Sekiro: Shadows Die Twice – La Strana Cultura del Masochismo

Sono passati ormai poco più di dieci anni da quando **Hidetaka Miyazaki** ha definito un nuovo genere con ***Demons' Souls***, esclusiva PlayStation 3 che ha riscritto il concetto di sfida per i videogiocatori, con il protagonista (il giocatore stesso), immerso in un mondo a lui quasi sconosciuto, scoprendo il proprio destino tra mille difficoltà e ostacoli quasi insormontabili. Questo setting diede modo all'autore di portare avanti il proprio progetto con la trilogia di ***Dark Souls*** prima e ***Bloodborne*** poi.
Sekiro: Shadows Die Twice è però tutt'altro: l'iniziale strana partnership con **Activision** ha creato un prodotto sicuramente più accessibile ma anche dannatamente malvagio, in grado di far selezione già a partire dalle prime ore di gioco. Ma una volta superati tutti gli ostacoli, *Sekiro* è senza dubbio una delle migliori produzioni del 2019.

Dark Souls... in Giappone

Il **Giappone** dell'epoca **Sengoku** non è nuovo per le trasposizioni videoludiche (vedi *Nioh*), ma quando c'è lo zampino di **From Software**, tutto prende un'altra piega. Ogni elemento risulta nuovo, grazie alla solita spruzzata di **dark fantasy** che in questo caso rende la terra natia dell'autore un luogo magico e terrificante al tempo stesso. Anche all'interno di *Sekiro: Shadows Die Twice* ritroviamo gli elementi classici della poetica di Miyazaki: tra sangue, draghi, predestinazione ci si sente a casa anche se, la narrativa è decisamente più diretta. In questa produzione infatti, prendiamo le vesti di un personaggio con un proprio background narrativo e una sua caratterizzazione, uno **shinobi** caduto in disgrazia e che si troverà invischiato in situazioni ben più

grandi di lui. Tutto viene raccontato attraverso cutscene, attraverso classici dialoghi con NPC (dotati di elementari animazioni labiali), level design e ovviamente attraverso le descrizioni degli oggetti, meno criptiche rispetto ai *souls* e in grado di arricchire una storia che si presenta ben più complessa di quanto sembri. Il mondo mostrato da From Software è dunque pieno di sfaccettature, ricco di NPC e di scelte più o meno velate che porteranno (dopo circa una quarantina di ore) a uno dei **quattro finali disponibili**.
Miyazaki dunque riesce a portare avanti il proprio pensiero riuscendo a portare anche in questo frangente un puzzle di storie, sentimenti e pericoli… più di quanto pensiate.

Weregame

Iniziamo col dire che proviamo pietà per tutti coloro che si approcciano a un titolo **From Software** per la prima volta, partendo proprio da questo. Al contrario delle precedenti opere infatti, in cui sin da subito venivano messe le cose in chiaro, qui le cose sono un po' diverse. Si è discusso tanto della partership con **Activision** e per chi ha dimestichezza con le idee di Miyazaki, si riesce a capire benissimo chi abbia influenzato cosa. Ad esempio, sin dai primi momenti, tutto viene spiegato in maniera molto chiara, fornendo indicazioni utili sulla trama e sugli scopi da perseguire. Vi è persino una sezione allenamento dedicata, sfruttando un malcapitato non-morto che per sua volontà, verrà violentato dai colpi della **Sabimaru**, la Katana del nostro Sekiro. L'impressione è che l'ultima produzione "From" sia in qualche modo rivolta a un pubblico ben più vasto del solito, cercando di venir incontro anche ai "casual gamer" che non vogliono star ore a rimuginare su una singola frase presente in una descrizione di un oggetto. E così, invogliati a proseguire, quasi accompagnati per mano, ci accingiamo a entrare nel magico Giappone dell'Era Sengoku sino a quando, quella stessa mano, ce la si ritrova in faccia con maestosa e violenta potenza.
Tagliamo subito la testa al "Toro Infuocato": *Sekiro: Shadows Die Twice* non è un gioco per tutti.

