazio all'interpretazione del giocatore. L'esperienza è breve, ha qualche limite ed è senza dubbio rivolta a chi ama gli esperimenti di narrazione interattiva, ma merita una chance.

- + Stilisticamente molto originale
- + Esito del racconto nelle mani del giocatore
- Interazione molto ridotta
- Enigmi davvero semplici



Che sarà accaduto agli abitanti di quell'edificio?

VOTO:
3/5

I PARAMETRI DI THE GAMES MACHINE

Da qualche mese sono cambiati i parametri con cui valutiamo il "PC ideale" della pagina seguente. In passato le fasce erano suddivise in questo modo: al top c'era semplicemente il massimo, indipendentemente da ciò che sarebbe potuto costare; nella fascia ottimale c'erano i prodotti che fornivano il migliore compromesso fra prezzi e prestazioni, mentre nella fascia economica una configurazione ideale per giocare come si deve spendendo il minimo. Visti i tempi e l'eccessiva elitarietà della fascia "top" abbiamo deciso di ripensarla in un'ottica più umana, proponendo sì dei componenti costosi (non sarebbe "al top" sennò), ma cercando comunque di proporre la soluzione più potente al prezzo più

congruo. Non avrebbe senso infatti proporre due GeForce 980 in SLI a più di 1000 euro, quando con i 500 euro (abbondanti) di due Radeon R9 290 si ottengono bene o male prestazioni comparabili, a metà prezzo! Insomma, ora la fascia "top" è più ragionata mentre le altre due restano quelle a cui siamo abituati. Nella fattispecie, tutte le nostre configurazioni vi permetteranno di giocare bene, ma a condizioni diverse. Un PC composto con i componenti della fascia "top" vi permetterà di giocare anche a 4K (3840x2160 pixel), uno della fascia "ottimale" a 2560x1440 pixel o in Full HD a pieni filtri, mentre uno della fascia economica vi permetterà di giocare in Full HD (1920x1080 pixel) anche se con qualche compromesso.

IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo.

cpu	INTEL CORE I7 5960X	€ 1020
vid	RADEON R9 FURY X	€ 720
vid	GEFORCE GTX 980Ti	€ 659
vid	RADEON R9 FURY	€ 639
vid	GEFORCE GTX 980	€ 475
mon	SAMSUNG U28D590D	€ 455
vid	RADEON R9 390X	€ 425
cpu	INTEL CORE I7 5820K	€ 410
vid	RADEON R9 390	€ 350
cpu	INTEL CORE I7 4790K	€ 340
vid	RADEON R9 290X	€ 335
vid	GEFORCE GTX 970	€ 315
vid	RADEON R9 290	€ 290
cpu	INTEL CORE I5 4690K	€ 239
vid	RADEON R9 380 (4GB)	€ 225
vid	RADEON R9 380 (2GB)	€ 200
vid	GEFORCE GTX 960	€ 190
vid	RADEON R7 370	€ 150
vid	GEFORCE GTX 750 ti	€ 135
cpu	AMD A10-7850K	€ 120

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

IL PRODOTTO DEL MESE

Anche se qualcuno probabilmente storcerà il naso, gridando al "riciclo", crediamo che il prodotto migliore di questo mese sia la Radeon R9 390X prodotta da MSI:

- sprema a dovere le collaudate memorie GDDR5
- mette a disposizione ben 8 GB di VRAM
- fa faville in Full HD e a 2560x1440 pixel
- non costa un'esagerazione, in fondo
- raggiunge le prestazioni di soluzioni molto più costose



NEWS IN BREVE

OCULUS COMPRA PEBBLES

All'evidente scopo di migliorare l'esperienza immersiva della realtà virtuale, Oculus VR (controllata, lo ricordiamo, da Facebook) ha acquisito Pebbles Interfaces, specializzata nella produzione di sensori di movimento e impegnata, di recente, nel cercare di riprodurre al meglio le movenze delle mani all'interno dei mondi digitali. L'acquisizione dell'azienda, quindi, mira proprio a questo: migliorare le capacità di tracciamento delle nostre più utili estremità, all'interno di Oculus Rift.



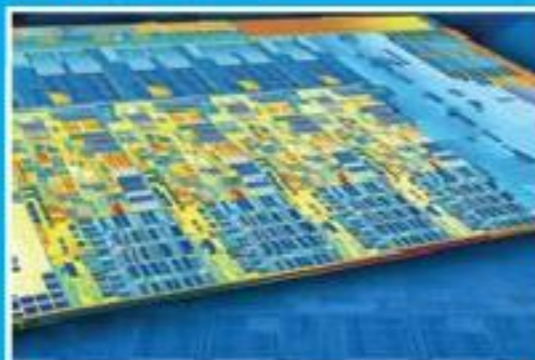
WINDOWS GRATIS PER SFONDARE NEL MOBILE

Il CEO di Microsoft Satya Nadella ha spiegato che Windows 10 sarà sostanzialmente gratuito perché "se vogliamo attirare gli sviluppatori, serve un grande pubblico - ha detto - e il pubblico che già abbiamo è quello dei PC desktop. L'aggiornamento gratis a Windows 10 è pensato per migliorare la nostra posizione nel mercato smartphone". Una mossa complementare all'acquisizione di Nokia e alla commercializzazione di smartphone griffati Microsoft.



SKYLAKE E TENSIONI

La decisione di Intel di riportare i regolatori di tensione FIVR all'esterno delle proprie CPU, maturata con l'incombente architettura SkyLake, potrebbe avere vita molto breve. Secondo indiscrezioni pubblicate dal sito Hardwareluxx, infatti, nel 2017 i regolatori torneranno all'interno della CPU, già con la successiva architettura Ice Lake (la prima a 10 nm). Un mal di pancia per gli amanti del tweaking, ma un sospiro di sollievo per i produttori di schede madri...



IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco:
TOP (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni)
 ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE I7 5930K € 595

Con i suoi 6 core con HyperThreading a 3,4 GHz (3,9 in modalità Turbo) questo processore è quasi il massimo: un i7 5960X costa infatti quasi il doppio ma offre bene o male le stesse prestazioni.

INTEL CORE I5 4690K € 239

Un processore centrale su socket LGA1150, perfettamente bilanciato per una macchina da gioco, a cui però va affiancata una buona scheda video per consentirgli di esprimere tutta la sua potenza.

AMD A8 6600K € 90

Una APU "Trinity" da 4 core (3,6/3,9 GHz) che integra una GPU Radeon da 256 stream processor, a un prezzo davvero irresistibile. Con una buona scheda video, può dare grandi soddisfazioni!

SCHEDA MADRE



ASROCK 2011 X99 EXTREME6 € 250

Da Asrock una solida piattaforma con socket 2011-3. SLI e Crossfire-X fino a 3 schede video, RAM DDR4, USB 3.0, SATA a 6 Gbps... insomma, non le manca proprio niente.

Gigabyte GA-Z97P-D3 € 80

Una scheda madre con socket LGA1150 perfetta per le nuove CPU Intel, dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s. Adatta soprattutto a chi userà una sola scheda video, ne accetta anche 2 in Crossfire.

ASROCK FM2A78M-DG3 MATX € 50

Una scheda madre Micro-ATX che può essere alloggiata anche in un case di modeste dimensioni e consente, però, il collegamento di una scheda video PCI Express. Ha 4 porte SATA e 4 USB 3.0.

SCHEDA VIDEO



2x RADEON R9 290 € 560

Come abbiamo evidenziato nella recensione di qualche mese fa, un Crossfire di due R9 290 resta la soluzione ideale per giocare sui nuovi pannelli UHD/4K.

GEFORCE GTX 970 € 290

Al momento è forse la scheda di fascia medio alta con il rapporto prezzo/prestazioni più interessante. Ottima per i 2560x1440 pixel. In alternativa, la GTX 970 costa qualche euro in più.

GEFORCE GTX 750ti € 135

Il debutto, a dir poco interessante, dell'architettura "Maxwell" di Nvidia. Con cui è ancora possibile giocare, senza grandi rinunce, a risoluzione Full HD.

MEMORIE



16 GB GSKILL RIPJAWS 4 DDR4 € 250

Sedici gigabyte di RAM DDR4 da 2.666 MHz CL15, suddivisi in quattro moduli da 4 GB, perfetti per chi è alla ricerca dell'overclock sulle più veloci piattaforme X99.

8 GB CRUCIAL BLT4G3D1869DT2TX0BCEU € 90

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1866 MHz CL8.

8GB CRUCIAL BLT4G3D1608DT1TX0CEU € 72

Due moduli da 4 GB di memoria da 1600 MHz e timing di rispetto (CL8), con cui allestire un buon sistema da gioco senza pensare troppo all'overclock.

DISCO FISSO



GSKILL PHOENIX BLADE 480GB € 620

Le porte SATA? Giocattoli! Un vero professionista collega l'SSD direttamente al bus PCI Express, ottenendo in questo caso 2 GB/s in lettura e 1 GB/s in scrittura. Panico!

SANDISK ULTRA II 240 GB € 180

Un drive SSD dalle ottime prestazioni, perfetto per sistema operativo e programmi. Ovviamente da solo non basta, occorre aggiungere un HD per i dati, come quello sottostante.

SEAGATE ST2000DM001 2 TB € 75

Oltre allo spazio, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 64 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto. Mettendone due in RAID si guadagna in velocità, capienza o sicurezza.

MONITOR



SAMSUNG U28D590D € 430

LED, 28 pollici TN, 3840x2160 pixel, 2 porte HDMI e una DisplayPort, con il suo prezzo invitante e la risposta da 1 ms consente finalmente di giocare a 4K a prezzi umani.

PHILIPS 272C4QPJKAB € 405

LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, sempre 16:9, immagini molto chiare ma minore fedeltà dei colori, tempo di risposta di 6 ms. Un ottimo lasciapassare per superare il Full HD.

ACER K242HLABID € 135

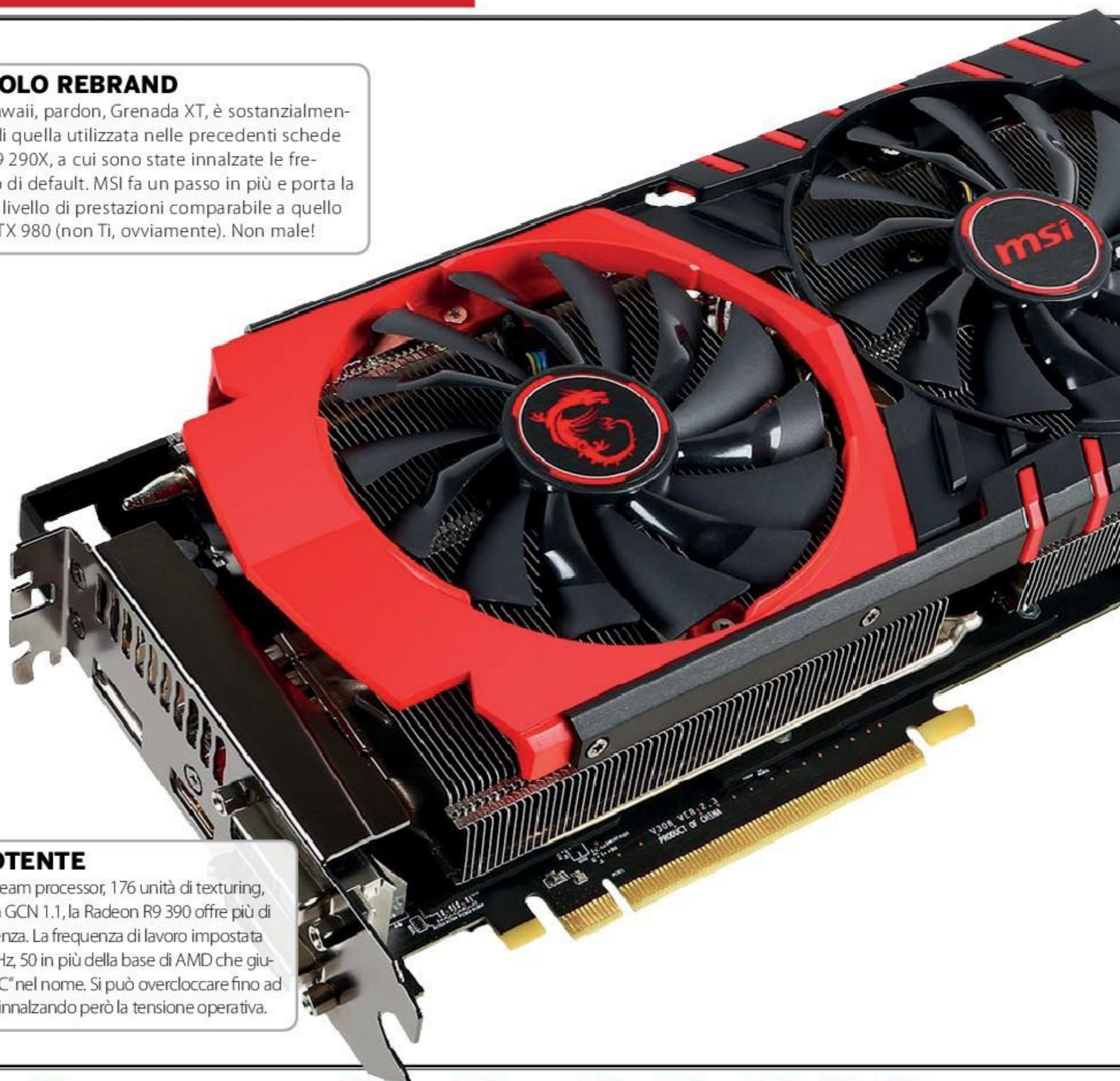
LED, 24 pollici, 1920x1080 pixel, Full HD 16:9, tempo di risposta 5 ms. Uno schermo ottimale per giocare in Full HD, dotato di ben tre ingressi (VGA, DVI, HDMI).

+ NON SOLO REBRAND

La GPU Hawaii, pardon, Grenada XT, è sostanzialmente un "rebrand" di quella utilizzata nelle precedenti schede video Radeon R9 290X, a cui sono state innalzate le frequenze di lavoro di default. MSI fa un passo in più e porta la sua scheda a un livello di prestazioni comparabile a quello delle GeForce GTX 980 (non Ti, ovviamente). Non male!

+ GPU POTENTE

Con 2816 stream processor, 176 unità di texturing, 64 ROP e tecnologia GCN 1.1, la Radeon R9 390 offre più di 5,9 TeraFLOP di potenza. La frequenza di lavoro impostata da MSI è di 1.100 MHz, 50 in più della base di AMD che giustificano la scritta "OC" nel nome. Si può overclockare fino ad almeno 1.150 MHz, innalzando però la tensione operativa.



Radeon R9 390X Gaming 8G OC

BEST
BUY

Produttore: **MSI** Prezzo indicativo: € 435

Tutte le schede Radeon R9 390X sono, in pratica, una versione riveduta, corretta e potenziata delle care, vecchie R9 290X, a cui sono state aumentate le frequenze di core e memorie, e a cui è stato raddoppiato il quantitativo di memoria VRAM, che resta la "solita" GDDR5 a cui siamo abituati. L'aumento di prestazioni, lo diciamo subito, non spingerà all'upgrade chi ha già una Radeon R9 290 o 290X, perché il "gap" non giustifica l'investimento e poi perché, per riempirlo, basta davvero

un po' di sano overclock. L'acquisto, invece, può sicuramente interessare a chi proviene da una fascia inferiore – o dispone di una scheda molto vecchia – e intende comprare qualcosa che possa consentire il gioco a 2560x1440 pixel

**UNA SCHEDA VIDEO
DALLE CARATTERISTICHE
E DALLE PRESTAZIONI
SORPRENDENTI**

senza spendere cifre folli. Già, perché se le R9 Fury possono essere considerate "un po' più potenti delle GeForce GTX 980", le 390X sono, a frequenze standard, "un po' meno potenti". La Radeon R9 390X Gaming 8G OC, tuttavia, esce già dalla fabbrica con le frequenze un pochino più elevate e, forse proprio grazie a questo piccolo escamotage, nei nostri test si è rivelata altrettanto valida. In soldoni, questo significa poter ambire allo stesso tipo di trattamento spendendo 200 euro in meno, e scusate se



+ OTTIMO DISSIPATORE

Sebbene in idle le temperature siano alticce, quando il gioco si fa duro le ventole cominciano a girare (bella questa, devo segnarmela ndPaolone), lasciando il termometro sempre al di sotto dei 65°. La scelta ha i suoi vantaggi: in idle le ventole producono solo 35 dBA di rumore (quasi non si sentono), mentre a pieno carico si rientra nella "media" dei 41 dBA (ronzio udibile, ma non fastidioso).

