

[Kirby: dal Game Boy a Switch](#)

Il recente *Kirby Star Allies* segna il ritorno della pallina rosa al 2D: un rimando agli inizi della serie di **HAL Laboratories**, datata 1992; più di venticinque anni passati ad ingoiare nemici, rubare le loro abilità e lottare con il malvagio **Re Dedede**.

In questo speciale ripercorreremo la storia di **Kirby**, l'evoluzione della serie e del personaggio, partendo dagli esordi.

Kirby's Dream Land, 1992 - Game Boy

Sapevate che una delle particolarità di **Kirby**, ovvero la possibilità di assorbire i poteri dei propri nemici ingoiandoli, non era presente nel primo titolo della serie? Infatti, in *Kirby's Dream Land* si potevano sì ingoiare i nemici, ma per poterli "sputare" sotto forma di stella. I poteri venivano conferiti da varie tipologie di cibo, come per esempio, un curry speziato che dava al nostro protagonista un respiro infuocato, oppure una foglia di menta che permetteva di sparare aria più volte mentre si volava, e via dicendo.

A parte questi dettagli, *Kirby's Dream Land* si gioca come un normalissimo **Kirby** moderno: un platform a scorrimento orizzontale in 2D, che all'epoca fece successo per la sua immediatezza e semplicità, così come voluto dal designer **Masahiro Sakurai**. E pensare che, inizialmente, il design di **Kirby** era un tappabuchi, ma lo stesso **Sakurai** restò così colpito dalla semplicità del personaggio, che ben si sposava con il concetto del gioco, tanto da decidere di confermare il design del protagonista.

Kirby's Adventure, 1993 - NES

Kirby's Dream Land fu così un successo su **Game Boy** che alla **Nintendo** pensarono "perché non lo portiamo sulla nostra console casalinga?". E così nacque *Kirby's Adventure*, remake aggiornato del primo gioco della saga. Qui abbiamo la possibilità di ottenere i poteri dei nemici ingoiandoli, così come la corsa e la scivolata. **Sakurai** ha anche ascoltato i consigli dei fan, che avevano sì apprezzato la semplicità di *Dream Land*, ma con alcuni difetti riscontrabili nella fin troppa facilità e la sua breve durata. E allora i cinque livelli del predecessore divennero sette, con una boss fight per livello. È stato concepito anche per essere rigiocato più volte, grazie alla particolarità di copiare le abilità dei nemici, ed è anche un capolavoro tecnico per la console di **Nintendo**, giunta ormai al suo tramonto. Un'altra particolarità di *Kirby's Adventure* è che in questo titolo fa il debutto uno dei nemici storici di **Kirby**, ovvero **Meta Knight**.

Il titolo è stato poi portato anche su **Game Boy Advance** nel 2002, infatti *Kirby: Nightmare in Dream Land*, è una celebrazione per i dieci anni dall'uscita dell'originale *Dream Land*, con grafica aggiornata ai tempi e l'aggiunta del multiplayer fino a quattro giocatori.

Kirby's Dream Land 2, 1995 - Game Boy

A due anni dall'uscita del primo titolo, arrivò il seguito diretto, sempre su **Game Boy**. *Dream Land 2* fece tesoro delle migliorie di *Kirby's Adventure*, con l'abilità di copiare i poteri dei nemici e la possibilità di nuotare sott'acqua, oltre all'aggiunta di tre animali che aiuteranno il nostro eroe a superare vari ostacoli: infatti, il criceto **Rick** non ci farà scivolare sul ghiaccio, il gufo **Coo** ci permetterà di volare velocemente controvento e il pesce luna **Kine** ci permetterà di nuotare contro le maree oceaniche. *Dream Land 2* supporta il **Super Game Boy**, l'accessorio che permette di giocare ai giochi del **Game Boy** su **Super Nintendo**, aggiungendo anche una palette di colori ed effetti sonori aggiuntivi.

Kirby Super Star, 1996 - Super Nintendo

Kirby Super Star (*Fun Pak* in Europa) arrivò a fine ciclo vitale del **Super Nintendo**, condividendo quasi lo stesso destino di *Adventure* su **NES**. Ma, al contrario del titolo per **NES**, che era un *port* del gioco per **Game Boy**, *Super Star* era più una raccolta di mini-giochi. Questo perché, secondo **Sakurai**, i giochi dell'era 16-bit stavano diventando troppo lunghi, e quindi cozzava con la filosofia semplicistica e immediata di **Kirby**. Nonostante la sua natura ridotta, *Super Star* introdusse il multiplayer nella serie, grazie alla creazione di un aiutante che ottiene in grado di ottenere i poteri che ha **Kirby** al momento. L'aiutante può essere controllato da un amico, oppure dall'IA se si gioca in singolo. Il gioco ottenne un remake nel 2008 per **Nintendo DS**, chiamato *Kirby Super Star: Ultra*, con grafica aggiornata e dei nuovi mini-giochi.



Kirby's Dream Land 3, 1997 - Super Nintendo

Dream Land 3 è il titolo finale della mascotte di **HAL Laboratories** per **Super Nintendo**, purtroppo mai arrivato in Europa prima dell'uscita su **Virtual Console** ai tempi del **Nintendo Wii**. Questo è il primo titolo di **Kirby** che segue le vicissitudini del precedente titolo e, a parte questa particolarità, non aggiunge niente di nuovo alla saga.



Kirby 64: The Crystal Shards, 2000 - Nintendo 64

The Crystal Shards è il seguito diretto di *Dream Land 3*, oltre a esserne il suo upgrade grafico: infatti dal 2D classico della serie, si passa ad un 2.5D, ottenuto grazie alla potenza grafica del **Nintendo 64**. In termini di gameplay, l'unica nuova aggiunta è quella di combinare due poteri per ottenere qualcosa di più potente, come per esempio, unendo le abilità "bomba" e "cutter" si otterrà uno shuriken esplosivo. Il multiplayer è riservato a dei mini-giochi per un massimo di quattro giocatori, anche se pare, dalle prime schermate di anteprima, che *The Crystal Shards* fosse originariamente pensato per poter affrontare la storia anche in multiplayer.