+ TANTISSIMA MEMORIA

8 GB di RAM è una quantità di memoria impressionante per una scheda video, giustificata però dalle risoluzioni più elevate e dalle applicazioni GPGPU. In questo caso si tratta di memorie GDDR5 da 6,1 GHz effettivi (fino a 6,4 GHz in overclock), collegate per mezzo di un bus a 512 bit. La banda di trasmissione è pari a 384 GB/s.

LE SCHEDE R9 390X SONO UNA VERSIONE RIVEDUTA E CORRETTA DELLE CARE, VECCHIE R9 290X

è poco. Di contro, le 390X si portano dietro i difetti – chiamiamoli così – dell'architettura GCN 1.1 da cui sono derivate, come i consumi sensibilmente più alti, a pieno carico, rispetto alla concorrenza e il maggior calore dissipato, due aspetti che onestamente importano poco una volta che una scheda è infilata nel case. Inoltre, grazie alla tecnologia ZeroCore i consumi si riducono a 10 soli Watt in idle e addirittura a meno di 3 quando il monitor è in standby. Meno piacevole potrebbe essere l'assenza di una porta HDMI compatibile con la versione 2.0 del protocollo, che limita a 30 Hz i collegamenti a schermi 4K dotati di questa connessione. Non che con questa scheda otterreste framerate granché maggiori a quella risoluzione, ma in caso di monitor molto grandi è consigliabile usare la DisplayPort.

9.0

Surface Pro 3 i7-128GB

Produttore: **Microsoft** Prezzo indicativo: **€ 1.299**

Il tablet Surface Pro 3 non è certo una novità, anzi, probabilmente ne parliamo la prima volta in queste pagine addirittura un anno addietro. Tuttavia, l'uscita di una nuova configurazione dotata di processore Core i7 e di un drive SSD da 128 GB, "piazzata" sul mercato allo stesso prezzo della versione con Core i5 ed SSD da 256 GB, è propizia per tornare sull'argomento e confermare che, nonostante i mesi passino inesorabili, la soluzione di Microsoft resta sempre il sogno di chiunque desideri un tablet veramente capace di rimpiazzare un notebook, e non solo di affiancarlo. L'unico scotto – letteralmente – da pagare è che, per avere la comoda flip con tastiera integrata, sia necessario un ulteriore esborso di circa 200 euro, col risultato che, forse forse, un notebook di discreta potenza e un tablet per i compiti più leggeri complessivamente costano meno. Chi vuole riassumere il tutto in un solo ap-

parecchio, però, oggi può avere un tablet dotato di processore Core i7, il migliore della categoria, allo stesso prezzo di un i5, rinunciando però al 50% dello storage. Il guadagno in termini di prestazioni è evidente: il sistema è più veloce e reattivo, e la grafica integrata HD5000 risponde meglio alle sollecitazioni dei giochi, rispetto alla meno potente HD4200 dei modelli inferiori. Di contro, è possibile stipare un numero minore di dati sul drive interno, e la batteria durerà un po' meno, circa 2 ore a pieno carico, oppure un'intera giornata passata a scrivere, spulciare il web e guardare filmati. Per il resto, parliamo pur sempre di un Surface Pro 3, un tablet veloce, leggero, elegante e dall'aspetto raffinato, ergonomico nell'uso e dotato di un grande e comodo display, oltre che di un ottimo sistema di input a penna. Un must, insomma, per i professionisti.

8.0

+ Perfetto per qualunque esigenza (lavorativa)

- Autonomia scarsa a pieno regime

+ Display ampio, chiarissimo e definito

- Perché la tastiera non è in omaggio?

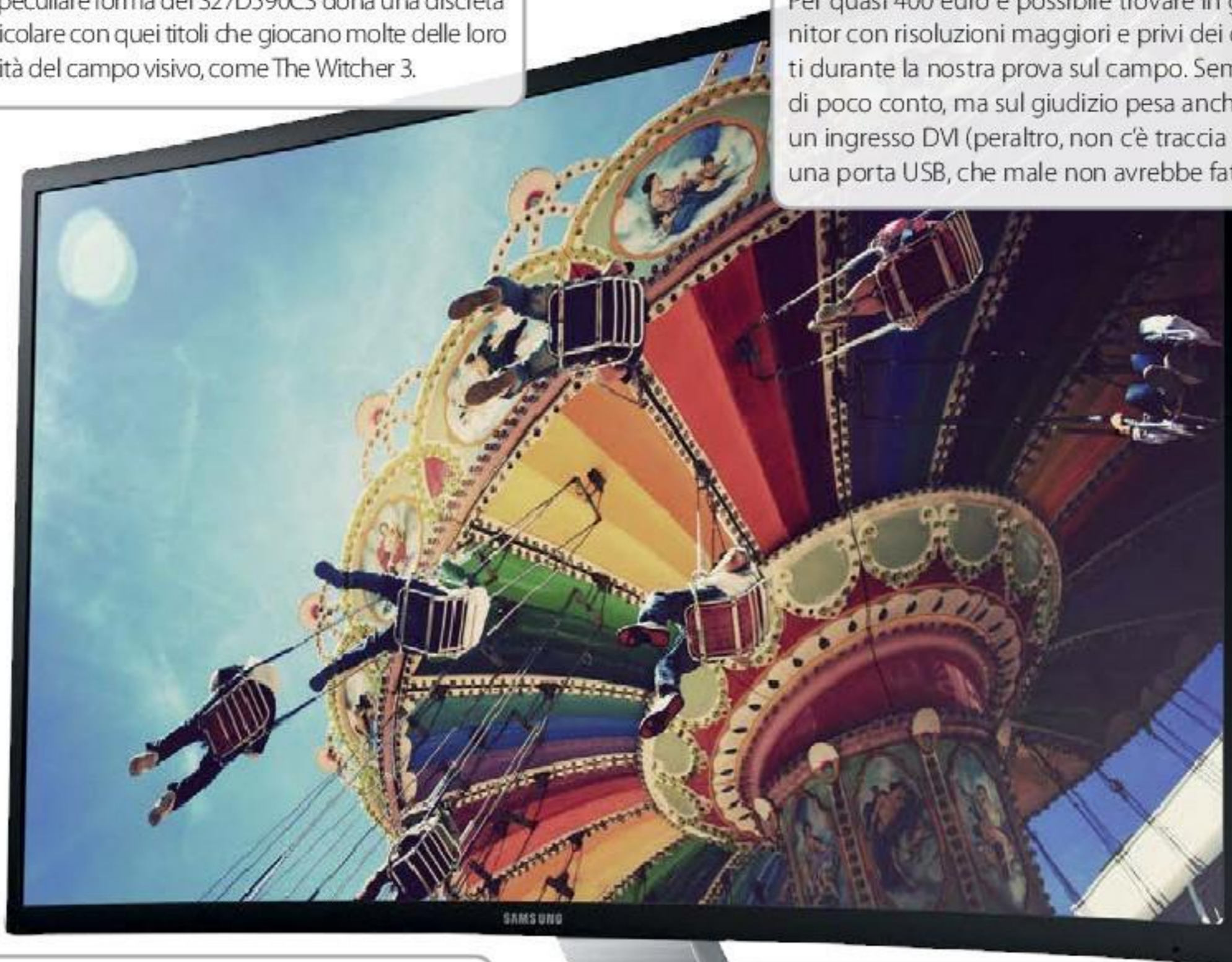


+ FORMA CURVA

Un monitor 27" ricurvo è una rarità, e va accolto con favore lo sforzo di Samsung nel proporlo sul mercato. A patto di trovare la giusta posizione, la peculiare forma del S27D590CS dona una discreta immersione, in particolare con quei titoli che giocano molte delle loro fiches sulla profondità del campo visivo, come The Witcher 3.

- PREZZO ELEVATO

Se guardiamo alla sola qualità dell'immagine, il prezzo del Samsung S27D590CS è davvero eccessivo. Per quasi 400 euro è possibile trovare in giro diversi monitor con risoluzioni maggiori e privi dei difetti riscontrati durante la nostra prova sul campo. Sembra una cosa di poco conto, ma sul giudizio pesa anche l'assenza di un ingresso DVI (peraltro, non c'è traccia nemmeno di una porta USB, che male non avrebbe fatto).



- GHOSTING E INPUT LAG

Seppur mai in modo clamorosamente evidente, il pannello ha mostrato alcuni difetti di ghosting, per lo più nelle scene scure di The Witcher 3 e durante i panning veloci di camera durante i frenetici match di Rocket League. C'è anche un leggero input lag, appena accennato ma che i più sensibili di voi non fatteranno a riscontrare.

+ TASTO SMART

Frontalmente non esistono pulsanti o selettori di sorta, il che rende il Samsung S27D590CS un pannello estremamente elegante anche da spento. Tutte le regolazioni si fanno con un tasto posteriore assai comodo da usare, visto che è posizionato subito dietro l'angolo inferiore destro: una soluzione molto pratica, che ci piacerebbe ritrovare anche altrove.

Samsung S27D590CS

Produttore: **Samsung** Prezzo indicativo: **€ 399**

L'importanza del settore gaming sta convincendo sempre più produttori a esplorare nuove strade per attirare l'attenzione del popolo giocante. Samsung tenta la via del monitor curvo, una tecnologia finora dedicata a pannelli dalle dimensioni assai più generose, ma che la casa coreana ha deciso di adottare anche nel suo recente S27D590CS, un monitor 27" Full HD dal costo non certo contenuto, visto che per portarvelo a casa dovete scucire la bellezza di 399 euro. La domanda è quindi d'obbligo: vale i soldi che costa? La risposta non è banale, giacché per la stessa cifra si possono acquistare pannelli migliori dal punto di vista della qualità video e delle caratteristiche tecniche. Durante la prova sul campo, effettuata con The Witcher 3: Wild Hunt e Rocket League fatti girare sul PC della morte redazionale, da sempre nostro

compagno fedele delle prove hardware, il Samsung SD590C ha evidenziato qualche probleuccio di ghosting ed è stato oggetto di un leggero ma persistente input lag, che potrebbe infastidire i videogiocatori più sensibili. Di contro, la curvatura del pannello garantisce una discreta profondità alla visione, a patto tenere la testa nella corretta posizione: l'operazione non è semplice, visto che il monitor si può inclinare ma non regolare in altezza rispetto alla base. Non siamo dalle parti del 3D, ma è una soluzione che per certi versi sembra quasi avvicinarsi, con risultati tutt'altro che trascurabili. Tutte

le impostazioni del monitor vengono gestite tramite un pulsante Smart posizionato dietro l'angolo inferiore destro della cornice: il tasto ha la duplice funzione di selettore e di mini-joystick per navigare nei menu, è estremamente comodo da usare e si lascia fruire comodamente anche da una mano mancina. Sul retro trovano posto un ingresso HDMI, una DisplayPort e un attacco VGA, oltre a due jack dedicati all'audio, uno che funge da ingresso per una qualsiasi sorgente e l'altro da uscita per le cuffie o per eventuali diffusori. Se, insomma, siete alla ricerca di un monitor elegante e di sicuro impatto, il Samsung S27D590CS fa sicuramente al caso vostro, a patto di sapere che come monitor gaming qualche difettuccio c'è, e che il prezzo non è tra i più amichevoli.

LA CURVATURA DEL PANNELLO GARANTISCE UNA DISCRETA PROFONDITÀ DI VISIONE

7.5

+ GPU IRIS PRO 6200

Dotata di 48 unità di calcolo, la GPU Iris Pro 6200 (GT3e) è la prima di Intel capace di impensierire le Radeon integrate nelle APU di AMD: con prestazioni leggermente maggiori di quelle di un A10 7850, la nuova GPU offre supporto alle librerie DirectX 12 (feature level 11_1) e integra 128 MB di memoria eDRAM, usata come velocissima cache L4.

+ ALTISSIMA DEFINIZIONE

Uno dei campi in cui questa "APU" ha svolto un lavoro eccellente, senza l'ausilio di una scheda video dedicata, è la riproduzione dei video ad altissima definizione, tanto in Full HD quanto in 4K, con l'occupazione della CPU che arriva appena al 15%. Una candidata ideale, insomma, per finire in un media center con cui giocare di tanto in tanto.

+ OTTIME PRESTAZIONI

La CPU è costituita da 4 core con HyperThreading (il sistema operativo ne vede otto) e, quindi, garantisce un buon grado di parallelismo. Viaggia a 3,3/3,7 GHz e offre 6 MB di memoria cache di terzo livello. Dispone di un controller integrato per la memoria DDR3, a cui si aggiunge un controller per la eDRAM della GPU.

- COSTA PARECCHIO

Il vero problema del Core i7 5775c è la concorrenza interna: sulla stessa scheda madre è possibile montare una CPU Core i7 4790 (K o non K) e ottenere praticamente lo stesso livello di prestazioni a circa 100 euro in meno. L'unica variante è la GPU integrata, davvero ininfluente se nel nostro PC abbiamo una scheda video dedicata al gioco.

Core i7 5775c

Produttore: **Intel** Prezzo indicativo: **€ 440**

Dopo aver fatto la loro comparsa sui PC portatili, è giunta finalmente l'ora di dotare i nostri PC da scrivania di una bella CPU basata sull'architettura Broadwell. Questo, naturalmente, a patto di possedere (o di comprare) anche una scheda madre moderna, basata su un chipset della serie 80/90, e dotata del socket compatibile, in questo caso un LGA 1150. Considerata la piattaforma, dunque, anche i buoni e vecchi moduli da 1600 o più MHz di memoria DDR3 andranno ancora bene e, pertanto, questa CPU potrebbe essere una buona candidata per spingere al massimo il nostro PC, visto che difficilmente usciranno

ancora CPU più potenti basate su questo connettore: per l'anno prossimo, infatti, è prevedibile il passaggio alle memorie DDR4 e l'arrivo del nuovo connettore LGA 1151. Al momento è meglio dire "potrebbe", però, perché a fare la differenza rispetto all'altrettanto formidabile ma più collaudato Core i7 4790K è soltanto la GPU integrata, una Iris Pro 6200 dotata di 48 unità di calcolo compatibili con le DirectX 12, di un'interessante cache di quarto livello ampia 128 MB e di una DRAM che va idealmente a piazzarsi fra la GPU e la memoria di sistema, per velocizzare le prestazioni dell'accelerazione video e della grafica 3D. Il risultato è dunque una CPU capace finalmente di combattere ad armi pari con le APU di AMD, più carenti in fatto di forza bruta ma tradizionalmente più interessanti delle controparti Intel grazie alle GPU Radeon integrate. Con un Core i7 5775c, senza una scheda video dedicata, si gioca dunque

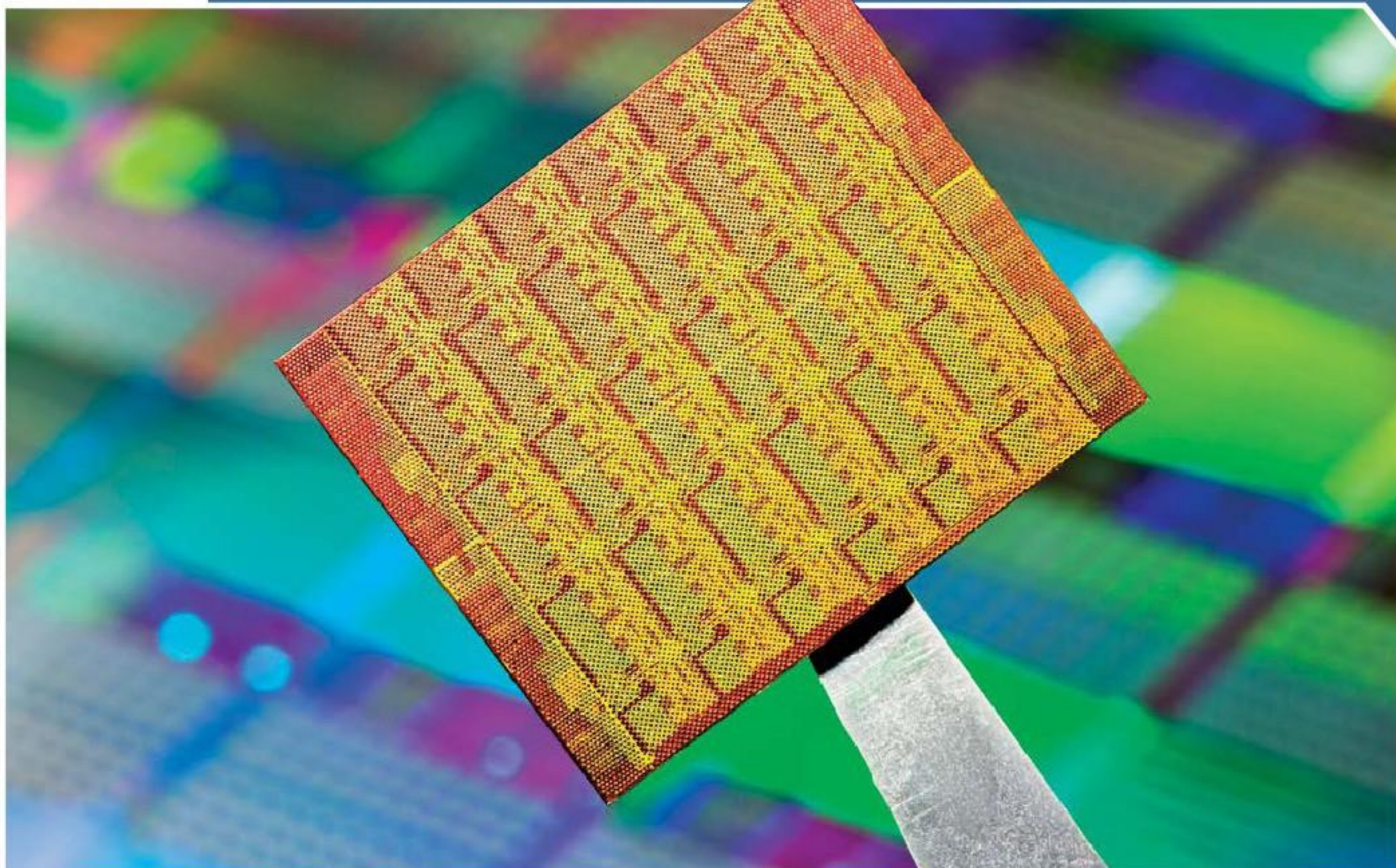
come con un A10 7850K, visto che i frame ottenuti sono praticamente gli stessi. Il problema di Intel, semmai, è che questa APU concorrente costa praticamente un terzo. Quindi chi sono gli ideali acquirenti della CPU? Giocatori occasionali che vogliono un processore dotato di elevate prestazioni generali e, contemporaneamente, di una GPU abbastanza potente per giocare, magari perché non vogliono spendere altri soldi in una scheda video dedicata. Ne esistono? È piuttosto difficile crederlo. Anche perché chi vuole giocare con una scheda madre LGA 1150, fa molto prima a comprarsi un Core i5/i7 della serie 4000 e collegarvi una buona scheda video. Comunque sia, Intel ha mosso un importante passo verso la grafica integrata, che probabilmente servirà a smuovere il settore e a darci APU ancora più concorrenziali.

FINALMENTE UN PROCESSORE CENTRALE DI INTEL CON UN'OTTIMA GRAFICA INTEGRATA

7.5

L'ORA DI BROADWELL

I processori "Broadwell" di Intel arrivano sui PC da scrivania. Il loro punto di forza è uno solo, ma può avere il suo perché.



Se avete già letto la recensione del Core i7 5775c nelle pagine dell'hardware, probabilmente, vi sarete fatti un'idea di massima del prodotto e della micro-architettura su cui è basato, ma ridurre il discorso "Broadwell" alle nude performance di quel processore sarebbe fuorviante, oltre che riduttivo. La nuova architettura di Intel, infatti, non è pensata propriamente per le potenti configurazioni dei PC "da gioco" dotati di una o due schede video di altissimo livello, ma principalmente per i portatili, computer che sempre più spesso devono offrire prestazioni analoghe a quelle dei loro cugini "desktop", ma nel contempo ridurre all'osso gli sprechi energetici allo scopo di allungare sempre di più l'autonomia dalla presa della corrente.

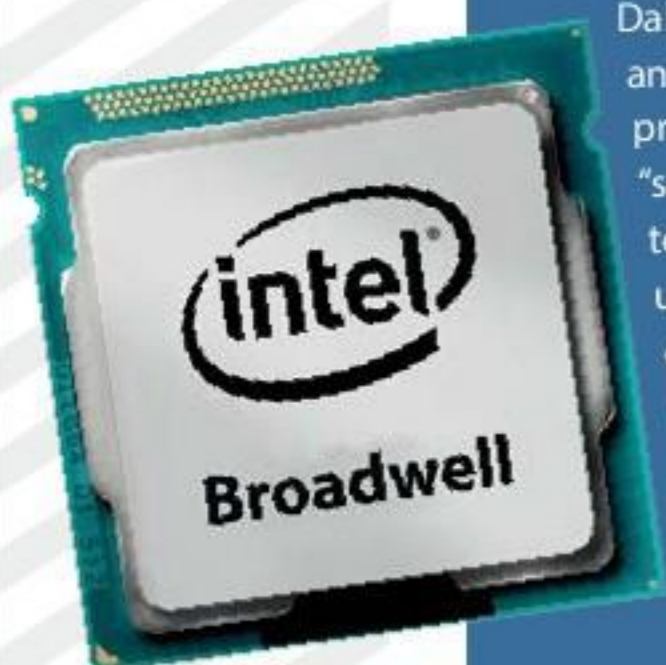
HASWELL 2.0

Dall'ormai lontano 2006, Intel chiama "tic tac" (o meglio ancora "tick tock", secondo l'onomatopea Inglese) il proprio ciclo di sviluppo tecnologico, posponendo a un più "semplice" rinnovo del processo produttivo dell'architettura immediatamente precedente ("tic"), l'uscita di un'architettura completamente nuova ("tac"), realizzata quando ormai il nuovo processo è collaudato e in grado di offrire grandi rese. Così, se Haswell fu una nuova architettura costruita con il già collaudato processo produttivo a 22 nanometri, di fatto un "tac", con l'arrivo di Broadwell scatta un nuovo "tic", visto che di fatto si tratta di un "die-shrink" della precedente

architettura a cui sono state aggiunte delle ottimizzazioni, qualche nuovo set di istruzioni (che non guasta mai) e, soprattutto, una GPU ampiamente potenziata che oggi, forse per la prima volta, riesce davvero a impensierire le Radeon integrate nelle APU di AMD.

VARIE DECLINAZIONI

Com'è avvenuto per le ultime generazioni di processori, anche l'architettura Broadwell è stata "declinata" in diverse versioni, indirizzate a specifici settori del mercato e differenziate da una lettera. Broadwell-Y è quella destinata ai dispositivi portatili ultraleggeri e ai tablet, e commercialmente trova spazio nei processori Core M. Questi ultimi sono in realtà dei SoC (system on chip) dual core che includono anche una GPU HD Graphics 5300, un controller per memoria DDR a 1600 MHz e un northbridge in grado di gestire fino a 12 linee PCI Express di seconda generazione. Escono su socket presaldato BGA-1234 e hanno frequenze operative che partono da 800 MHz fino ad arrivare, in modalità turbo, a lambire i 3 GHz. La loro caratteristica saliente, però, è il valore di TDP fermo a soli 4,5 Watt, mentre la loro effettiva potenza si attesta più o meno a metà strada fra quella dei processori Atom e quella dei Core i3. Sono dunque perfetti per chromebook, tablet e laptop ultraleggeri con schermi compresi fra i 10 e i 13 pollici di diagonale. Broadwell-U è invece la declinazione per portatili e desktop con processori Core i3, i5 e i7 dal basso consumo. Intel ha annunciato la bellezza di 17 processori dotati di questa architettura, quasi tutti muniti di HyperThreading e differenziati principalmente dalla grafica integrata (HD Graphics 5500 o



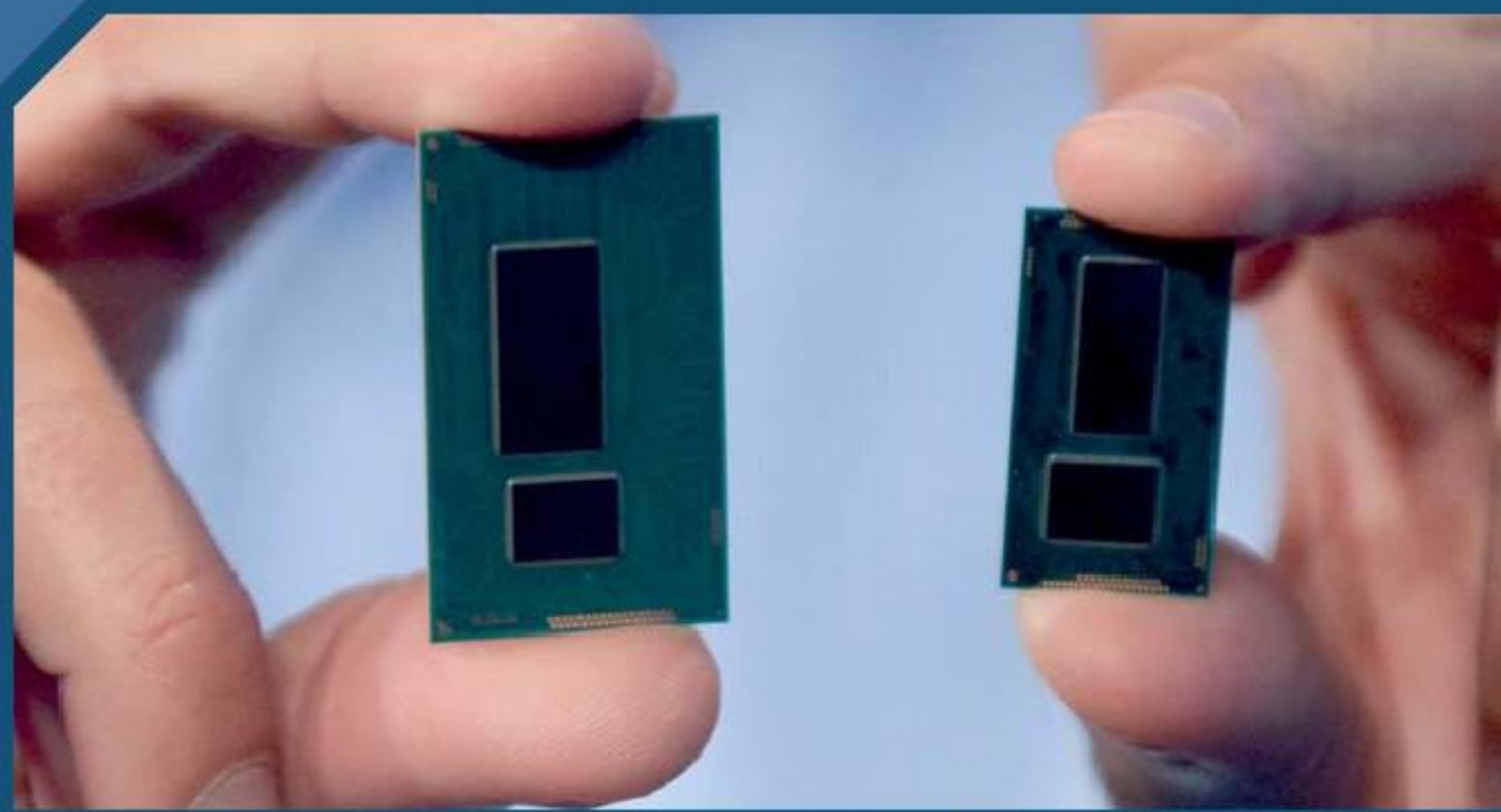


▲ Le piattaforme NUC, come il 5i3MYHE nella foto, possono sicuramente beneficiare di una GPU integrata migliore.

6000 a seconda dei modelli), dalla massima velocità della memoria DDR3 supportata (1600 o 1866 MHz), e dal quantitativo di memoria cache L3 a disposizione. Tutti questi processori arrivano anch'essi già saldati su scheda, per mezzo di un socket BGA. Con Broadwell-EX e Broadwell-EP arrivano pure le declinazioni per server, pronte a finire in configurazioni da 22 core e 44 thread, su socket LGA 2011-3 (e forse, in futuro, anche per l'usuale refresh della fascia più alta di processori Core, già venduta con questo socket). Dotate di valori di TDP estremamente bassi per la categoria e di controller per la memoria diversi dalle CPU di fascia consumer, faranno certamente la gioia di chi deve metterle a iosa in un datacenter.

E PER NOI GIOCATORI?

Broadwell-H è invece la declinazione che interessa a noi, semplicemente perché va a costituire il cuore dei processori "stand alone" a cui siamo tutti affezionati: i Core i5 e i7 che possiamo comprare dal computerai di fiducia e montare direttamente sulla scheda madre. A patto che, ovviamente, la medesima disponga del socket (LGA-1150) e di un chipset compatibili. In linea di massima, possono funzionare su tutte le schede madri destinate alle soluzioni Haswell Refresh (quindi di "serie 90"), ma con un opportuno aggiornamento del BIOS nulla preclude il loro funzionamento anche sulle schede madri immediatamente precedenti, realizzate per le più collaudate soluzioni Haswell. Le prime CPU su socket LGA-1150 dotate di questa architettura sono il Core i5 5675c e il Core i7 5775c, dotati rispettivamente di 6 e 4 MB di cache L3, frequenze di 3,3/3,7 e 3,1/3,6 GHz (normale/turbo), 65 Watt di TDP e, grande novità per il settore desktop, GPU integrata Iris Pro 6200 con tanto di 128 MB aggiuntivi di memoria eDRAM, che lavora come una cache di quarto livello e permette quindi di accelerare le operazioni della GPU, laddove si formerebbe il peggior collo di bottiglia: la comunicazione con la più lenta RAM DDR3 di sistema. A proposito di RAM, queste CPU integrano ovviamente un controller, compatibile però con le sole DDR3 a 1600 MHz. Un'eredità lasciata dalla vocazione "mobile" dell'architettura che, non a caso, finisce anche in due processori "omologhi" già saldati su scheda madre: si tratta del Core i5 5675r e del fratello maggiore Core i7 5775r, quasi del tutto identici alle controparti stand-alone, ma venduti assieme al resto della piattaforma. È quasi inutile puntualizzare che in questo contesto l'unico aspetto veramente rimarchevole della nuova



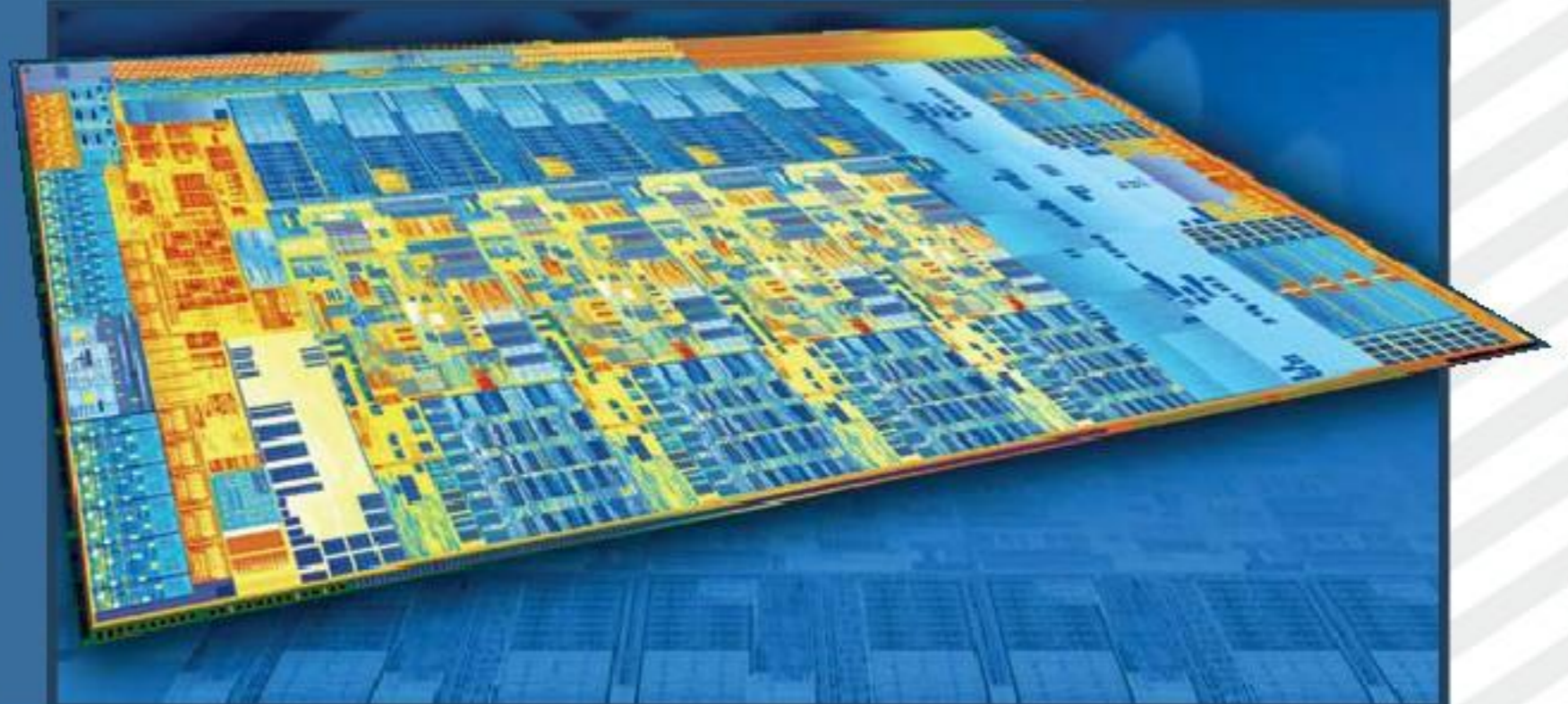
▲ Coi suoi 14 nanometri, Broadwell consente di creare CPU con un die dalle dimensioni piuttosto contenute.

architettura è rappresentato dalla GPU, un piccolo gioiello compatibile con le DirectX 12 che può felicemente rivaleggiare con le più blasonate soluzioni di AMD, ma che di fatto risulta poco influente su un PC da gioco poiché, normalmente, gli appassionati sono soliti accompagnare al processore una scheda video sensibilmente più potente di qualsiasi GPU integrata. In compenso, chi vuole "farsi" un media center d'eccezione può guardare a Broadwell con fiducia perché Intel, oltre ad aver messo a disposizione fino a 48 unità di calcolo – che, bene o male, garantiscono prestazioni decenti nella grafica 3D fino al Full HD – ha sostanzialmente migliorato il suo decoder a funzioni fisse QuickSync, compensando la mancanza del decoding hardware HEVC con gli shader programmabili. Anche in questo caso, come nelle ultime schede Radeon, manca il supporto ai connettori HDMI 2.0, con qualche ripercussione nella fluidità delle immagini 4K, ma i possessori di grandi monitor potranno comunque rifarsi utilizzando dei connettori DisplayPort.