Kirby and the Amazing Mirror, 2004 - Game Boy Advance

Il primo titolo senza il creatore di Kirby, Masahiro Sakurai, che lasciò HAL Laboratory poco dopo l'uscita di *Kirby Air Ride*. *Kirby and the Amazing Mirror* ha un piglio diverso rispetto ai precedenti capitoli della serie: infatti, è il primo titolo a offrire la modalità principale in multiplayer (attivabile dal cellulare del protagonista, che mette in contatto tutti i possessori del gioco nelle vicinanze) ed è più vicino a un "metroidvania", una novità rispetto al classico platform 2D al quale siamo abituati. Kirby ha anche delle abilità nuove, come **cupido**, che permette al protagonista di avere delle ali con cui volare, e un arco capace di sparare frecce, e **smash**, che replica il comportamento di Kirby su *Super Smash Bros. Melee*.



Kirby: Canvas Curse, 2005 - Nintendo DS

Nonostante possa sembrare uno *spin-off* della serie principale, *Kirby: Canvas Curse* (*Power Paintbrush* in Europa e *L'Oscurò Disegno* in Italia) è un titolo importante: è completamente diverso dai precedenti, visto che, in questo capitolo, Kirby si può muovere solamente tramite dei percorsi disegnati dal pennino del **Nintendo DS**, e può stordire i nemici con uno scatto ottenibile "tappando" su **Kirby** stesso, così facendo si potranno ottenere anche le abilità degli stessi.

Kirby: Squeak Squad, 2006 - Nintendo DS

Dopo un anno da *Canvas Curse*, arriva *Squeak Squad* (*Mouse Attack* in Europa), e questa volta si torna più sui binari tradizionali della serie, dopo gli esperimenti del precedente titolo per la console portatile di **Nintendo**. Quindi ritorno al platform 2D, ma con delle novità: infatti **Kirby** può interagire con i livelli, per esempio, tagliando l'erba alta o sciogliendo il ghiaccio usando l'abilità fuoco. **Kirby** può anche conservare diverse abilità o cibi nel proprio stomaco, visualizzato nel secondo schermo della console e combinarle per ottenere abilità più potenti o cibi in grado di dare più punti salute. Un po' lo stesso sistema usato su *The Crystal Shards* per **Nintendo 64**, ma aggiornato.

Kirby's Epic Yarn, 2010 - Nintendo Wii

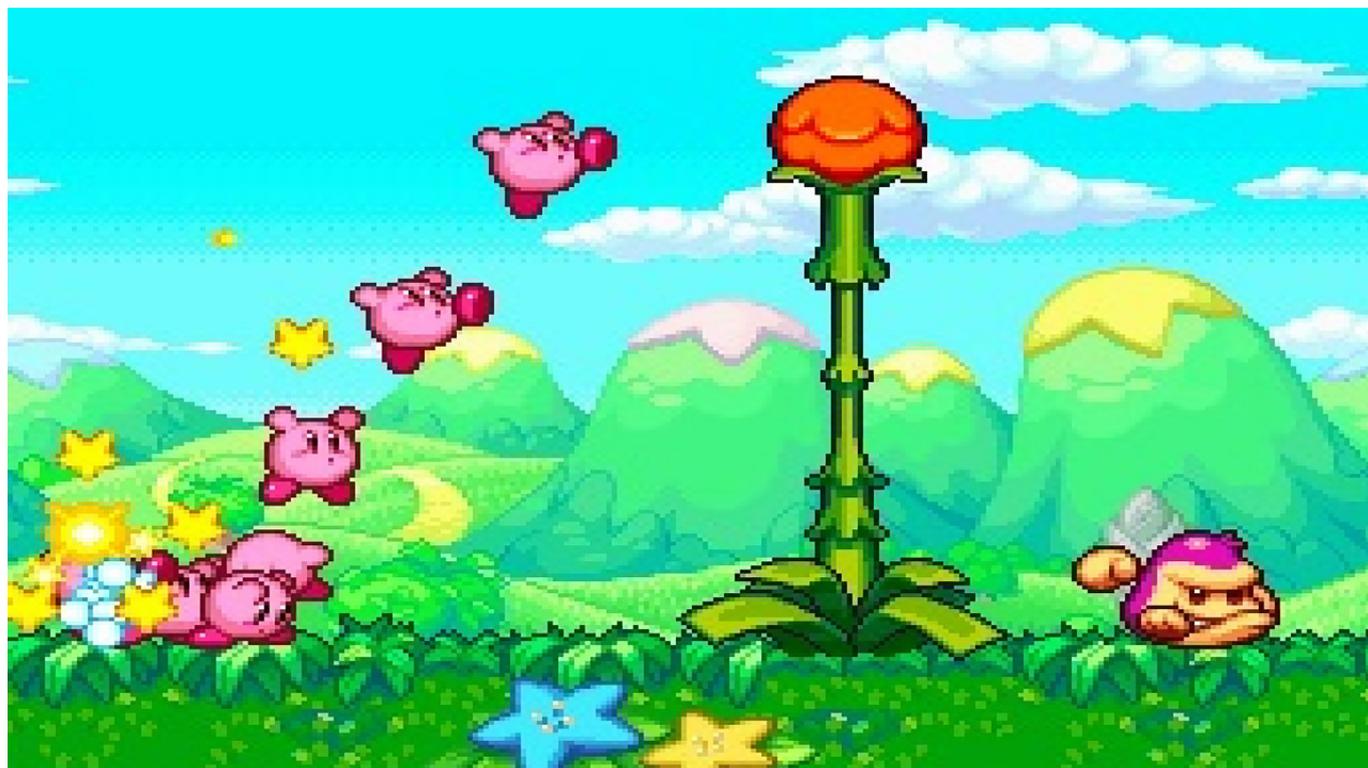
Altro titolo, altro cambiamento! In *Kirby's Epic Yarn* (o *Kirby e la Stoffa dell'Eroe* in Italia) il nostro eroe verrà catapultato in un mondo fatto interamente di lana e, così come nel primo titolo, *Dream Land*, non potrà assimilare le abilità dei nemici, ma potrà avvolgerli con una frusta e usarli come proiettili lanosi. La particolarità del mondo si riflette anche in **Kirby** stesso: infatti non sarà nemmeno capace di volare, ma si trasformerà in un paracadute quando cadrà dalle grandi altezze, oppure, al posto di correre, diventerà un'auto o un mezzo simile, o un sottomarino nelle fasi acquatiche.

Il titolo offre il multiplayer, anche se limitato a soli due giocatori, dove saremo accompagnati dal **principe Batuffolo**, originariamente, il vero protagonista del gioco, che doveva essere chiamato *World of Fluff*.