UNA SOLUZIONE TEMPORANEA

I veri problemi di Broadwell, almeno nel settore desktop, sono rappresentati dalle frequenze di lavoro e dal ritardo con cui questa architettura è arrivata sul mercato: a breve Intel presenterà la nuova architettura Skylake, che offrirà un vero rinnovo tecnologico dell'intera piattaforma, rendendo di fatto obsoleto tutto ciò che oggi viaggia su socket LGA 1150. Le frequenze di lavoro delle CPU Broadwell, poi, sono più basse di quelle delle soluzioni Haswell: laddove i GHz contano ancora, queste ultime sono perfino più efficaci. Insomma, con Broadwell Intel ha dato un ultimo alito di vita alle attuali schede madri, ma di fatto rimangono più interessanti le soluzioni integrate su socket BGA, i PC all-in-one, i NUC, e tutto ciò che gravita attorno al mondo embedded. ■

▼ Produrre processori diventa sempre più economico, se su un singolo wafer è possibile stipare molti più die.



LIVIN' ON THE ROAD

Con l'E3 ritardato di una settimana e gamescom anticipata di sette giorni, l'estate redazionale è tutto un riprendersi dal jet lag, scrivere, correre e prepararsi per un altro viaggio di pura insonnia. Siccome sono masochista, nel mezzo ci ho aggiunto altri sei aerei e... no, al momento neanche un'ora di mare, ahimè. Se il mio bioritmo ha detto "ciao" già da qualche tempo, il fatto di essere costantemente in giro, però, offre la scusa ideale per spendere una vagonata di euro in roba mobile che dura giusto il tempo del viaggio. O magari qualcosa di più.

HARDWARE DEL MESE

SONY XPERIA Z4 TABLET

Produttore: Sony - Sito: sonymobile.com - Prezzo indicativo: 599 € Wi-Fi / 699 € LTE

Il mercato dei tablet Android è clamorosamente saturo, ed è ovvio che per trovare una nicchia economicamente redditizia bisogna puntare sulla differenziazione e sull'unicità. Sony, seppur con qualche ritardo di troppo, prova a confezionare un tablet dalle prestazioni estreme e dal look ricercato. Xperia Z4 Tablet non si accontenta del suo status di dispositivo mobile, ma sfida la nuova generazione di ibridi, con Apple MacBook e Microsoft Surface in testa. In termini tecnici la casa giapponese ha fatto un miracolo: design ultrasottile (389 grammi), materiali solidi, look impeccabile e, soprattutto, impermeabilità e resistenza alla polvere. Può sembrare una cosa poco utile, ma il waterproofing amplia a dismisura la portabilità e le possibilità di uso comune, dalla doccia al relax a bordo piscina o in spiaggia. Dal punto di vista delle prestazioni, lo schermo 2560 x 1600 da 10,1" è davvero eccezionale e il processore Snapdragon 810 equipaggiato con 3GB di RAM garantisce sempre ottime prestazioni, anche dal punto di vista ludico, dove spicca la possibilità di utilizzare il remote play di PS4 in totale fluidità. Le feature di Xperia Z4 Tablet possono contare anche su una porta USB e la possibilità di espandere la memoria di 32GB tramite MicroSD. Se le specifiche tecniche e il design ricercato giustificano il suo status di tablet di lusso, alcune scelte di Sony fanno storcere il naso: la batteria a 6000 mAh è estremamente prestante durante l'attività (anche se non rispetta del tutto le 17 ore di riproduzione) ma troppo esigente durante lo standby, e le fotocamere sono sostanzialmente le stesse del precedente modello (Z2), quindi soltanto sufficienti. Il vero punto debole di Xperia Z4 Tablet, però, è la tastiera in dotazione, bruttina e poco comoda, soprattutto per un dispositivo di fascia alta. L'unico accorgimento fatto da Sony in termini di UI, una volta connessa la tastiera, è stato implementare una barra delle applicazioni nella zona inferiore dello schermo, un po' come accade su Windows. Per il resto, vuoi per il layout non comodissimo dei tasti, vuoi per l'orrenda gestione delle shortcut, l'uso della tastiera non è affatto comodo come ci si sarebbe potuti aspettare. Peccato, soprattutto per un ottimo tablet che arriva con la suite di Office pre-installata e che, in termini di prestazioni, può tranquillamente sfidare la nuova generazione di netbook. Resta consigliato, ma a quel prezzo ci si aspettava di più.



NUOVE USCITE

NOSTALGIA CANAGLIA

Iniziamo con i compiti delle vacanze: utenti Android, avete scaricato il nuovo DLC di **Monument Valley**? No? Rimediate subito. Già disponibile su iOS, a pagamento, durante la promozione a scopo umanitario per RED, **Ida's Dream** è ora gratuito per tutti e conclude con una manciata di nuovi, deliziosi livelli il nostro incantevole viaggio nel mondo della principessa Ida. E dopo il dovere, ecco il piacere: stanchi di Hearthstone? No? Peccato, perché **Wizards of the Coast** ha portato il suo **Magic Duels: Origins** (iOS / Android, gratis) anche su mobile e non si è lasciata sfuggire l'occasione di entrare seriamente nel mercato dei F2P competitivi. Un ottimo equilibrio, una buona varietà di gioco e le inconfondibili meccaniche di Magic sono tutti buoni motivi per procedere al download. Se la nostalgia di Magic non basta, **Barcode Knight** (iOS / Android, 0,99 €) porta con sé tutta la meravigliosa ricerca del pacco di surgelati vincente del glorioso Barcode Battler. Basta scannerizzare un codice a barre qualunque per generare un dungeon da esplorare e ripulire per benino. Inutile dire che fare la spesa non sarà più la stessa cosa, ma vabbè. Se la vostra sete di eroi e battaglie non si placa neanche al supermercato, allora è tempo di tornare a casa e scaricare la versione di prova gratuita di **Hero Fighter X** (iOS / Android, 5,99 €), nuovo gioco di Marti Wong, creatore di Little Fighter, e gustarvi un beat'em up old school a tema fantasy pieno zeppo di personaggi, livelli, mosse segrete e modalità. Successivamente, potete godervi il riposo del guerriero con **Down the Mountain** (iOS, gratis), una simpaticissima variante di Qbert in pieno stile Crossy Road, con ben 200 missioni da completare e 60 cubettosissimi personaggi da sbloccare. Per finire, invece, arriva il consiglio didattico del mese: se avete prole al seguito, o conoscete qualcuno che debba far pratica con l'inglese di base, date un'occhiata ad **Alphabear: World Puzzle Game** (iOS / Android, gratis), un delizioso puzzle game in stile Scarabeo, semplice, immediato e utile.

GIOCO DEL MESE

THE EXECUTIVE

Sviluppatore: Riverman Media - Sito: rivermanmedia.com - Prezzo: 2,99 €

VOTO: ★★★★★

Il titolo di Riverman Media è una delle sorprese di questo 2015 in punta di dita: la software house già autrice del folle Pizza vs. Skeletons tira fuori un altro titolo addictive e totalmente fuori di testa. The Executive è la storia di un CEO che deve difendere la sua azienda e la sua città dall'invasione dei licantropi.

Per aiutarlo nella sua epica impresa dobbiamo agire su due fronti: quello fisico e quello... economico. Il primo è più diretto, e ci fa indossare la giacca e la cravatta d'ordinanza per combattere sul campo i terribili uomini bestia a suon di mazzate, utili non solo a liberarsi fisicamente della minaccia nemica, ma anche fondamentali per incamerare introiti da investire sul mercato azionario, far prosperare la nostra azienda e guadagnare ricchissimi bonus. Il sistema alla base di The Executive è una variante mobile ben congegnata dei classici action a scorrimento, e il modello azionario non è altro che un adattamento a tema del solito sistema di sviluppo del personaggio, ma tutto funziona a meraviglia. Il merito principale di Riverman Media è riuscire a soddisfare al meglio il palato degli appassionati dei giochi in mobilità grazie a un sistema di controllo fantastico, che usa in maniera intelligentissima lo swipe. In pratica, in The Executive si fa tutto trascinando un solo dito per lo schermo: a seconda del tragitto del nostro polpastrello sulle "hot zone" possiamo eseguire diverse mosse e decidere dove colpire i nemici; non mancano combinazioni avanzate utili per sfruttare la barra SP ed effettuare attacchi speciali, ma tutto resta sempre semplice e intuitivo, senza il benché minimo momento di frustrazione. Per rendere il gioco frenetico, ma sufficientemente semplice da godere in mobilità, Riverman ha deciso di rendere il movimento del personaggio totalmente automatico, gestendo le fasi platform attraverso QTE che richiedono precisione nello swipe e un bel po' di senso del ritmo (un po' come in Elite Beat Agents). Anche la struttura di gioco aiuta una fruizione frammentata del titolo, grazie a ben 120 livelli (e 12 boss) brevi ma rigiocabili, che garantiscono il giusto mix tra varietà dall'esperienza, velocità e divertimento complessivo. Solido dal punto di vista ludico, The Executive si rivela anche esteticamente gradevole, grazie a uno stile illustrativo in due dimensioni volutamente caricaturale e iconico, che ricorda un po' Mad Men e che gioca molto sull'assurdità e sul senso di "finto" del look retro. Consigliatissimo.

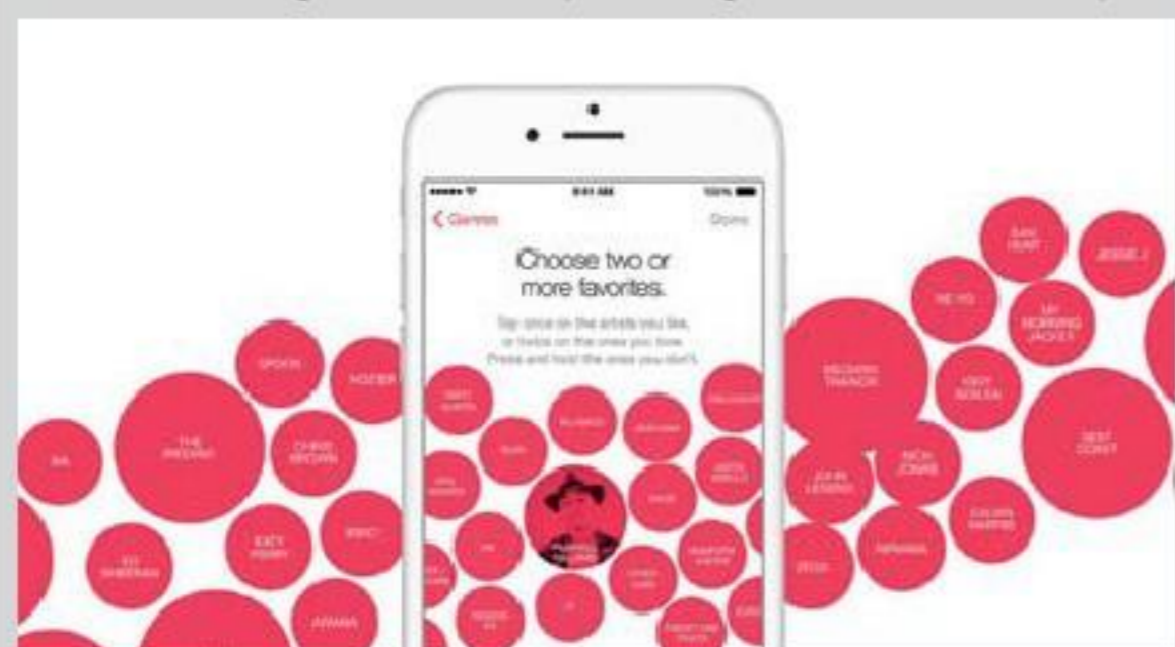


APP DEL MESE

APPLE MUSIC

Sviluppatore: Apple - Sito: apple.com/music - Disponibilità: Windows/OSX/iOS - Prezzo: da 9,99 € al mese

Questo mese ci concediamo una divagazione dal tema ludico per analizzare uno dei servizi del momento: Apple Music. Il nuovo prodotto Made in Cupertino potrebbe essere un game changer della musica in streaming e, nel momento in cui scrivo, ossia alla scadenza del mio mese di prova, posso dire di essere soddisfatto di aver abbandonato (non con leggerezza, però) il mio account pro di Deezer. Perché? Intanto perché, nonostante iTunes sia un programma per certi versi pachidermico, soprattutto su Windows, la possibilità di gestire la propria libreria musicale in maniera totalmente integrata con quella in streaming è estremamente comoda. Lo fa anche il client di Spotify, e bene, e da questo punto di vista il servizio è estremamente concorrenziale, ma se siete utenti Apple, come me, va da sé che il piatto della bilancia penda sul servizio "interno". Dove però Apple Music sembra avere una marcia in più è nel catalogo offerto: 37 milioni di canzoni contro i 35 di Deezer e i 30 di Spotify sono un vantaggio di base enorme, soprattutto alla luce delle inferiori limitazioni geografiche e di una forza contrattuale nei confronti degli artisti decisamente più solida, persino nei casi complicati come quello di Taylor Swift. Se al momento, però, Apple punta a fidelizzare soprattutto gli utenti che gravitano già intorno alla sua galassia e ingraziarsi l'utenza con Beats 1, una radio h24 totalmente gratuita, la vera partita si giocherà in autunno, quando per la prima volta un'app di Cupertino arriverà sul Google Play Store, per quello che si



preannuncia come un momento davvero storico. Ottima, intanto, la scelta di Apple di fornire 3 mesi di prova agli utenti, utili per vagliare sulla lunga l'algoritmo di suggerimento di artisti, brani e playlist, che segue una logica a metà strada tra le similitudini di Deezer e le playlist "fatte a mano" di Tidal, e risulta decisamente reattiva ai nostri gusti (a patto di curare per benino la nostra libreria, si intende). Per concludere, parliamo di compressione audio: Apple Music usa ovviamente l'AAC 256kb di iTunes Match che, a conti fatti, non si discosta molto dai 320kb degli mp3 di Spotify e Deezer Pro, per quanto ogni servizio venda la sua compressione come la migliore. Certo, la qualità di Tidal è sempre oggettivamente superiore, a patto di girare per strada con un comodissimo ed economicissimo impianto hi-fi. A questo proposito, prima di andare a sincronizzare offline la playlist che potrò godermi quando finalmente sarò in spiaggia, vi lascio questo gustosissimo link per un simpatico test comparativo: tinyurl.com/testaudiostr. Ad maiora!

» LEVEL 9 COMPUTING

La fine dell'avventura – parte seconda

Previously on TGM: Level 9 era in piena espansione, e sfruttando la versatilità del suo interpreter A-Code aveva adattato le avventure fino ad allora ideate dai fratelli Austin su macchine come l'MSX, il Commodore 64 e l'Oric. Dopo il trascurabile *Lords of Time* (1983), degno di nota solo perché scritto da Sue Gazzard, fan dichiarata del lavoro degli Austin, i ragazzi tornarono nell'universo fantascientifico ideato con *Snowball 9* nel 1984, pubblicando *Return to Eden*, il secondo capitolo di quella che sarebbe divenuta la loro seconda trilogia, dopo la *Middle Earth Trilogy* di cui abbiamo parlato il mese scorso. Kim Kimberley era nuovamente della partita, stavolta accusata/o di omicidio. L'asticella della qualità venne alzata dall'inclusione di tematiche religiose e politiche, che ponevano il gioco a un livello più alto rispetto alla solita caccia al tesoro lungo centinaia di schermate. Merito delle colte ispirazioni letterarie, tra le quali: *I, Robot* di Isaac Asimov (una delle città del gioco era interamente popolata da

automi) o *Deathworld 1* (Pianeta Impossibile, nell'edizione italiana) di Harry Harrison. Ma non solo: *Return to Eden* concedeva per la prima volta ai giocatori la facoltà di vedere quello che gli stava attorno, implementando timide schermate grafiche a corredo dell'interfaccia testuale. Timide per davvero: su Spectrum occupavano un terzo della metà superiore, tipo francobollo, mentre su Commodore 64 erano grandi il triplo. Qualunque fosse il vostro sistema all'epoca (rigorosamente con più di 32k di memoria, eh, ora non esageriamo), il succo era sempre quello: le immagini occupavano una manciata di byte, vero miracolo di programmazione tirato fuori dal cilindro di Mike, praticamente il cervellone del gruppo. Una nuova revisione dell'A-Code permetteva anche questo, a fianco dell'ormai consolidata routine di compressione del testo. C'era il trucco, però: le schermate venivano composte da un numero prefissato di asset, richiamati di volta in volta a seconda dell'immagine da

comporre, ma il passo avanti era stato fatto e da allora la produzione Level 9 non sarebbe più potuta tornare indietro. L'ingente mole di nuove uscite all'orizzonte e le tante richieste di aiuto (a mezzo posta) costrinsero, però, il pur volenteroso Pete a ripensare la politica dei "bigliettini", fino ad allora unico mezzo per implorare un suggerimento agli sviluppatori: vennero sostituiti dalle *Clue Sheet*, ossia soluzioni "intelligenti" scritte in modo tale da impedire che il lettore incappasse nella soluzione di un enigma che non aveva ancora affrontato. Praticamente l'antesignano in cellulosa di *GameFAQs* (dura la vita dell'avventuriero prima di internet, eh!?). Tra le uscite importanti è doveroso segnalare *Red Moon* (1985), dove Level 9 cercò di introdurre alcuni elementi da gioco di ruolo, come i punti ferita durante i combattimenti. Questa volta ad affiancare Pete nella creazione del gioco ci pensò David Williamson, aggiungendo alcuni elementi spassosi, come il fatto che l'acciaio bloccava l'uso della magia, quindi se indossavate



L'ultima risorsa, in contemporanea alla bancarotta. Quando si dice la sfortuna...

The Worm in Paradise



“La gente che ordinava i nostri giochi per posta ci richiedeva anche le soluzioni!”

Pete Austin, riguardo alle Clue Sheet





Welcome to Return to Eden, the second of the Silicon Dreams, copyright (C) 1986 Level 9 Computing.
After your rescue of the Snowball 9 starship, you were astonished to learn that fire-damaged videos from the control centre seemed to show you as the saboteur. Unjustly sentenced for hijacking, you managed to steal a stratoglider to escape and, after a brief flight, have crash-landed on Eden. (This version allows you to use RAM SAVE and RAM RESTORE to save a position in memory, and OOPS to "take back" bad moves).
You are in the control room of a crashed stratoglider. A vision screen shows the strange plants on Eden. There's an opening behind you.
What now?

un'armatura e volevate salvare la partita vi veniva negato, dato che l'opzione di salvataggio era un sortilegio a tutti gli effetti! A ogni modo il 1985 finì col botto con *The Worm in Paradise*, capitolo conclusivo della cosiddetta Silicon Dreams Trilogy, comprendente *Snowball 9* e *Return to Eden*. Ambientato un secolo dopo gli eventi del precedente episodio, *Eden*

Supportato dalla terza revisione dell'ormai intramontabile A-Code, era dotato di un vocabolario che viaggiava oltre le mille parole e routine ancora più snelle, tanto che il giocatore poteva immediatamente darsi da fare una volta entrato in una nuova location, senza attendere che il gioco caricasse la schermata grafica. All'arrivo dei 16 bit, però, la situazione divenne

Minister, basato sulla sitcom satirica del 1980 *Yes Minister*, capace di polarizzare la critica come mai prima di allora). Level 9 creò per loro *The Saga of Erik the Viking* (1984), basata sul libro della star dei Monty Python Terry Jones, due titoli basati su il diario segreto di *Adrian Mole* (1985/1986) di Sue Townsend, e l'adattamento della popolare soap opera radiofonica *The Archers*, con tanto di testi forniti dagli scrittori della serie. Forse per venire incontro a un bacino d'utenza più vasto, i giochi erano simili a librogame (*The Saga of Erik the Viking* escluso), con scelte multiple al posto del tradizionale parser testuale. Chiusa questa parentesi, il passo successivo fu firmare un accordo di distribuzione con Telecomsoft sotto l'etichetta Rainbird, utile non solo per liberare la povera sorella Margaret da una posizione che cominciava a essere troppo onerosa, ma anche per tentare di invadere il mercato americano. Questo accordo partorì la trilogia *Jewels of Darkness* di cui abbiamo parlato il mese scorso, ma anche la nuova Silicon Dreams, con le

Return to Eden includeva tematiche religiose e politiche, che lo ponevano a un livello più alto rispetto alla solita caccia al tesoro, e per la prima volta aggiungeva schermate grafiche a corredo dell'interfaccia testuale

veniva dipinto come un pianeta completamente cambiato, che incarnava lo spirito di un'utopica società senza crimine e ricca di risorse, con l'immanicabile marcio ben nascosto sotto la facciata dorata. Il gioco si dimostrò il più maturo e intellettualmente impegnato dell'intera produzione Level 9, espandendo ulteriormente gli spunti filosofici e religiosi di *Return to Eden*.

improvvisamente incerta, perché nuove tecnologie non significano solamente nuove sfide, ma anche nuovi gusti da parte dei potenziali clienti. Ci arriviamo subito, giusto il tempo di aprire una parentesi riguardo le avventure create per la Mosaic Publishing, distributore fondato nel 1983 e famoso per i giochi su licenza letteraria (di cui ricordiamo anche *Yes, Prime*

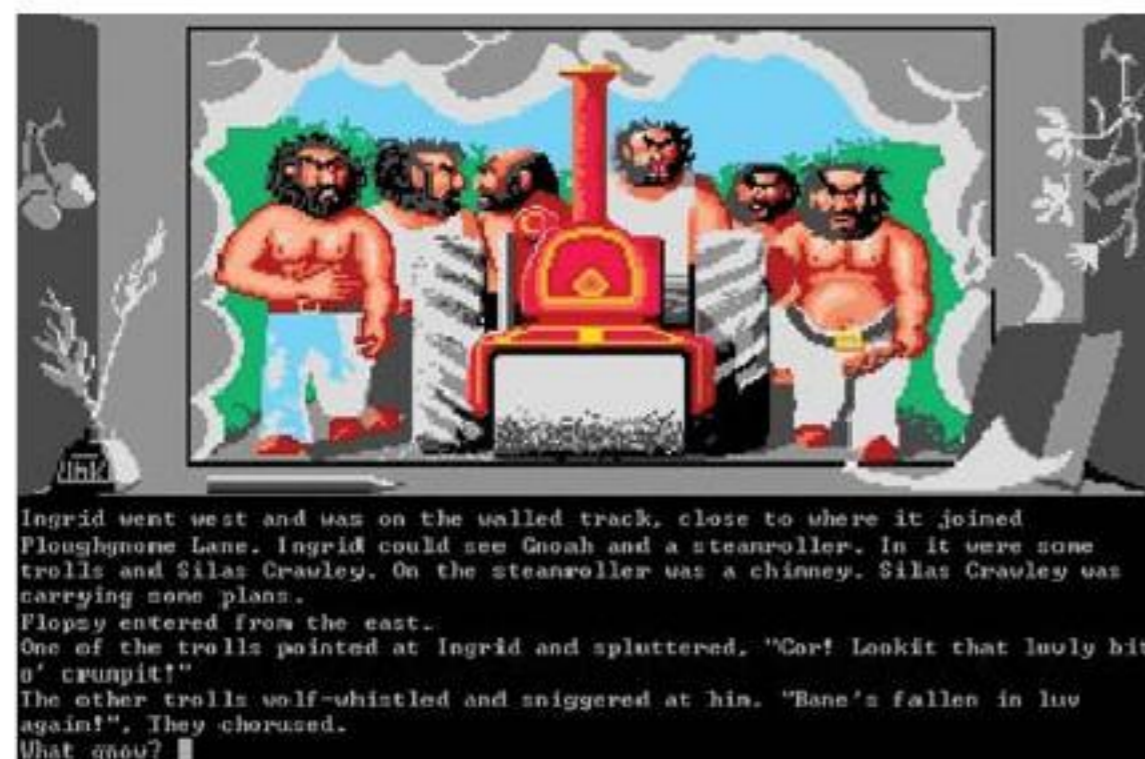


Champions of the Raj venne bollato come un brutto clone della Cinemaware dei tempi andati.

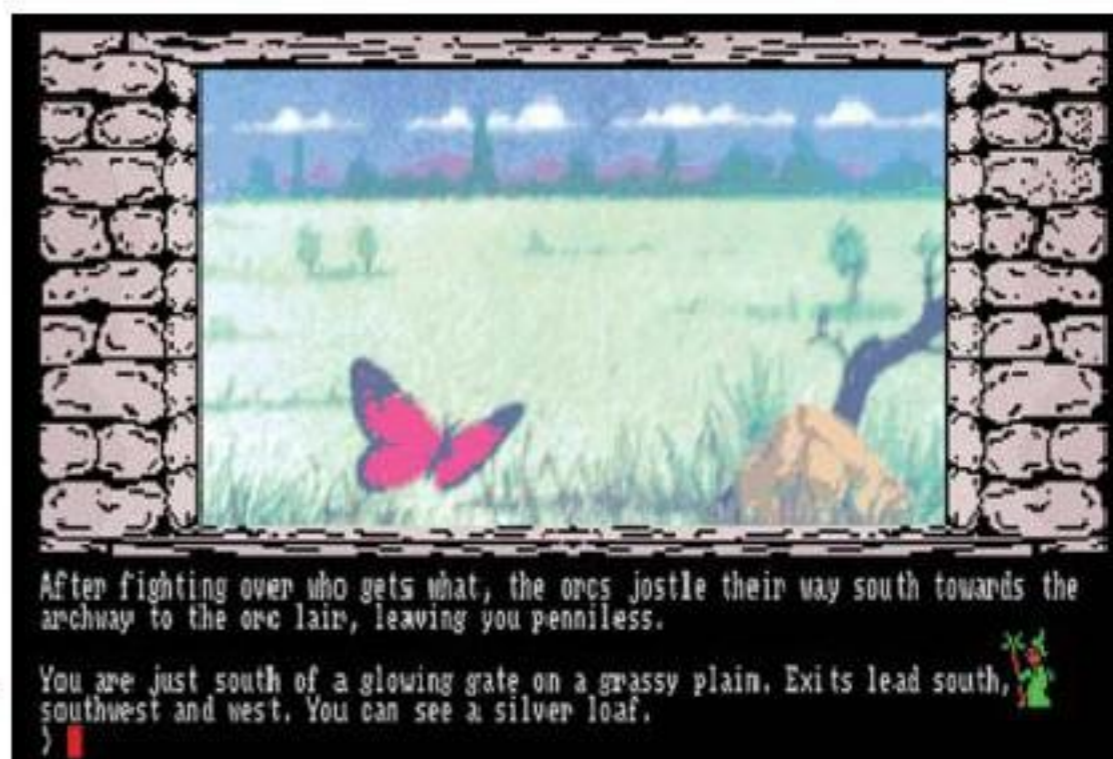
Con Scapeghost Level 9 stava davvero raschiando il fondo del barile.



tower.
The earth around my grave was slushy and wet after yesterday's storm. Fallen leaves lay soaking in the murky puddles nearby, and uprooted plants littered the ground.
What now?



Ingrid's Back e le sue schermate, decisamente più belle...



... delle mediocri digitalizzazioni di Knight Orc.

After fighting over who gets what, the orcs jostle their way south towards the archway to the orc lair, leaving you penniless.
You are just south of a glowing gate on a grassy plain. Exits lead south, southwest and west. You can see a silver loaf.

tre avventure di Kim Kimberley agghindate con schermate grafiche nuove di zecca su una gamma di sistemi ampliata, comprendente Amiga e ST. Durante questa operazione nacque anche l'amicizia con lo scrittore Peter McBride, che scrisse la novella di quarantatré pagine *The Darkness Rises* a corredo della trilogia fantasy, e l'analoga *Eden Song* per quella fantascientifica, gettando le basi per una collaborazione che sarebbe andata avanti per anni. Sotto questo nuovo vessillo, il primo e ultimo prodotto originale fu *Knight Orc* (1987), avventura umoristica nei puzzolenti panni dell'orco Grindleguts, oppresso dagli umani e desideroso di rivincita. Il gioco girava sul nuovissimo sistema KAOS (acronimo anagrammato per Knight Orc Adventure System), scritto in C e decisamente potente; troppo per le versioni su cassetta, queste ultime esclusivamente testuali e mancanti delle digitalizzazioni delle opere di

Godfrey Dowson di cui godevano le altre incarnazioni. L'avventura era eccellente, con un mondo fantasy ricco di citazioni e ammiccamenti (quella riferita all'inizio de *Lo Hobbit* era particolarmente gustosa), per una storia divisa in tre capitoli. Poi lo scontro tra i bug presenti e l'inettitudine di Rainbird nel pubblicizzarlo fece scoppiare la bomba: Level 9 tornò in prima persona a occuparsi dei suoi giochi. Ma i tempi stavano cambiando, e nonostante i successivi *Gnome Ranger* (1987) e il suo seguito *Ingrid's Back* (1988) fossero ottime avventure fantasy-umoristiche, la richiesta per le avventure testuali era agli sgoccioli. *Lancelot* (1988, stavolta pubblicato per Mandarin, affiliato di Database Publications) provò a tenere a galla il genere, con la sua particolare interpretazione del ciclo arturiano e una copia del Santo Graal in oro, del valore di cinquemila sterline, destinato a chi avrebbe risolto il gioco sgarbugliando un enigma particolarmente tosto, ma

toccò a Scapeghost, l'anno successivo, il ruolo di "ultima" avventura firmata esclusivamente Level 9. La storia di un detective defunto che doveva ripulire il suo nome e vendicarsi del suo assassino è ricordata con affetto da noi anziani. Quello stesso dicembre, infatti, leggemo un triste trafiletto nelle news della mai dimenticata K che dava l'addio, in forma un po' romanzata (ma efficace), alla produzione "avventurosa" di Level 9. Quello che seguì fu lo sviluppo dell'HUGE (Holey Universal Graphic Environment): un sistema che portò a *Champions of the Raj* (Mirrorsoft), ovvero una versione di *Defender of the Crown* visto da francesi e inglesi nell'India del diciottesimo secolo... che si rivelò un flop spaventoso. Poi, dato che l'ispirazione era palese, Level 9 ci provò alla corte della stessa Cinemaware, realizzando con lo stesso sistema *It Came from the Desert* per MS-DOS e ST, giusto in tempo per la bancarotta della compagnia di Robert Jacob, che gli fece perdere qualcosa come centomila sterline! *The Legend of Billy the Kid* per la Ocean sarebbe stato l'ultimo titolo sviluppato da Level 9, ma non venne mai pubblicato, e nessuno ne conosce ancora il motivo: peccato. ◀