Kirby Mass Attack, 2011 - Nintendo DS

Mass Attack è un gioco di strategia che prende liberamente ispirazione da *Pikmin*: infatti, in questo particolare capitolo, controlleremo ben dieci **Kirby** tramite il pennino della console portatile **Nintendo**.



Kirby's Return to Dream Land, 2011 - Nintendo Wii

Un anno dopo l'esperimento di *Epic Yarn*, Kirby torna alla tradizione con *Return to Dream Land* (*Kirby's Adventure Wii* in Europa), riprendendo la struttura 2.5D di *The Crystal Shards*. Non presenta grandi novità, all'infuori del multiplayer fino a quattro giocatori, la possibilità di fare degli attacchi in team e quella di potenziare l'ispirazione di Kirby per poter ingoiare oggetti più grandi o nemici più potenti.

Il gioco ha avuto anche uno sviluppo travagliato, visto che è stato originariamente presentato all'E3 2005 per Nintendo Gamecube, ma per varie vicissitudini, uscì solamente sei anni dopo su Nintendo Wii.



Kirby: Triple Deluxe, 2014 - Nintendo 3DS

Kirby: Triple Deluxe segue gli stili del precedente *Return to Dream Land*: un 2.5D, che, purtroppo, vede l'assenza del multiplayer nella campagna principale. Per il resto, viene utilizzato l'effetto 3D del **Nintendo 3DS**, e viene leggermente modificata la super ispirazione di **Kirby**, adesso ottenibile tramite il frutto miracoloso, che trasforma il nostro eroe in **Hypernova Kirby**. Sono state aggiunte anche tre nuove abilità, ovvero **Campana**, **Scarafaggio** e **Circo**.



Kirby and the Rainbow Curse, 2015 - Nintendo Wii U

Sequel diretto di *Canvas Curse*, questo *Rainbow Curse* (in Europa noto come *Rainbow Paintbrush* e in Italia *Kirby e il Pennello Arcobaleno*) sfrutta il pennino del **Nintendo Wii U** per offrire un gameplay simile al precedente. La grafica prende ispirazione da *Epic Yarn*, anche se, al posto della lana, il titolo sfrutta la tecnica della *claymation*, ovvero l'animazione a base di plastilina. Torna anche il multiplayer a quattro giocatori, nonostante quest'ultimo renda il gioco molto più semplice: infatti, gli altri tre giocatori, che interpretano **Waddle Dee**, possono trasportare **Kirby** e tirare lance ai nemici. Il titolo è anche il primo della serie a supportare gli **amiibo**.



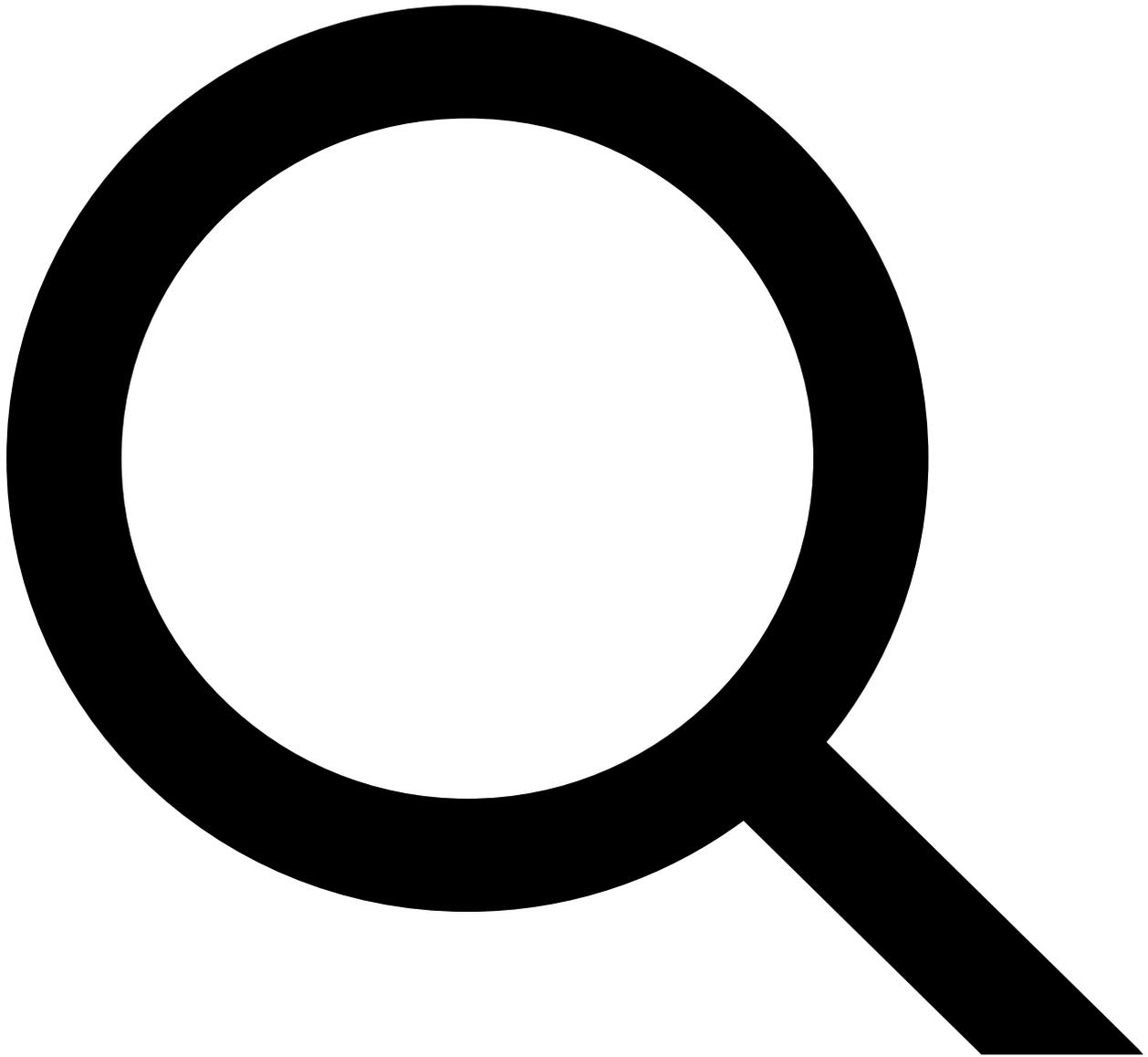
Kirby: Planet Robot, 2016 - Nintendo 3DS

Planet Robot non si differenzia molto da *Triple Deluxe*, all'infuori di tre nuove abilità, ovvero **sensitivo**, **dottore** e **veleno**, e per la presenza di una *mech suit* chiamata **Robobot**. Esso aumenterà i punti salute di **Kirby** e avrà il potere di scansionare alcune abilità dei nemici, come **lama**, **spada** o **parasole**.