L'arrivo dei 16 bit non impose solo nuove tecnologie, ma anche i gusti dei nuovi clienti

È tempo di ritornare sull'Olimpo e far riecheggiare la sete di vendetta. Kratos è di nuovo tra noi e non è per nulla invecchiato, visto che God of War III, anche a distanza di anni, è una pura dimostrazione di potenza, epicità ed estetica della violenza. La versione PS4 del gioco diretto da Stig Asmussen, episodio finale della trilogia iniziata su PS2, che ci fa rivivere il Götterdämmerung propiziato dal Fantasma di Sparta, è un porting tirato a lucido, una sorta di conversione più che vera e propria opera di restauro. Il motivo è presto detto: God of War III aveva spremuto al meglio la vecchia console Sony, e già adattando risoluzione e texture ai 1080p con i canonici 60 fps il gioco è bello da vedere e non è quasi per nulla invecchiato. Quello che fa storcere il naso, soprattutto se confrontato con l'analoga operazione svolta su The Last of Us, è la poca cura con cui sono state adattate le sequenze di intermezzo, stretchate a 1080p e lasciate a 30fps, così come la limitatezza del photo mode, ancorato a una telecamera decisamente poco mobile. Questi due elementi, uniti al fatto che per chi non ha giocato i primi due episodi partire dal terzo è un po' inutile, o comunque non del tutto sensato, macchiano leggermente un'operazione altresì ottima, che porta sugli schermi uno degli action game migliori della scorsa generazione. La sua capacità di sciorinare momenti di sana esaltazione, grazie a un combat system reso estremamente dinamico dalla possibilità di cambiare al volo arma e stile di lotta, è rimasta intonsa nel tempo. Il sistema di sviluppo delle armi e delle magie è agile e soddisfacente, e il gioco spinge costantemente verso un approccio creativo, fra combinazioni sempre interessanti di abilità, armi e oggetti unici. A fare da collante e da forza trainante, oltre alla narrazione esile ma epica, c'è anche e soprattutto il carisma magnetico con cui Kratos riesce a maciullare le divinità in compagnia dei Titani. Spettacolare, divertente e perfettamente equilibrato, God of War III è un enciclopedico action game, nonché un saggio di estrema capacità di buon game design. Ritrovarlo dopo anni è piacevole, anche per una pura operazione di filologia ludica. Resta l'amaro in bocca per una riedizione priva di valore aggiunto ed extra davvero succosi, quasi come se Wholesale Algorithms non avesse voluto prendersi una responsabilità troppo grande nel mettere le mani sul capolavoro di Sony Santa Monica.



GOD OF WAR III REMASTERED



DECEPTION IV: THE NIGHTMARE PRINCESS

Arriva su PS4 uno dei giochi nipponici più interessanti dello scorso anno, già disponibile su PS3 e PS Vita. Il titolo Tecmo Koei è il quarto di una serie di RPG strategici a tumi molto intrigante, che basa il gameplay sull'uso delle trappole. Questo episodio è il culmine della saga, ed è un gigante "more of the same". Se però non avete mai approcciato la serie, quella PS4 è sicuramente la migliore edizione possibile, grazie alle gioie dei 1080p, all'ottima pulizia visiva data dalle texture in alta risoluzione, e a una nuova modalità. Il gioco base ci mette nei succinti panni di Velguirie, protagonista con cui possiamo affrontare ben cento missioni che si sbloccano soddisfacendo di volta in volta determinati requisiti, e questa progressione spinge verso un approccio ai combattimenti molto vario e strategico. La nuova modalità a cui facevo accenno, invece, è il Deception Studio, ossia una sorta di sala delle torture completamente personalizzabile che consente di creare livelli unici e condividerli sulla rete. Le possibilità sono davvero tante, grazie anche all'enorme quantità di oggetti sbloccabili durante la campagna principale, che vanno a impreziosire questa oscura camera dei giochi capace di tirar fuori tutto il sadismo che è in noi. D'altronde, Deception IV è un prodotto che fa del fascino del bizzarro e del grottesco il suo elemento portante, per cui è tutto da vedere attraverso uno specchio deformante di pura follia nipponica. Per questo, forse, non è un gioco per tutti, ma chi ha la giusta pazienza e una buona dose di macabra strategia può davvero divertirsi per ore e ore.





LE TOUR DE FRANCE 2015

Mentre scrivo queste righe, il Tour è in pieno svolgimento e si dà battaglia sui Pirenei. Parallelamente mi sono divertito a giocarlo su PS4, e devo ammettere che il lavoro di Cyanide, in termini di simulazione della realtà, è piuttosto accurato. Seppur attraverso mezzi tecnici abbastanza limitati, il titolo francese intrattiene con piacere gli amanti del ciclismo, portando sul piatto della bilancia più sostanza che foma, con evidenti progressi dal punto di vista del motore di gioco. In sostanza ci troviamo davanti alla versione "action" di Cycling Manager, in cui è possibile correre il Tour de France nonché alcune competizioni preparatorie (tra cui il giro del Delfinato) per raggiungere l'agognata maglia gialla, o quantomeno i risultati prefissati da ogni team. La sfida è consistente, e gestire l'intera squadra dall'interno non è affatto semplice, ma il sistema di gioco consente di adottare strategie abbastanza elastiche a riguardo, nonché la possibilità, alla bisogna, di passare da un ciclista all'altro e aggiustare il tiro in corso d'opera. Manca la profondità manageriale del cugino per PC e la curva di apprendimento è un po' ripida, ma il titolo Cyanide risponde con onestà agli obiettivi che si prefigge e non manca di offrire momenti di sana esaltazione, soprattutto durante le tappe di montagna. Di sicuro il sistema di gioco resta rigido e non c'è "molto" da fare se non gestire il ritmo della pedalata e aspettare... ma voglio dire: stiamo parlando pur sempre di uno sport che fa di lunghe attese e rapidi attacchi la sua struttura portante! Non sarà un campione di divertimento, ma Le Tour de France 2015 è il primo titolo della serie che riesce a farsi amare anche dai veri appassionati di ciclismo.



INSERT COIN – 30/06/2015 [VIDEO-GIOCO]

Basta con questi schifosi e stupidi giochini. Siete tutti dei viziosi. Guarda cosa gli hai insegnato a fare ai tuoi figli! Che facciano anche dell'altro!". Mentre queste parole echeggiano per la stanza, guardo attonito mia moglie riflettendo su quanto alcuni aspetti della faccenda siano ancora misteriosamente incompresi. Un nemico è sempre un nemico. Non importa che faccia o che colore abbia. Una volta individuato diventa semplice da colpire, cercare di comprendere le proprie responsabilità diventa superfluo. Ancora meno, cercare di comprendere ciò che ci circonda. Inutile ricordare che si è assenti da casa per almeno dodici ore tutti i giorni. Inutile ricordare che stare su Facebook non è un'attività più salutare. Ancora peggio cercare di rivalutare il media alla luce dei propri studi. Se da una parte cercare le colpe delle proprie mancanze nei difetti degli altri è una prassi

umanamente comprensibile, dall'altra il media ha una sua enorme "colpa" linguistica, che probabilmente morirà solo con lui. Il termine videogiochi ha un significato chiaro e indiscutibilmente univoco: trattasi di gioco, quindi anche giochino, giochetto e perdita-di-tempo possono essere sinonimi validi. In una società come la nostra, orientata all'esistere in virtù dell'apparenza, il significato pedagogico della parola "gioco" non ha nessuna possibilità di riscatto. Tutti duri, tutti vincenti, tutti campioni del nulla: sembra che nessuno voglia ammettere di trovare beneficio nel giocare. Anzi, l'ignorante stampa generalista gli attribuisce solo poteri educativi malefici, dimenticandosi di quelli positivi. Ma in tutto questo anche noi videogiocatori esperti abbiamo le nostre colpe. Potrebbe essere importante iniziare a esplorarle.

Gabriele Villa

ha deformato e reimmaginato le favole classiche. Ci tengo a precisarlo: rimango affezionato all'avventura tradizionale. Contestualmente a TWAU ho comprato Memoria di Daedalic, a mo' di antidoto, e adesso me la sto gustando, come un gelato dopo una lunga corsa. Ma l'andatura rapida a cui mi ha sottoposto il titolo Telltale ha ampliato la capienza dei miei polmoni; ha allargato i miei orizzonti.

Credetemi, ci voleva!
Ilario Locatelli

R In quanto old gamer nostalgico so bene quanto sia difficile staccarsi da certe consuetudini, abbracciare nuovi e, è doveroso puntualizzarlo, più semplici modelli. Il gioco di ruolo "puro" non deve essere action, e l'avventura "deve" contenere un quantitativo minimo di enigmi per definirsi tale; poi ti ritrovi a giocare a The Whispered World e ti accorgi che con meno enigmi, con meno puzzle astrusi, il gioiellino di Daedalic sarebbe stato un titolo migliore. Bellissimo anche Pillars of Eternity, un ammiccamento sfacciato a chi identifica nel combattimento in tempo reale con pausa tattica la massima espressione della strategia ruolistica... ma quanto trash combat! Anch'io, Ilario, mi sto sforzando di evolvere e concordo con te: le avventure di Bigby Wolf sono invero straordinarie, ma il gameplay dov'è? Se "incontentabile" è il primo aggettivo che ti viene in mente, ti chiedo di riflettere sul fatto che la via di mezzo fra i termini "video" e "gioco" costituisce la chiave di volta per realizzare il mix perfetto. Equilibrio: la materia di cui sono fatti i classici.

Luca Sartori

CONTATTI

TGM MAIL: L'indirizzo ufficiale della TGM MAIL è posta@thegamesmachine.it oppure potete scriverci direttamente da web thegamesmachine.it/posta
TGM BAZAR: tinyurl.com/tgmbazar
SOCIAL: [facebook.com/thegamesmachine](https://www.facebook.com/thegamesmachine) - twitter.com/thegamesmachine

HO CAMBIATO IDEA

D Era sabato mattina, la canottiera restava appiccicata alla schiena come la noia che non si scrolla via; la scheda prepagata segnava 25 euro e, incidentalmente, era anche l'ultimo giorno dei saldi estivi di GOG. Telltale Games, a quanto pare, aveva deciso di sbarcare in forze sulla mia piattaforma di distribuzione digitale preferita (no, non conosco Steam e nemmeno Uplay e

Origin). Tuttavia quale titolo acquistare? Questo era il dilemma. Le due stagioni di The Walking Dead a undici euro? No, troppo "pesanti" (sul pianeta abbiamo, com'è noto, problemi di gravità). Tales from the Borderlands? Intrigante, ma non ancora ultimato. Game of Thrones? Per carità, non apprezzo la serie che trovo di un'assoluta ineleganza (perdonatemi, sono cresciuto soprattutto con Star

Trek e Colombo). Rimaneva solo The Wolf Among Us, basato sul celebre fumetto Fables di Bill Willingham; la scelta, in pratica, si è rivelata obbligata (certo agevolata dal 75% di sconto). Ho acquistato il titolo con nonchalance, quasi per scherzo, convinto di aver bruciato circa sei euro, nondimeno ero stufo del retrogaming: abbisognavo di un gioco che non avesse più di

due anni sulle spalle. Non sono un fan dei Quick Time Event, ma dovevo provare. Volevo capire. Ebbene, ho cambiato idea: le avventure del "lupo cattivo" mi hanno immediatamente conquistato. E non è solo questione di trama (che qui non spoilerò), il punto di forza di TWAU è l'insieme, l'unione delle parti: narrazione e azione che si intrecciano e si danno il cambio come un team affiatato. Quello che gli scettici, o i puristi (come lo ero io), non sono disposti a credere, almeno prima di aver provato, è che il videogiochi possa evolvere (o involvere, se ricordiamo i QTE di Dragon's Lair). Non sono disposti ad accettare che alcune meccaniche sempre amate debbano essere accantonate, almeno in certi contesti, in favore della dinamicità; sacrificate sull'altare dell'immediatezza e dell'espressivismo (se mi passate l'utilizzo spurio di questo termine) tracciato da Bill W., che con il suo Fables

1987

Ossia quando l'erotismo era possibile anche a livello testuale, con Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards. Io ero troppo piccolo, ma chissà quanti di voi lo ricordano ancora, sotto le coperte.

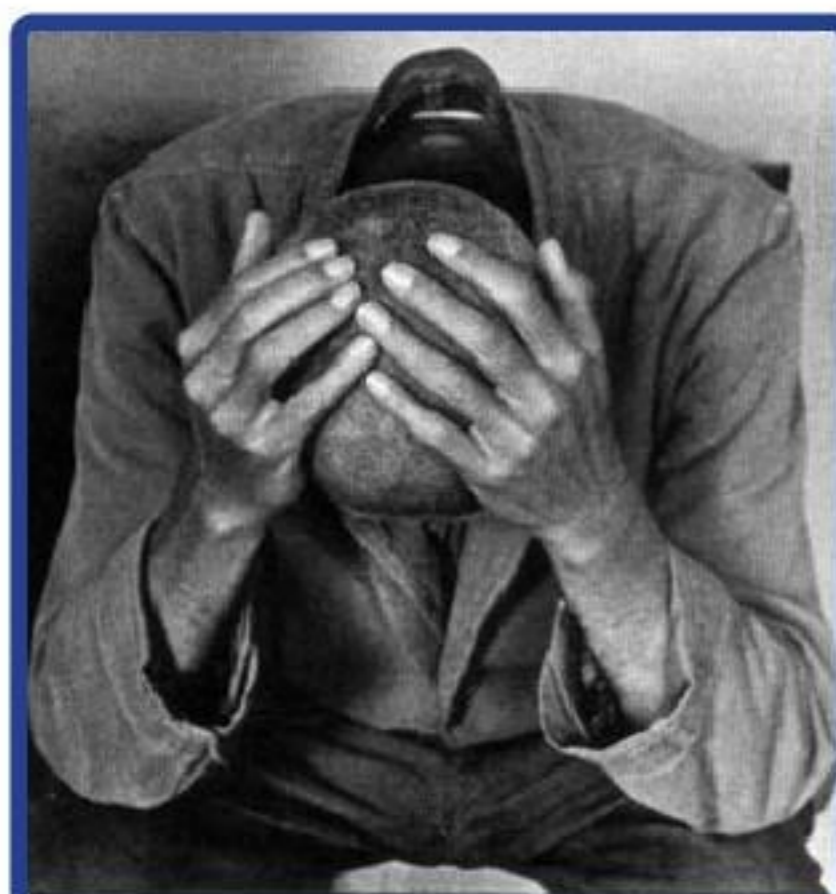
Score: 178 of 222

Sound: on



IL SIGNIFICATO PEDAGOGICO DEL TERMINE GIOCO NON HA NESSUNA POSSIBILITÀ DI RISCATTO
GABRIELE VILLA

LETTERA DEL MESE



- ◆ **NOME:** Un anonimo padre
- ◆ **GIOCO PREFERITO:** Bubble Bobble
- ◆ **Bio:** Se mai la passione si fosse assopita, ci han pensato i figli a riaccenderla, anche se nel mio caso avrei preferito con un po' meno di impeto e focosità.

OUTING PARZIALE

D "Non so come uscirne. Ne sono diventato completamente schiavo. Quel gioco mi ha assorbito e non mi permette di fare altro. Mio padre ha provato di tutto. Mi ha dato degli orari, mi ha tolto il PC, mi ha sgridato, mi ha aiutato, ma non c'è nulla da fare. Appena lui gira l'occhio io mi ci attacco per ore e ore. Ho rischiato di perdere l'ultimo anno di scuola a causa di quel gioco. Poi mio padre mi ha tolto il PC e mi ha aiutato a studiare. Ma il mio pensiero è solo lì. Se non gioco mi deprimi, se non gioco non mi sento realizzato. Ho craccato la password di accesso al PC, ho salvato i dati del gioco quando me lo ha cancellato. Perché questa urgenza a fare dell'altro? Poi lo farò, c'è sempre tempo. Mia mamma si dispera e litiga con mio padre per colpa mia. Sono diventati aggressivi con me, ma io gli dico di sì e poi tomo a giocare. Quando ho finito sono stanchissimo, e mi addormento esausto. Ma sono in pace. Ormai le grida dei miei mi passano oltre; in un modo o nell'altro, io giocherò. So che è esagerato ma non so come e perché dovrei uscirne". Questo è ciò che vorrei scrivesse mio figlio: ma non avviene. Non c'è presa di coscienza, non c'è assunzione di responsabilità. Buone e cattive, bastone e carota, solo bastone, solo carota. Nulla. Non fa altro e non pensa ad altro. Mi dico che prima o poi la vita ci penserà al mio posto. Ma non ne posso più, sono arrivato al culmine della mia pazienza, sta buttando nella spazzatura la sua vita. Come fare?

Un anonimo padre

R Non sono contrario ai videogiochi, sono contrario alle manie. Se si hanno altri sfoghi, compagnie, interessi, allora tutto può andare bene. La moderazione è una grande virtù. Ma quando si sconfinava nella patologia c'è solo un modo per uscirne, togliere ciò che ci rende schiavi. A un alcolizzato non darai mai da bere, né a un drogato le sostanze che brama. Così è per ogni forma di dipendenza (vero è che la maggior parte delle terapie contro questo tipo di dipendenze prevede un lungo periodo di affiancamento con altri medicinali che compensano le crisi, ndCinese). anche se i miei studi sono sempre più lontani,

suggerisco di osservare se i videogiochi non stiano solo soppiando ad altre mancanze: tempo passato insieme, attenzioni, gelosie. Delle volte la soluzione è più facile del previsto. Prova a rivalutare dall'inizio la situazione, come fossi un estraneo.

Altrimenti è necessario chiedere un aiuto specialistico esterno.

Gabriele Villa

R Figli! Dì loro di non frequentare una particolare compagnia e sta sicuro che resterà inascoltato; consiglia di indirizzare più energie del dovuto a hobby o passioni e vedrai aumentare a dismisura le ore dedicate. In pratica una versione "perversa" del Teorema di Ferradini. In ogni caso, chiunque abbia vergato almeno una riga in questo spazio di discussione (lettori, membri del Collettivo, redattori passati e presenti) ha automaticamente giocato "troppo". La conoscenza diretta in materia mi porta quindi ad affermare che forzare è sempre inutile; deve esserci l'intenzione della parte interessata. Come stimolare questa intenzione, dunque? Ovviamente non c'è una ricetta unica. Come dicevo nell'Insert Coin del numero scorso, il disamoramento è l'esito più probabile: per molti giocatori è sufficiente saggiare superficialmente i vari generi; una curiosità presto sopita anche dalla ripetitività insita nel 90% dell'offerta. Nel tempo possono anche subentrare altri interessi, mentre in alcuni casi c'è la ferma volontà di trasformare un hobby in un lavoro. Non è facile, ma tutto è possibile. Nel caso estremo, come hai già detto, è proprio la vita a determinare il limite ultimo, anche se si spera di non arrivare mai a quel punto.

Luca Sartori

R Caro genitore, il tuo è un travaglio attraverso cui sono passati tanti altri prima di te, e tanti altri ci passeranno dopo. I miei le provarono tutte: dal togliermi il PC, un vecchio 386, chiuderlo sottochiave in una stanza e "buttarla", al sequestrarmi il joystick dell'Atari 2600 o il pad della PlayStation. Provarono un po'

in tutti i modi... ma alla fine quello che la spuntava ero sempre io. Come Keanu Reeves nel film con Al Pacino, provo a fare l'avvocato del Diavolo e ti chiedo: sei sicuro che stia buttando la sua vita? Secondo me no. Lui esplora mondi diversi, e vive in modo diverso. Sarete anche due generazioni con grandi differenze, ma non significa che siate incompatibili tout court. Ti lascio con una provocazione: se le hai tentate tutte, e nessuna ha funzionato, non hai nulla da perdere, giusto? Prova a sederti accanto a lui, quando gioca, e chiedigli di spiegarti i meccanismi di ciò che sta facendo. Ascoltalo, e gioca anche tu. D'altra parte, come cantavano i Queen: "If you can't beat them, join them". Aspetto da parte tua una nuova lettera con gli aggiornamenti! Alla prossima,
\$Albert

R Non so se sia questo il luogo adatto per affrontare tali argomenti; chi può decidere quale sia il limite tra il giusto e lo sbagliato, tra il sano e il malato? Io no di sicuro; io mi limito a riconoscere una linea guida valida per me e la mia famiglia, e cerco di seguirla dal punto A al punto B, permettendomi di deviare fino al punto C nei week end o nelle feste. Come faccio a sapere quali sono le coordinate corrette nella vita di un altro? Non scrivi quanti anni ha tuo figlio; non ci parli del rapporto con tua moglie o di come vi siete comportati con lui all'inizio della sue esperienze con TV e videogiochi. È un atto fin troppo lusinghiero quello di scrivere a noi per denunciare una dipendenza che pare essere così radicata. Qui tutti abbiamo dedicato intere giornate ai videogiochi, senza vedere per settimane la luce del sole... eppure, chi più, chi meno, siamo tutti bravi ragazzi. Io ti consiglio di rivolgerti al medico che vi segue e di farti suggerire il nome di un bravo analista, al quale confidare il problema e dal quale farti supportare per aiutare tuo figlio a uscire da questo cul-de-sac, ammesso che si tratti di un problema reale, e non solo di un'infatuazione temporanea, un po' come quella che tutti abbiamo avuto (e che ancora, in tanti, abbiamo) per YouPorn.
il Cinese

TREND SETTER

Lo abbiamo letto, e niente: il prodotto Favij è vincente. Con più di 1,5 milioni di iscritti è di sicuro il punto di riferimento dell'intrattenimento videoludico attuale (già... ndCinese).



Questo mi sono chiesto. Perché il fantasy resta il genere più gettonato in ambito ruolistico? Eppure esempi di RPG non fantasy, alcuni di ottima fattura, non mancano di certo. Le risposte ricevute dalla community del forum di TGM Online non si sono fatte attendere. Zoro83 ci dice che quando una persona pensa a un RPG immagina magie, alchimia, pozioni, battaglie con spade e archi; pertanto l'ambientazione fantasy medievale commercialmente dà più garanzie, e fa sentire più sicuri e fiduciosi gli utenti che hanno familiarizzato con questo genere. Ok, ma perché non farci anche un RPG piratesco, mi dico io? Per Hellfire il fantasy è un modo semplice per aggiungere tutto quel che si vuole e giustificarsi con un: "tanto è fantasy!", mentre un'ambientazione fantascientifica implica sempre una preparazione specifica. No, fatemi capire: proporre un

elfo che picchia un nano è alla portata di tutti i game designer, mentre per parlare di alieni e viaggi interplanetari ci si deve studiare una giustificazione scientifica? Va detto, poi, che anche la fantascienza non è sempre precisa e plausibile, come la psicostoria di Asimov (ok \$Albert, eri stato avvisato. Saluta tutti, questa era la tua ultima possibilità. Ci vediamo nell'angolo della posta di Novella 2000. ndCinese), e che un bravo sceneggiatore, documentandosi, potrebbe scrivere davvero la qualunque. Vero è che col fantasy si vince facile anche in tema di "razze", visto che l'immaginario collettivo prevede sempre quelle sette/otto specie ben caratterizzate, quando in ambito fantascientifico l'unico limite è la fantasia (e Mass Effect lo ha dimostrato). Azatoth elabora un'analisi più approfondita, dicendoci che il merito del successo del fantasy passa da LOTR e

Conan. Se ci fosse stato un flop di queste opere non avremmo tutto questo fantasy, e sarebbe rimasta un'ambientazione di nicchia. Sempre Azatoth evidenzia come nei duecento anni di timeline tra Oblivion e Skyrim non ci sia stato alcun tipo di progresso tecnologico, e che di conseguenza è necessaria meno inventiva per generare nuovi mondi (insomma: soldi facili! ndCinese). Absint torna in zona Tolkien, questa volta per spiegarci che nei giochi di ruolo si parte dal concetto di una "compagnia" composta da personaggi diversi (bilanciati tra loro, aggiungerei io), e si finisce con l'esplorare un intero mondo, conoscerne i segreti, intervenire sui personaggi chiave e trovare soluzioni a un determinato problema... e il fantasy si rivela una cornice ideale per questo tipo di meccaniche. Il nostro Luca Sartori la mette giù molto semplice: quel tipo di immaginario

piace perché è esotico e consente una maggiore evasione dalla realtà; così come i personaggi di Simon the Sorcerer 2 giocano ad "Appartamenti & Avvocati", noi giochiamo a tema gnomi, troll ed elfi silvani. Parlando di gameplay, il sempreverde Azatoth continua la sua disanima ponendo l'accento sul fatto che il fantasy prevede una grande varietà di situazioni, come le magie, gli scontri ravvicinati, le armi da tiro e le abilità passive/attive. In quest'ottica, ambientare un FPS o un gioco melee-only in un universo fantasy avrebbe molto meno senso, date le limitazioni dei rispettivi generi. Io confesso che di drghi e non-morti ne ho un po' le scatole piene, ma forse è l'età. E voi? Cosa ne pensate? Scriveteci a posta @thegamesmachine.it. In palio mappamondi e grandi pacche sulle spalle! \$Albert

BOTTA E RISPOSTA

D Sull'onda della missiva del lettore bellissimo, pubblicata su TGM #323, in cui si parla di Leisure Suite Larry come di un esempio concreto in cui gameplay ed erotismo (anche se bellissimo parla solo di "tette", ndCinese) vanno a braccetto per offrire un'esperienza di gioco al contempo stimolante e maliziosa, abbiamo chiesto agli amici del forum di esprimersi sulla possibilità di sdoganare il genere dei videogiochi erotici. Nello specifico, con l'aggettivo "erotico" intendiamo proprio quell'emozione che ci attrae verso un corpo o un'immagine; il desiderio che ci muove, insomma, e non la crudezza dell'atto pornografico che si presta a videogame di tutt'altro genere e che non sono l'oggetto di questa rubrica. Quali sono i limiti di questo tipo di interattività? Quali gli orizzonti?

R Zinho – Discorso complesso. Dopo averci pensato un po' su, la mia risposta è "no". A oggi non possono esistere videogiochi erotici. L'attrazione erotica nei confronti di una persona si concretizza in

molteplici elementi che in un videogioco ancora non sono replicati e replicabili. Ammetto pacificamente di aver provato qualche volta, nel corso degli anni, una forte empatia con il protagonista del videogioco quando questo affrontava una romance. Ora come ora mi vengono in mente gli esempi di Mass Effect o Dragon Age. Ma mai e poi mai un personaggio di un videogioco sarebbe capace di smuovermi eroticamente. I limiti, per come la vedo io, sono ben chiari: a oggi il videogioco può coinvolgere solo due sensi. L'erotismo ne richiede cinque.

R blusteve – Secondo me è possibile. A mio avviso è solo una questione etica e quindi di PEGI. In Arte esiste il nudo per esaltare la figura umana: perché non dovrebbe esserci anche nei videogiochi?

R Gabriele Villa – Un po' di erotismo è fattibile, e in certi casi può starci molto bene. Nel primo capitolo di The Witcher le donne che si incontrano possono essere corteggiate e il rapporto "approfondito". In questo caso l'erotismo aiuta molto a entrare nel perso-

naggio, a capirlo meglio, e costruisce parte della sua personalità. Se passiamo dalla storia all'interazione, però, rimango un po' più scettico. Ad esempio in Killer is Dead vi è una sorta di corteggiamento che deve essere operato tramite mouse. Devi guardare le parti del corpo mentre lei non ti guarda, e cose simili. Non mi piace. Mantenersi in equilibrio sull'erotismo senza cadere nel porno non è semplice, anche se Larry ne è sempre stato un maestro. L'erotismo riguarda maggiormente il contesto e la storia, e quindi quando si arriva al corpo della donna l'interazione deve terminare per non scadere nel porno.

R Luca Sartori – Un conubio difficile. In molti RPG sembra di giocare a Derrière & Davanzali, tale è l'ineleganza con cui gli sviluppatori decidono di rappresentare i momenti "rosa". Così, al volo, ricordo solo due scene significativamente erotiche, appartenenti al mondo delle avventure: la cinematica nella vasca da bagno in Zork Nemesis e Mercedes Colomar (Grim Fandango) che si sfilava le calze di nylon mostrando quell'osso affusolato. Sì... al tempo mi turbò parecchio.

R Azatoth – Secondo me un gioco con le tematiche erotiche è davvero difficile da realizzare, perché il rischio di scadere nel

pornografico è elevato. Bisogna prestare molta attenzione ai dialoghi e alle immagini, lasciando che la fantasia del lettore faccia il suo lavoro. Ecco, il vero problema è capire se oggi possiamo ancora usare la fantasia a livello erotico, quando YouPorn ci permette di saltare direttamente all'atto finale, bypassando la parte immaginativa. Tra l'altro il confine tra erotico e pornografico è abbastanza tenue, vedi le sequenze con Philippa Eilhart in The Witcher 2, oppure i vari The Sims, che spaziano tra entrambi gli estremi pur senza arrivare a scene di sesso esplicite. Ammetto che non cerco giochi incentrati su queste tematiche, ma se le trovo tra una mazzata e l'altra non li disinstallo per questo motivo.

R Flaco – Il vero erotismo si raggiunge con i sentimenti e le percezioni: il "vedere non vedere"; le parole dette o – meglio ancora – quelle non dette, possono contribuire a creare un'atmosfera erotica. Ho "apprezzato" visivamente le "donnine" del primo The Witcher, ma tutto mi sono sembrate tranne che immagini erotiche. Vero è che l'erotismo è molto personale...

R xenox – Il videogame erotico è ancora possibile? La mia risposta è "no", perché l'erotismo, per essere venduto in grandi

numeri, deve essere codificato. Lo era fino a vent'anni fa, quando bastavano un corpo poco vestito o una situazione intrigante per ottenere l'effetto desiderato. Ora non è più così a causa della mercificazione massiva del corpo. Ovunque ti mostrano donne nude, la rete porta sesso esplicito in ogni dove e i ragazzini di 10 anni crescono con videoclip musicali al limite del pornografico. In questa situazione è impossibile creare erotismo che vada bene per tutti, o che ti faccia provare un brivido senza scendere nel porno. La prova sta nel fatto che nessuno crea più libri, fumetti o film a carattere erotico da almeno 20 anni, escludendo qualche caso sporadico, dovuto più al marketing che all'erotismo in sé. L'erotismo unico non esiste più, ma ne esistono tanti; ognuno ha il suo. In compenso regna la volgarità unica, e io provo una grande invidia verso chi riesce ancora a eccitarsi per una donna mezza nuda.

E voi? Pensate che l'erotismo nei videogame sia un altro modo per introdurre il sesso nel nostro medium, oppure avete un'opinione che non sia quella di un quattordicenne infoiato? Vi aspettiamo sul forum, oppure all'indirizzo posta@thegamesmachine.it Scriveteci!

**A OGGI NON POSSONO
ESISTERE VIDEOGIOCHI
EROTICI - ZINHO**

CHRIS ROBERTS E LE PAROLACCE

OSSIA DEL PERCHÉ OGNI TANTO LA GENTE VA INSULTATA, ANCHE SE TI HA FINANZIATO SULLA FIDUCIA

Chris Roberts ha scritto un lungo articolo per tranquillizzare le persone innervosite dal ritardo nel rilascio di Star Marine, ossia il "modulo" FPS di Star Citizen, inizialmente programmato per la fine di aprile. Se al ritardo accumulato nello sviluppo del gioco ci aggiungiamo l'abbandono di Alex Mayberry, produttore esecutivo di Star Citizen, è però facile capire lo stato d'animo dei tanti finanziatori che hanno iniziato a preoccuparsi del fatto che il progetto sia sfuggito dalle mani del suo creatore. "Per una società delle dimensioni di Cloud Imperium Games è normale che ci sia un po' di turnover", ha spiegato Chris. "CIG gestisce quattro studi in tutto il mondo (California, Texas, Regno Unito e Germania), e il suo organico è passato dalle 5 persone del 2012 alle 255 attuali. La gestione del personale non è poi così differente da quanto succede in EA o Microsoft. La differenza - continua Roberts - è che noi facciamo le cose alla luce del sole". Aggiunge poi che il fatto di aver raccolto più di 85 milioni di dollari comporta, certo, qualche feature aggiuntiva che richiede più tempo del previsto per essere implementata, ma che il tutto viene fatto nell'interesse del gioco e dei giocatori. "Ci sono persone, là fuori, che vi dicono che questi ritardi sono un brutto segnale... e io rispondo che sono stronzate", si sfoga Chris. "Secondo voi ha senso fare uscire un gioco più modesto solo per rispettare le scadenze? Star Citizen è un sogno coraggioso, e se state leggendo questo articolo sapete che stiamo facendo le cose talmente in grande da spaventare tutti, publisher compresi. Ci avete affidato i vostri soldi perché avevate le idee chiare sul gioco che volevate, non certo per ingrassare i nostri portafogli. E vi assicuro com'è sicuro l'inferno che la raccolta fondi non è stata fatta per accumulare denaro per le banche e rifilarvi la brutta copia di un gioco che ho già realizzato. Star Citizen, oggi, è un progetto più grande di quanto avrei mai immaginato nel 2012? Assolutamente sì. Ed è un male? Assolutamente no. Questo è il punto, dannazione!" (Eddie Makuch, 21 luglio 2015 - fonte: tinyurl.com/startgm).