Kirby Star Allies, 2018 - Nintendo Switch

Arriviamo, infine, all'ultima incarnazione del nostro adorabile batuffolo rosa: **Kirby Star Allies**, recentemente uscito su **Nintendo Switch**, racchiude alla perfezione tutto ciò che è stato **Kirby** negli ultimi ventisei anni: si gioca come **Return to Dream Land**, è in 2.5D come **The Crystal Shards**, il *moveset* del nostro protagonista è come quello del primo titolo per **Game Boy**, ma con le novità introdotte da **Kirby's Adventure**. Abbiamo il ritorno degli animaletti di **Dream Land 2**, il supporto agli **amiibo** come **Rainbow Curse** e la combinazione dei poteri come in **Squeak Squad**.



Spin-off

Kirby non è solo platform, anzi! La **HAL Industries**, ai tempi, avrà pensato “**Kirby** è una palla. Approfittiamone per metterlo in qualsiasi tipologia di gioco che presenta delle sfere!”, e infatti nel 1993 su **Game Boy** arrivò **Kirby's Pinball Land**, fortemente ispirato a **Dream Land**, ma con un *layout* da **flipper**. L'anno successivo toccò al **Super Nintendo**, con **Kirby's Dream Course**, un gioco di **golf**, e nel 1995 arrivò il turno di **Kirby's Avalanche**, una versione personalizzata del popolare puzzle game **Puyo Puyo**. Il 1995 è anche l'anno di **Kirby's Block Ball**, *spin-off* uscito su **Game Boy** che richiama lo storico gioco arcade **Breakout**.

Dopo cinque anni, su **Game Boy Color** venne il turno di **Kirby Tilt 'n' Tumble**, particolare puzzle game che sfrutta l'**accelerometro** contenuto nella cartuccia di gioco. Conclude la lista **Kirby Air Ride**, uscito nel 2003 per **Nintendo Gamecube**, e unico titolo della saga uscito per la console: è un particolare gioco di guida, dove bisogna solamente controllare la direzione dei veicoli e non la loro velocità. Nella visione di **Sakurai**, **Air Ride** doveva essere una versione “semplificata” di **Mario Kart: Double Dash**.

Insomma, la nostra amata pallina rosa ne ha fatta di strada in ventisei anni, partendo dalle quattro gradazioni di grigio del **Game Boy**, fino ad arrivare all'esplosione di colori su **Nintendo Switch** col recente **Kirby Star Allies**, una vera e propria celebrazione del lavoro svolto da **Masahiro Sakurai** e di **HAL Laboratories**, che continua, e continuerà, a far sognare grandi e piccini.

La sfida di Facebook a Twitch e Youtube

Nei primi mesi dell'anno, **Facebook** ha introdotto il suo **Gaming Creator Pilot Program**, un'iniziativa mirata ai *content creator*, come **PewDiePie**, che offre la possibilità di streammare a 1080p/60fps e con possibilità di monetizzazione dei video. Una mossa che conferma la decisione del social network di puntare più sulla creazione di una vera e propria stazione televisiva a portata di smartphone, ovvero **Facebook Watch**: difatti, se nel lato sportivo fanno eco gli accordi con **Fox** per trasmettere la **UEFA Champions League** e alcune partite pomeridiane della **MLB** (la lega americana di baseball), sul lato videoludico risaltano gli accordi per portare su **Facebook Watch** alcuni tornei della **Electronic Sports League**, principalmente i tornei di **Paladins** e di **Counter Strike: Global Offensive**.

Tutto ciò che manca a **Facebook** per competere con **Twitch** e **Youtube** sono gli *influencer*. Come citato da **Guy Cross**, direttore delle partnership americane della compagnia:

«Stiamo cercando dei partner che hanno la capacità di attirare pubblico, ma che credono anche nel progetto. Vogliamo costruire qualcosa di speciale che unisce sia gli strumenti già a disposizione per gli *streamer*, che le novità proposte da Facebook. I *content creator* videoludici sono i benvenuti sulla piattaforma: lo scorso anno abbiamo sperimentato molto e abbiamo ricevuto molti suggerimenti che ci hanno permesso di migliorare e di investire ancora di più i nostri sforzi su questo lavoro.»

Facebook vuole puntare a diversificare la propria proposta da **Twitch**: in quest'ultimo i giochi di tendenza la fanno da padrone, mentre **Facebook**, forte dei 2,2 miliardi di utenti (secondo i dati degli ultimi mesi del 2017), vuole abbracciare qualsiasi tipo di gioco. Gli streamer registrati al nuovo programma hanno già la possibilità di ricevere donazioni dagli utenti, lo streaming a 1080p, e secondo **Cross** «si sta lavorando insieme ai *content creator* per l'aggiunta di altre opzioni».

Insomma, sembra proprio che il social network creato da **Mark Zuckerberg** stia seriamente puntando sul mercato dello streaming video, ma ci sarà spazio per loro in un mercato dominato da **Twitch** e **Youtube**? **Cross** dice la sua al riguardo:

«Molte aziende, come sviluppatori di giochi tripla A o *broadcaster* di eventi e-sport, si sono dimostrati molto interessati al nostro progetto. Il settore del gaming è vasto e continuamente in crescita: su Facebook abbiamo più di 800 milioni di utenti che usano i giochi della piattaforma, e se contiamo anche gli utenti che partecipano attivamente ai gruppi riguardanti i videogiochi,

oppure che condividono video appositi, i numeri sono davvero importanti.»

Ma **Cross** e **Facebook** devono stare attenti alla percezione del pubblico riguardo al social network: essendo un social più diretto i contenuti rapidi la fanno da padrone, con video dalla durata molto ridotta, e dove, in generale, gli utenti non passano molto tempo, preferendo più un approccio “mordi e fuggi”:

«Sappiamo che Facebook non è necessariamente un posto dove passi gran parte del tempo, gli utenti sono più abituati a loggare continuamente in più fasi del giorno. Per questo abbiamo bisogno di puntare su Facebook Watch, dove verranno offerti contenuti dalla durata maggiore, come serie tv, eventi sportivi o varietà d'intrattenimento.»

Eppure, la più grande sfida per **Facebook** resta quella dei puri numeri: lo scorso anno, il social network ha ospitato **27.500 streamer attivi**. Numeri irrisori rispetto agli **814.000 di Twitch** e ai **293.000 di Youtube** e, considerando che **Twitch** e **Youtube** sono già facilmente a disposizione degli utenti **Playstation 4** e **Xbox One** che vogliono cimentarsi nel *live streaming*, sembra proprio che **Facebook** stia per intraprendere forse la sua sfida più difficile negli ultimi dieci anni. Nonostante tutto, **Cross** sembra fiducioso nella riuscita del progetto:

«Stiamo tenendo d'occhio altre piattaforme per vedere i loro pregi e difetti. Ci vorrà un po' di tempo prima di partire attivamente con questo progetto, ma nell'anno appena passato abbiamo compiuto molti test che ci hanno permesso di fare molti passi in avanti.»

Insomma, vedremo se **Facebook** riuscirà a emergere come seria contendente al trono del *live streaming*, detenuto da **Twitch**. Anche se, visti i record ottenuti da **Ninja** (che recentemente ha avuto in live una star del mainstream come il rapper **Drake**), sembra che il social di **Mark Zuckerberg** dovrà prepararsi a un'ardua salita.

[Shroud of the Avatar potrebbe arrivare su altre piattaforme](#)

Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues, nuovo MMORPG del leggendario **Richard “Lord British” Garriott** è in uscita su **PC**, **Mac** e **Linux** per il **27 marzo**. Ma pare che lo sviluppatore inglese e il team **Portalarium** vogliano portare il proprio gioco anche su altre piattaforme.

Secondo lo stesso **Garriott**, il titolo è stato progettato su **Unity** proprio per la sua versatilità, così da rendere semplice l'espansione verso altre piattaforme. Originariamente il team aveva pensato al mobile, principalmente a un tablet come l'**iPad**, ma con l'uscita di **Nintendo Switch** i piani sono cambiati, tanto da considerare quest'ultima un'ipotesi migliore.

Lord British ha dichiarato che, dopo il lancio di **Shroud of the Avatar**, deciderà insieme al team la prossima piattaforma.

[Il punto sulle Loot Box](#)

Recentemente, **Patricia Vance**, presidentessa dell'**ESRB**, equivalente americano del **PEGI**, ha annunciato un nuovo avviso da piazzare sulle copie fisiche dei giochi che utilizzano il meccanismo delle **loot box**.

La **Vance** ha dichiarato:

«In molti ci hanno chiesto di entrare più nello specifico ma, dopo molte ricerche fatte negli ultimi mesi, soprattutto indirizzate ai genitori, abbiamo scoperto che molti di loro non sanno cosa siano le **loot box** e, anche quelli che ne hanno sentito parlare, non ne capiscono bene il meccanismo. Quindi per noi è importante concentrarci non solo sulle **loot box**, ma sulle microtransazioni in generale.»

La storia, quindi, tende a ripetersi: negli anni '90, quando sui telegiornali scorrevano le immagini di **Doom** o **Mortal Kombat**, i genitori pensavano che tali giochi non fossero adatti ai bambini. Per non parlare dei polveroni scaturiti a ogni uscita di **Grand Theft Auto**, oppure, le ridicole polemiche nostrane, su **Mafia** e **Resident Evil 2**. Veniva considerato tutto non adatto per i propri pargoli. Ma questa volta le proteste vengono direttamente dai giocatori: che si parli delle microtransazioni di **Star Wars Battlefront II**, scandalo finito addirittura sui giornali, oppure del disegno di legge contro le **loot box** presentato da **Chris Lee**, rappresentante statale delle Hawaii e gamer di lunga data, gran parte delle persone facenti parte del settore concordano sulla loro limitazione o, addirittura, abolizione.

Le **loot box** sono il risultato della continua corsa a una certa assuefazione da gaming: in passato bastava comprare il singolo oggetto, e anche il più agguerrito dei giocatori poteva ritenersi soddisfatto. Mentre con il metodo attuale delle **box** diventa tutto un'attività casuale votata alla costante ricerca dell'oggetto desiderato. Tale meccanismo viene sfruttato fino all'osso dai produttori di videogiochi, così come testimoniato dal direttore finanziario di **Electronic Arts**, **Blake Jorgensen**, che, a proposito di **Fifa** e della modalità **Ultimate Team** ha dichiarato:

«Un film al cinema, negli Stati Uniti, può costarti venti dollari, ancora prima di prendere il popcorn, il che va bene. Ma allo stesso tempo un videogioco costato sessanta dollari che viene giocato dalle tremila alle cinquemila ore l'anno ha un valore maggiore. Se continui a spenderci soldi vuol dire che lo fai per divertirti ancora di più. Stiamo puntando sul dare ai giocatori quello che vogliono, e in grandi quantità, piuttosto che concentrarci sullo sviluppo di un nuovo gioco o di qualcosa di diverso.»

Il problema delle **loot box** viene proprio da dichiarazioni del genere: questa volta non è un fattore dovuto all'ignoranza dei genitori o dei media, ma alla convinzione da parte degli sviluppatori di fare giochi col puro scopo di spremere gli utenti, quando in realtà dovrebbe essere l'opposto.

EA, già sotto l'occhio del ciclone per il caso **Star Wars Battlefront II**, ha recentemente presentato un brevetto per il **matchmaking** basato sulla sequenza sconfitta/vittoria. Anche **Activision-Blizzard** è arrivata a concepire un'idea simile: difatti il loro sistema arriverà a premiare di più chi usa le microtransazioni. Così facendo, le **loot box** rischiano di scendere nello spinoso territorio del [gioco d'azzardo e della ludopatia](#). È un problema che, se non dovesse venire affrontato seriamente dai

produttori di videogiochi stessi, potrebbe passare nelle mani dei governi, com'è successo recentemente dall'indagine condotta dalla commissione che vigila sul gioco d'azzardo in Belgio. E visti gli aggiramenti legali da parte di **Activision-Blizzard** in Cina o la mancanza di concrete iniziative da parte dell'**ESRB**, questo scenario potrebbe diventare presto una realtà.