C Roberto "Il Cinese" Turrini: Articolo piuttosto interessante come spunto per una riflessione. Da un lato abbiamo una massa che sbava sulle promesse, dall'altra un Chris Roberts che si è trovato con una gallina che ha fatto delle uova d'oro talmente grandi da essere difficili da cucinare. Nel mezzo, publisher e stakeholder che guardano a Star Citizen come a un modello di business pericoloso per il proprio modus operandi, più di quanto non lo sia mai stato un Broken Age qualsiasi. Confesso che questo sfogo mi ha stupito, e sono piuttosto certo che i toni di Chris non si siano alzati "solo" perché qualche utente si è lamentato dell'ormai classico "uscirà quando sarà pronto". Chissà cosa bolle in pentola, in quel di Santa Monica.

K Claudio "keiser" Todeschini: Carissimo Bob, che dire? Sono onestamente perplesso dall'atteggiamento di Roberts, e più in generale di come sta gestendo la montagna di denaro che gli è piovuta addosso. Voglio dire, la campagna KS iniziale chiedeva 500 mila dollari, e gliene sono arrivati 2 milioni. Quanto basta (anzi, quattro volte tanto) per fare il gioco che la gente voleva. Possibilmente in tempi ragionevoli. Invece l'avidio Chris è andato avanti, ed è arrivato all'iperbolica cifra citata poc'anzi. Non credo che gliel'abbia ordinato il dottore di raccogliere tutto il denaro possibile e immaginabile. Poteva semplicemente, giunto a un certo punto, dire: "Per fare il gioco

che ho in mente - e che la gente si fida che io possa fare - mi servono X milioni. Li ho raccolti, mi fermo qui, abbasso il crapino e mi metto a fare il game designer sul serio". E invece è andato avanti ad accumulare monete come e peggio di Zio Paperone, col risultato che adesso secondo me non sa neanche cosa farsene, imbarcandosi in un progetto che rischia di uscire, se va bene, nella prossima generazione. Perché ci sarà sempre qualcosa di più fico che puoi fare, qualche nuova feature che puoi aggiungere, qualche fan che ti dà altri 50 dollari per andare avanti. Probabilmente se n'è accorto anche lo stesso Roberts, il che potrebbe anche spiegare l'irrituale sfogo. Cioè, qui il problema secondo me non è Kickstarter o il crowdfunding in generale, ma proprio Roberts e la sua gestione del soldo.

C il Cinese: Credo che davanti a introiti del genere, per lo più sulla fiducia, chiunque perderebbe la testa. Come fai a dire basta? Lo scorso marzo, nel commentare il fatto che già riteneva assurdo aver superato i 10 milioni, Chris diceva: "Se foste venuti da me e mi aveste detto che saremmo arrivati a 75 milioni di dollari, quando cominciammo nell'ottobre 2012, avrei dato di matto. Nella situazione attuale trovo piuttosto liberatorio avere abbastanza soldi da poter costruire il gioco a un livello che prima potevamo solo sognare". Fermo restando il fatto che con quei



Riuscirà il nostro Chris a portare a termine il suo Star Citizen? #crowdcommander (si ringrazia Zachary Scott per l'immagine).

soldi io sarei fuggito lontanissimo, la domanda da farci è relativa al "limite" che vuole dare ai suoi sogni Roberts, perché il rischio è quello di bruciarsi tutto in feature secondarie.

K keiser: Il punto è proprio quello: secondo me non ha capito quando doveva fermarsi (o non ha saputo farlo). Col risultato che lui è imbufalito, Mario è imbufalito, la gente è imbufalita, e David Braben si sta fregando le mani con il successo che sta riscuotendo il suo Elite: Dangerous. Magari sbaglio, magari uscirà tra sei mesi e sarà il gioco più bello della storia, ma se le cose vanno avanti così, Star Citizen rischia di fare la fine della Salerno-Reggio Calabria.

C il Cinese: Il rischio c'è e, come diceva un vecchio amico, se usi troppi ingredienti quando cucini finisce che il piatto non ha più un sapore suo. Io penso che finirà per uscire a spizzichi e bocconi, con continue patch e DLC da mille mila giga. Un'opera perennemente incompleta per la sua ambizione troppo elevata. D'altronde il mito di Icaro non se lo sono inventati mica per caso, 'sti greci antichi (ché quelli moderni se lo mangerebbero vivo, Roberts, pur di mettere le mani sugli 85 milioni).

K keiser: Trovato! Roberts deve assumere Yanis Varoufakis! Tanto ormai l'ex Ministro è a spasso, e di gestione dei soldi (in ambito ludico) mi pare che se ne intenda...

I TONI DI CHRIS NON SI SONO ALZATI SOLO PERCHÉ GLI UTENTI SI SONO LAMENTATI DEL CLASSICO "USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO"

SONO PERPLESSO DI COME ROBERTS STA GESTENDO LA MONTAGNA DI DENARO CHE GLI È PIOVUTA ADDOSSO

RIVIVI LA STORIA DI TGM!

Scarica la **nuova App iOS** di **The Games Machine**
e avrai accesso **gratuitamente** ai numeri più
belli del passato, compreso il **legendario numero 1!**



In collaborazione con **Retroedicola Videoludica**

www.retroedicola.it

LA FAMIGLIA NERD

IO MI SCASSO DI VIDEOGIOCHI, MIA MOGLIE VESTE NINTENDO E GUARDA STRANA ROBA JAPPO, MENTRE I MIEI FIGLI LEGGONO FANTASY, GIOCANO A MAGIC E COLLEZIONANO ACTION FIGURE. TUTTO NORMALE?

Ieri sera ho messo in rotazione sulla TV di casa qualche puntata di Big Bang Theory assieme alla mia sempre più sconvolta consorte, laureata in ingegneria e vista da tutti i colleghi come professionista indefessa e dalla specchiata serietà (eh, se solo sapessero!). Dopo aver osservato Sheldon litigare faceto con una poiana e Leonard tentare l'ennesimo ma infruttuoso ri-approccio con Penny, ho deciso che fosse ora di "fare qualche sparo" a Destiny; mia moglie, di suo, ha preso in mano il tablet e si è messa a guardare un anime giapponese totalmente folle di nome Mawaru Penguindrum, che al solo pensiero di spiegarvi di cosa si tratta mi viene il mal di testa (fatevi una googlata, vah). È stato proprio in quel momento, con un colpevole ritardo di anni, che mi sono fatto una domanda, pensando anche al carattere ormai definito dei miei due figlioli: la mia è una famiglia nerd?

Per rispondere occorrerebbe analizzare il fenomeno alla base, capirne le radici e sviscerare il tipo di percezione che la società comune ha del nerd in senso stretto: un affare troppo complicato da

affrontare persino avendo a disposizione tutta la rivista che tenete tra le mani, figuriamoci una sola pagina. Che poi, cosa diamine distingue un nerd da uno che non lo è? Dove si trova la linea di confine che lo separa dalle persone "normali"? La prima cosa da fare, a mio avviso, è epurare la definizione dai luoghi comuni. Un nerd indossa per forza gli occhiali spessi un centimetro su montature altrettanto giganti? Mica detto. Un nerd veste necessariamente con magliette raffiguranti effigi di supereroi, serial TV o videogiochi? Mah... forse sì, ma ho conosciuto gente cui l'etichetta di nerd stava stampata una favola, pur nascosta dietro una camicia bianca e una cravatta Ferragamo. Per essere nerd a tutti gli effetti devi per forza essere additato come "sfigato" e "genio dell'informatica" dal resto del mondo? No, certo, anche se la seconda definizione è un attributo preferenziale, fermo restando che per mia madre sono tale solo perché ogni tanto faccio fare un giro di antivirus al suo PC. D'altronde, un orbo in un mondo di ciechi diventa presto re. A ogni modo, non saprei dirvi se sono un nerd tipicamente

definito, ma un po' mi ci sento, pur non sapendo bene spiegarvene i motivi, proprio perché una netta spiegazione di cosa sia un nerd non sono proprio in grado di fornirla. Di certo non ho una tripla laurea in astrofisica e non sto collaborando con la NASA nell'organizzazione della prima spedizione umana su Marte; tuttavia, faccio cose che la stragrande maggioranza della gente al di fuori dal settore videogiochi considera quantomeno strane, a cominciare da un lavoro che mi porta a essere additato come "quello che si diverte tutto il giorno coi giochini", senza contare le mega collezioni di action figure e gadgettame vario che ormai hanno invaso ogni angolo della casa, bagni compresi, anche per colpa della passione che ha preso i miei figli per Amiibo, Skylanders e pupazzetti di Disney Infinity. Una sera mi sono perfino presentato alla riunione condominiale con addosso una maglietta con stampato il logo di Batman, sperando di incutere il giusto timore negli astanti (ma suscitando solo ilarità tra i più vecchietti, con la "sciura" del terzo piano che scuoteva la testa sconsolata... e vabbè).

La differenza con mia moglie è che io un po' nerd lo sono sempre stato, mentre lei si è trasformata cammin facendo. Eh già, perché nerd lo si può diventare, un po' per osmosi con chi ti sta di fianco e un po', forse, perché dentro lo siamo comunque tutti, in modo latente; serve solo incontrare la persona con la giusta alchimia, che attivi l'enzima e faccia esplodere il processo chimico. Per sua fortuna, l'esposizione nerd è limitata all'ambiente casalingo: un po' come quando Clark Kent entra nella cabina del telefono e diventa Superman, mia moglie varca la soglia di casa, sveste i panni dell'ingegnere e indossa il suo indumento preferito, una T-Shirt raffigurante un enorme Kirby su campo celeste. Lei, per lo meno, non sente la necessità di ostentare "al di fuori" quell'animo nerd che si è palesato dopo vent'anni di vicinanza al sottoscritto. La osservo mentre gioca a Final Fantasy IX su PS Vita, sorrido e mi sento orgogliosamente un po' più nerd del giorno prima...



IL PROSSIMO NUMERO SARÀ IN EDICOLA IL 23 SETTEMBRE!

gamescom

La fiera di videogiochi più
importante d'Europa, come
non ve l'hanno mai raccontata!



E TROVI ANCHE:

**TOTAL WAR:
ARENA**

MAD MAX

**FINAL FANTASY
TYPE-0 HD**



THE GAMES machine

www.thegamesmachine.it
Settembre 2015 - Mensile - 5,90 euro

Direttore Responsabile:
Oscar Maeran

Realizzazione Editoriale:
Aktia S.r.l. - www.aktia.it
+39 02 320621066

Pubblicità:
adv@thegamesmachine.it
+39 335 6629577

Abbonamenti:
si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure scrivi a:
abbonamenti@myabb.it; puoi anche abbonarti via fax al
02.700537672, per telefono 02.87168074 dal lunedì al venerdì,
dalle ore 9.00 alle ore 18.00. Il costo della telefonata da linea fissa
è pari a una normale chiamata su rete nazionale e in Italia.
Da telefono cellulare il costo dipende dal piano tariffario in uso.

Arretrati:
si acquistano on-line all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/arretrati

Per informazioni o richieste:
arretrati@thegamesmachine.it

Stampa:
Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Salerno

Spree Editori S.p.A.
Socio unico Spree Holding S.p.A.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.9243.21
www.spree.it - info@spree.it

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione Stampa e Multimedia S.r.l.
20134 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il
19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46)
art. 1, comma 1, S/NA
ISSN: 1129-2326

Copyright Aktia S.r.l.
Aktia S.r.l. è titolare esclusiva della testata
The Games Machine e di tutti i diritti di
pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo
da parte di terzi di testi, fotografie e disegni,
anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara
pienamente disponibile a valutare - e se del
caso regolare - le eventuali spettanze di terzi
per la pubblicazione di immagini di cui non
sia stato eventualmente possibile reperire la
fonte. Informativa e Consenso in materia di
trattamento dei dati personali (Codice Privacy
d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il
Titolare del trattamento dei dati personali, ex
art. 28 D.Lgs. 196/03 è Aktia S.r.l. (di seguito
anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via
Meccenate 76/20B.
La stessa La informa che i Suoi dati, eventual-
mente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno
raccolti, trattati e conservati nel rispetto del
decreto legislativo ora enunciato anche per

attività connesse all'azienda. La avvisiamo,
inoltre, che i Suoi dati potranno essere
comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto
della legge), anche all'estero, da società e/o
persone che prestano servizi in favore di
Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la
modifica, la correzione e/o la cancellazione
dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti
previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03
mediante comunicazione scritta alla Spree
e/o direttamente al personale incaricato
preposto al trattamento dei dati. La lettura
della presente informativa deve intendersi
quale presa visione dell'Informativa ex art. 13
D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali
ad Aktia varrà quale consenso espresso
al trattamento dei dati personali secondo
quanto sopra specificato. L'invio di materiale
(testi, fotografie, disegni, etc.) ad Aktia deve
intendersi quale espressa autorizzazione alla
loro libera utilizzazione da parte di Aktia per
qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque,
a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita
su qualsiasi supporto cartaceo e non, su
qualsiasi pubblicazione (anche non di Aktia),
in qualsiasi canale di vendita e Paese del
mondo. Il materiale inviato alla redazione non
potrà essere restituito.

Fondazione
Politecnico
di Milano

In collaborazione con:

MUSEO
NAZIONALE
SCIENZA
E TECNOLOGIA
LEONARDO
DA VINCI

Sponsor



digitalbros
gameacademy

dpstudios
game audio consulting and services

COFFEE TREE STUDIO



PLAYING THE GAME
WWW.PLAYING.YG



CONSOLE
GENERATION

Lucca Comics
& Games



mimos
movimento italiano modellazione e simulazione

Media partner

games

health

education

jamtodaymilano.wordpress.com | jamtoday.eu

polimi
MILANO

JAM
TO
DAY

18-19-20 SETTEMBRE 2015

JamToday – Trasformare gli studenti in progettisti di videogame didattici in un week end di sfida e divertimento

La Fondazione Politecnico di Milano, in collaborazione con il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, è promotrice per l'anno 2015 della JamToday, la *game jam* volta a promuovere l'utilizzo dei videogiochi nella didattica e nell'istruzione.

Il tema che sarà affrontato dai partecipanti alla gara sarà: «il cibo per uno stile di vita sano».

L'evento è a numero chiuso ed è aperto a tutte le persone che abbiano compiuto i 18 anni di età.

La JamToday di Milano fa parte di un progetto internazionale finanziato dall'Unione Europea.

Eventi gemelli avranno luogo in altre città, tra cui, per l'Italia, Torino.

Per Milano la JT si svolgerà dal 18 al 20 settembre 2015 presso il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia, in via San Vittore 21

Contatti: Matteo Uggeri - matteo.uggeri@polimi.it

Con il Patrocinio di



MILANO 2015

NUTRIRE IL PIANETA
ENERGIA PER LA VITA



This project is partially funded under the ICT Policy Support Programme (ICT PSP) as part of the Competitiveness and Innovation Framework Programme by the European Community.

JAM
TO
DAY

LEARNING
TO CHANGE
LEARNING



23.5" (59.8 cm) Gaming Monitor

FORIS® FG2421

Il nuovo EIZO FG2421 della linea Foris è pronto a definire nuovi standard per il gaming. Il monitor più potente mai creato da EIZO con la modalità Turbo a 240 Hz che assicura reattività da record per sessioni di gioco fluide e nitidissime. La riproduzione pressoché istantanea regala immagini di massimo realismo e coinvolgimento - un concentrato di dinamica e divertimento. Le modalità Gaming Preset, concepite in collaborazione con giocatori professionisti, offrono prestazioni al top.

Always on target



Via A. Manzoni n. 44
20095 Cusano Milanino (MI)
Phone: +39 02 66429521
www.eizo.it

Per informazioni consultare i siti:

www.eizo.it

<http://gaming.eizo.com>