[Oh...Sir! The Hollywood Roast](#)

Il mondo dei videogiochi è un posto bellissimo: un universo dove convivono titoli strapubblicizzati con budget hollywoodiani e... un simulatore di insulti nato durante una *game jam* e divenuto virale tramite gameplay su **Youtube** o **Twitch**.

Questa è la storia di **Oh...Sir! The Insult Simulator**, titolo creato dai polacchi di **Vile Monarch**, che prende largamente spunto dall'umorismo british dei **Monty Python**. Il successo del gioco è incredibile, se consideriamo l'argomento di nicchia: da sempre il british humor è considerato complesso da capire e apprezzare. Eppure il primo **Oh...Sir!** è arrivato anche sulle piattaforme mobile ed è prossimo all'uscita su **Playstation 4** e **Xbox One**.

Sorte simile viene condivisa anche da questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast**, uscito sia su **PC** che su **iOS** e **Google Play**, e prossimamente in arrivo anche su **Nintendo Switch**. Ma sarà all'altezza del predecessore oppure sarà lo *spin-off* che il pubblico non voleva vedere nelle sale?



Appena avvieremo **Oh...Sir!** Verremo subito catapultati nello spirito del gioco, intriso di citazioni cinematografiche: infatti, le schermate degli sviluppatori ricordano rispettivamente i celebri crediti

introduttivi della **20th Century Fox** e della **MGM**.

Il gioco consta di modalità **single player** e **multiplayer**: la prima, è a sua volta composta da un tutorial, esaustivo e ben fatto, dalla **modalità carriera** e dalla **partita singola**. Mentre quest'ultima non è altro che un normalissimo uno contro uno, la carriera è invece strutturata sul modello dei **giochi mobile**. Per ogni sfida dovremmo completare dei *task* e ottenere i "**pappagalli d'oro**", che sbloccheranno nuove frasi da usare nelle battaglie. Peccato che tale modalità sia molto corta: solamente **cinque incontri per ogni personaggio**. Considerando il *setting* hollywoodiano, l'aggiunta di una modalità **storia**, magari creata ad hoc sul modello di ogni avatar, avrebbe giovato non poco alla longevità del titolo.

Probabilmente, come per il titolo precedente, il gioco è stato pensato più in un'ottica multiplayer: che sia in locale con un paio di amici oppure online, **Oh...Sir!** dà il meglio di sé quando viene approcciato in compagnia.



A proposito dei protagonisti che useremo negli scontri verbali, i ragazzi di **Vile Monarch** hanno pescato a piene mani dal calderone hollywoodiano, dandoci una buona varietà di protagonisti: si va dalle parodie di attori come **Marilyn Monroe**, **Bela Lugosi** e **Jane Fonda**, ai personaggi come l'esilarante *mash-up* di supereroi **Marvel**, **Harry Potter** e **Gandalf il grigio**, tutti con i loro bonus e malus da sfruttare durante la gara di insulti. Per esempio, il simil-**Deadpool** soffrirà quando attaccheremo la sua mancanza di originalità, oppure la parodia del maghetto di Hogwarts la prenderà sul personale quando bersaglieremo la sua mancanza di virilità.

Parlando del gioco vero e proprio, ogni scontro consta di una **serie di frasi e aggettivi**, colmi di riferimenti cinematografici e del gossip hollywoodiano, da scegliere e concatenare per ottenere il nostro **insulto perfetto**. Come detto in precedenza, bisogna stare attenti ai punti deboli del nostro nemico e soprattutto a usare una corretta forma grammaticale, pena la perdita di qualche nostro punto vita. Purtroppo il gioco è interamente localizzato in inglese, e, reggendosi tutto sulla sintassi, potrebbe dare difficoltà a chi non è ferrato nella lingua di Albione.

Tutto sommato questo **Oh...Sir! The Hollywood Roast** regala alcuni momenti di divertimento, a

patto di cogliere le molteplici citazioni cinematografiche. La ridotta longevità della modalità single player è un difetto di non poco conto, ma il comparto multiplayer può dire la sua come **party game** in compagnia di amici. Forse è più adatto a delle sessioni di gioco brevi, classiche dei titoli usciti su smartphone e tablet. Non un gioco da premio Oscar, ma nemmeno da Razzie Award.

Il futuro dei free to play passa da Dauntless

Dopo quattro anni dall'apertura degli studi di Vancouver, gli sviluppatori canadesi di **Phoenix Labs** sono pronti per il lancio del loro primo gioco: **Dauntless**, un action RPG *free to play*, con elementi che richiamano una "hit" odierna come **Monster Hunter World**. Il gioco è attualmente in *closed beta*, a cui è possibile partecipare solamente tramite invito o comprando uno dei pacchetti "founder" che partono da 40\$ fino a arrivare ai 100\$.

Grazie anche ad alcuni sponsor come **Sapphire Ventures**, **GGV** e **Ridge**, lo studio ha attraversato una rapida fase di crescita, tanto da aprire un secondo studio a San Mateo, California. Tutto ciò ha permesso al co-fondatore e CEO della compagnia, **Justin Houston**, di ripensare il metodo di monetizzazione del gioco, **eliminando le loot box**.

Ecco la sua spiegazione a riguardo questo argomento:

«Esistono ottimi sistemi di *loot box* che ti fanno pensare "ho un po' di soldi in tasca, potrò prendere qualcosa di figo?"; Ma quando il tuo desiderio è una parrucca rosa... Non pensavamo di dare davvero ai nostri utenti ciò che desideravano. Abbiamo cominciato quindi a pensare un sistema che ti faccia dire "voglio quest'oggetto e l'ho comprato".»

Gli sviluppatori hanno messo in chiaro che la monetizzazione di **Dauntless** riguarderà solamente la parte cosmetica. Così come dichiarato da Houston:

«Vogliamo stare lontani da tutto ciò che può essere percepito come *pay to win*. Se vedete un personaggio con un'armatura e una spada figa, vogliamo che il giocatore sappia che quell'utente l'ha guadagnata giocando e uccidendo la creatura da cui si ottiene tale *loot*. Vogliamo concentrarci sull'offrire delle belle esperienze per la community, piuttosto che trovare il miglior modo per ottenere i loro soldi.»

Per quanto riguarda le discussioni con i partner finanziari a riguardo del sistema di monetizzazione:

«Ho ricevuto più domande sul gameplay, le armi e i mostri rispetto al sistema di monetizzazione da usare, se le *loot box* o acquisto di oggetti precisi. Sappiamo che le microtransazioni sono uno degli aspetti cruciali di un gioco, che sia *free to play* o no, e non vogliamo essere penalizzati dal non implementarle come si usa fare oggi.»

Houston, lo scorso anno, aveva previsto che il futuro dei *free to play* occidentali fosse legato a

doppio filo con le *loot box*. Adesso vuole puntare tutto sul sapere cosa si acquista, eliminando il “caso” che porterebbe a frustrazione molti utenti. Fortunatamente sembra che gli investitori siano d'accordo con le visioni dei tre ex sviluppatori di **Riot Games**, creatori del successo globale di **League of Legends**.

Ne sapremo di più quando **Dauntless** arriverà in **open beta** nel corso dell'anno.

[Il valore delle remastered](#)

Il **retrogaming** fa parte delle nostre vite da diversi decenni, spesso trainati da un forte fattore nostalgico, come recentemente dimostrato dalle classifiche inglesi, dominate dalla rimasterizzazione di **Shadow of the Colossus**, titolo uscito su **Playstation 2** ben 13 anni fa e dalla *remastered* di **Crash Bandicoot**. Contando anche il nuovo status di culto raggiunto da **Rez Infinite** e dalle pazzesche vendite di **NES** e **SNES Mini**, stiamo assistendo non a un nuovo boom dominato dalla nostalgia, ma a un cambio di percezione verso il retrogaming.

I tempi sono cambiati da quando bastava mettere una rom del **Super Nintendo** in un emulatore per **iOS**, cosa che veniva vista come un metodo facile per guadagnare soldi. Adesso titoli come il succitato **Shadow of the Colossus** vengono riconosciuti come pietre miliari dell'epoca, e sono in grado di competere commercialmente con le nuove IP. Tutto questo segna un deciso cambio di rotta nell'industria videoludica: dapprima si cercava sempre di puntare sulle novità escludendo tutto il resto, mentre adesso, grazie anche all'aiuto degli store digitali, è più difficile vedere dei titoli del passato sparire completamente dalla circolazione.

C'è anche un forte fattore demografico nel successo delle rimasterizzazioni: nel precedente *retro-boom* si puntava più ai titoli a 8 e 16 bit. Oggigiorno, invece, si punta più ai titoli dell'era **Playstation 2**, (e, in misura minore, della prima era **Playstation**), generazione che ha segnato la grande esplosione del mercato videoludico, con giochi dal grande successo commerciale.

Stiamo vivendo un cambiamento epocale dell'industria videoludica, dove i videogiochi del passato vengono percepiti come capolavori culturali: il successo commerciale di **Shadow of the Colossus** dimostra che il gioco viene comprato non solamente dai nostalgici dei tempi che furono, ma da chi vuole provare con mano un gioco fantastico. Esattamente come si usa fare nel cinema, con la riedizione in blu-ray di un *Blade Runner* o uno *Star Wars*.

[Mushroom Wars 2](#)

Quando Shigeru Miyamoto uscì con il primo **Pikmin** per **Nintendo Gamecube**, i ragazzi inglesi di **Zillion Whales** pensarono «perché non facciamo anche noi uno strategico simile?»

Probabilmente è stata questa la genesi del primo **Mushroom Wars**, hit indie da più un milione di download uscita nel 2009 su **iOS**, **Android**, **Playstation 3** e **Steam**. Dopo essersi ripetuti con **Mushroom Wars: Space**, datato 2014 e disponibile solo sui sistemi mobile, tre anni dopo arriva il seguito ufficiale, un **Mushroom Wars 2** che punta a confermare la buona riuscita della serie.

Mushroom Wars 2 è uno strategico in tempo reale con piccoli elementi presi dai **MOBA** e dai **tower defense** che aggiungono un po' di carattere al tutto. All'avvio del gioco ci troveremo davanti a due scelte: le due imponenti campagne single player da più di 100 missioni e le varie sessioni di multiplayer, sia libero che competitivo, dove potremo giocare da un minimo di due a un massimo di quattro giocatori. È possibile sfidarsi in singolo e in partite cooperative due contro due, con la possibilità di aggiungere bot, aggiunta utile per quelle volte in cui manca l'amico di turno o per allenarsi in vista delle **partite rankate**.



La modalità single player ricorda un po' quella di **Kingdom Wars**: all'inizio ci vengono introdotte le meccaniche del gioco tramite dei semplici tutorial, per poi lasciare spazio ai livelli veri e propri, dove dovremo sovrastare numericamente il nemico usando una buona dose di strategia.

La sfida offerta è sostanziosa e per tutti i palati: i primi livelli saranno più semplici e, andando avanti nella campagna, verranno sbloccati quelli più difficili, dove avremo meno aiuti visivi (come il segnale per evolvere le proprie basi, o il *baloon* che ci indica il numero delle truppe in ogni base) e un'intelligenza artificiale più aggressiva.

Il tutto giova alla longevità del titolo, visto che per sbloccare la seconda storia bisognerà ottenere tutte le stelle nella precedente campagna, completando i vari livelli a ogni difficoltà. Ad aggiungere pepe al gioco avremo anche qualche quadro con dei boss (per esempio, una rana che mangerà le nostre truppe quando passeranno nei suoi dintorni) e, più avanti nella campagna, un sistema di abilità che ricorda quello di alcuni noti MOBA.

Parlando della **grafica**, rispetto al primo **Mushroom Wars** i disegni sono tecnicamente più puliti, anche se peccano in carisma: le basi tendono a somigliarsi un po' tutte, e le truppe avrebbero potuto giovare di qualche animazione in più. Molto ben disegnate, invece, le schermate di caricamento.

Tecnicamente siamo sulla linea di molte produzioni indie, in primis quelle uscite sia su sistemi casalinghi che su mobile: nessun requisito stellare, si può giocare al massimo dei dettagli senza nessun calo di framerate anche su PC datati o laptop poco performanti.

Il gameplay è ben calibrato: le mappe sono variegatae, con diversi ostacoli ambientali e zone di bonus

e malus, come i prati fioriti (che aumenteranno la produzione dei nostri funghetti guerrieri) o le paludi (che non ne produrranno affatto). L'unico difetto riscontrato è la mancata personalizzazione delle **hotkey**: i tasti rapidi delle abilità e del frazionamento delle unità da mandare da un fungo all'altro tendono a sovrastarsi l'uno con l'altro, soprattutto nelle tastiere piccole.

Il **sonoro** è di buona fattura, con musiche orecchiabili che ben si sposano con l'atmosfera generale, anche se a lungo andare si scade nella ripetitività, e ascoltare i soliti 3-4 brani presenti nella colonna sonora per tutta la sessione di gioco non aiuta molto.



Tirando le somme, questo **Mushroom Wars 2** è uno strategico “mordi e fuggi” che funziona e che può offrire tante ore di divertimento: il tutto grazie alle due lunghe campagne single player e al multiplayer online. I limiti tecnici vengono sopperiti da un gameplay intuitivo e veloce, che regala sfide appassionanti sia per i completisti che per i giocatori più casual. Trovate il gioco su **Steam**, su **tutte le console casalinghe** e anche sugli store **Apple** e **Android**.

[Come gli sviluppatori mobile stanno cambiando le strategie di lancio](#)

Il lancio di un nuovo gioco **mobile** di successo è qualcosa di rischioso e costoso. **Emily Putze**, *dev manager* di **Google Play**, ci descrive le diverse modalità di sviluppo, che vanno da un metodo più tradizionale fino alle evoluzioni dello sviluppo e delle strategie di mercato odierne.

Riguardo al metodo classico, la sviluppatrice dichiara:

«La strategia tradizionale di solito consiste in fasi di testing interno estese in varie ore, seguite da varie fasi di testing esterno (per esempio ottimizzazione tecnica e monetizzazione). Nonostante le differenze tra diverse nazionalità, di solito il raggio d'azione è ridotto a un minimo di cinque a un massimo di sette nazioni, con lo sviluppo limitato esclusivamente ai *device* di fascia alta per questioni di stabilità. In generale, queste fasi di test, durano tra i due e i tre mesi, con il team di sviluppo concentrato a raggiungere certi livelli di prestazione adatti alla pubblicazione su scala globale.

Non è un metodo di lavoro necessariamente malvagio o antiquato, visto che funziona ancora per molti. Ciò nonostante, noi di Google Play, crediamo sia importante valutare i processi come il fine che giustifica i mezzi, soprattutto in un mercato che si evolve continuamente.»

Sul passato del mobile gaming e le differenze odierne:

«Tra il 2010 e il 2014 la bassa difficoltà iniziale e la grandezza della base installata ha attirato migliaia di sviluppatori a entrare nel mercato mobile. Durante questa "corsa all'oro" i giochi potevano essere sviluppati e lanciati in tempi relativamente brevi e con bassi costi nello sviluppo e nel marketing. Si poteva lanciare un nuovo gioco, vedere se portava profitti e decidere se valeva la pena continuare a investirci.

Oggi il mercato è cambiato: con più di un milione di giochi disponibili su Google Play, gli utenti preferiscono concentrarsi più sulle app di tendenza che su i nuovi titoli. Aggiungendo anche l'aumento dei costi di sviluppo (dovuto principalmente al prolungamento dei tempi di sviluppo e alla ricerca di tecnologia sempre più innovativa), e maggiori spese sul marketing (che somigliano sempre più a quelle dei giochi su console), vediamo sempre meno giochi in arrivo negli store digitali e degli sviluppatori che preferiscono optare per delle soluzioni più sicure piuttosto che lanciarsi in progetti ambiziosi.»

Infine, sui nuovi metodi di approccio allo sviluppo:

«Durante una conferenza con sviluppatori provenienti da Electronic Arts, Wooga, Miniclip, Playrix, King e Big Fish Games abbiamo condiviso dei nuovi metodi di approccio. Uno di questi consiste nell'implementare dei giudizi più severi durante le varie fasi di sviluppo, arrivando, nel peggiore dei casi, anche alla cancellazione completa del titolo. Così facendo si evita che un'IP mediocre e poco giocata diventi causa di perdite monetarie. Un altro metodo recentemente implementato con successo è quello delle beta aperte (o chiuse), più utili in quanto non viene rovinato il *rating* sugli store digitali e da la possibilità di un feedback privato tra tester e sviluppatori. Tale metodo di lavoro è stato ampiamente abbracciato da Big Fish Games, che, dopo il successo della open beta del loro gioco *Cooking Craze*, hanno deciso di lanciare tutti i loro successivi giochi con questo sistema.

Vi è stato anche un cambio di mentalità, con gli sviluppatori che preferiscono ragionare più sul lungo termine: ne sono la dimostrazione giochi come *Candy Crush* e *8 Ball Pool*, app con un supporto superiore ai 5 anni, che hanno cambiato così tanto le carte in regola da far passare un colosso come Electronic Arts dallo sviluppo di app annuali, allo sviluppo a lungo termine. Basti vedere l'ultima incarnazione di *Fifa*, *Madden* o *NBA Live* per smartphone.

L'ultimo punto riguarda l'ottimizzazione dei giochi, non solo sul lato tecnico (il 50% delle recensioni da una stella su Google Play riguardano principalmente problemi di stabilità e bug) ma anche per quanto riguarda il gioco stesso: una buona campagna marketing sui social, degli eventi multiplayer durante la beta e tante cose da fare già al lancio del gioco, si sono dimostrati molto utili per il successo.»

[Annunciata la data di uscita di Red Dead Redemption 2](#)

Tramite [un comunicato ufficiale](#) sul proprio sito, **Rockstar Games** ha reso nota la data di uscita dell'attesissimo **Red Dead Redemption 2**, fissata per il **26 ottobre 2018**, smentendo così [i precedenti leak](#), che lo davano in uscita per l'8 giugno.

Riportiamo il comunicato:

«Cari fans,

Siamo felici di annunciare che *Red Dead Redemption 2* uscirà il 26 ottobre 2018. Ci scusiamo per tutti quelli che sono rimasti delusi dal ritardo. Anche se speravamo di fare uscire prima il gioco, abbiamo bisogno di un po' di tempo per migliorarlo.

Vi ringraziamo sinceramente per la vostra pazienza e speriamo che quando comprenderete il gioco concorderete che ne sarà valsa la pena di aspettare. Nel frattempo guardate questi nuovi screenshot del gioco. Non vediamo l'ora di condividere con voi più informazioni nelle prossime settimane.»