Anche chi si è dilettato con i vari *souls* o *Bloodborne* si troverà di fronte a una cattiveria e malvagità senza precedenti, in cui ogni singolo errore può essere fatale.
Sekiro è qualcosa di completamente diverso, a cominciare dallo stile di combattimento, votato più all'azione offensiva che all'attesa, sfruttando le tante novità offerte dal titolo From Software. **Niente stamina** prima di tutto e questa è una mancanza a cui bisogna abituarsi in fretta: il poter attaccare, schivare o correre senza sosta è qualcosa di nuovo in questi frangenti e, se all'inizio questa libertà può dare alla testa, ci si accorge immediatamente di come un approccio sbagliato porti a un solo e singolo esito: **morte**. Ogni errore costa caro e riconoscere al più presto le movenze del nemico è assolutamente fondamentale. Il combattimento è dunque una danza, fatta passi leggeri, salti leggiadri e deviazioni effettuate al millisecondo. È questo il segreto di *Sekiro*, in cui è possibile anche parare i colpi avversari, ma a vostro rischio e pericolo: anche se invisibile, nelle serie precedenti, vi era una sorta di contatore di "equilibrio" che una volta sceso a zero, dopo aver ricevuto numerosi colpi, si entrava in una fase di stordimento che rendeva inevitabile qualsiasi colpo critico. Questo concetto, qui, viene estremizzato, portando addirittura a vista suddetta barra, denominata della **Postura**. Ogni colpo la danneggia e più si è feriti più lentamente si ricaricherà. Per evitare di rimanere brutalmente uccisi o facilitare l'eliminazione del nemico, sarà necessario imparare la **deviazione** (una sorta di *parry*), che infligge danni alla postura altrui riducendone i nostri. Bisogna tenere alta la soglia d'attenzione di ogni singolo movimento avversario, studiarlo e trovare soluzioni ma fortunatamente, abbiamo a disposizione alcuni strumenti in grado di aiutarci, utilizzabili attraverso la cosiddetta **Protesi Shinobi**, un arto meccanico in grado di ospitare diversi dispositivi – curioso come nel giro di pochi giorni abbiamo avuto come protagonisti due personaggi (Nero e Sekiro) con medesime caratteristiche –.

Ogni **attrezzo shinobi**, da una potente ascia a uno scudo in grado di respingere i proiettili avversari, **possiede un proprio albero dei potenziamenti** e altrettante caratteristiche; ognuno di essi può essere ovviamente adeguato o meno per il nemico che stiamo affrontando ma fortunatamente intercambiabili in tempo reale (per un massimo di tre strumenti) oppure sostituiti attraverso il menu (il gioco va in pausa). L'utilizzo di questi strumenti ampia a dismisura il gameplay, sopperendo in qualche modo alla mancanza di altre armi da utilizzare, avendo come sola e unica arma principale la **Sabimaru**. Tralasciando alcuni elementi tradizionali come fiaschette curative e oggetti di potenziamento, *Sekiro* è nuovo anche dal punto di vista dei movimenti, contando su una

mobilità senza precedenti, sfruttando un level design che fa della **verticalità** il suo marchio di fabbrica. Il **rampino** del braccio prostetico è vitale non solo per l'esplorazione ma anche per tendere agguati o fuggire come un lampo; da notare come per scelta precisa di From Software è possibile appigliarsi solo in punti strategici, decisi a priori. Questo limita sì la libertà concessa al giocatore ma ha altresì permesso uno studio più attento della posizione di nemici e del protagonista all'interno del contesto, presentando le soluzioni migliori al videogiocatore.
Essendo uno shinobi, lo **stealth** entra prepotentemente all'interno del design del gioco; del resto Sekiro è in qualche modo una reminiscenza di un nuovo ***Tenchu***. Abbiamo a disposizione un comando dedicato alla "postura stealth", elementi ambientali da sfruttare e ovviamente le alture per monitorare le zone. Queste sezioni funzionano abbastanza bene in generale, permettendo di liberare potenzialmente una zona senza essere visto oppure origliare, carpendo informazioni utili per il prosieguo. Il problema deriva però da un'intelligenza artificiale che di certo non aiuta, con personaggi in grado di non accorgersi di una violenta morte a pochi passi ma di allarmarsi in gruppo a centinaia di metri di distanza. Tutto risulta purtroppo **mal calibrato e soprattutto poco approfondito**, nonostante lo sblocco di abilità a essa dedicate. Proprio queste abilità, unite a quelle offensive e speciali sono il modo con cui il nostro personaggio può evolvere e migliorare, unito alla possibilità di aumentare vitalità, postura e forza d'attacco solo ed esclusivamente attraverso l'ottenimento di oggetti chiave.
Infine arriviamo all'elemento più controverso, il **concetto di morte** che per From Software è molto caro. Resuscitare, oltre che elemento narrativo, è qualcosa che bisogna imparare a sfruttare a livello strategico. In certi frangenti la morte può salvarvi la vita ma bisogna fare tremenda attenzione. Una morte sfrutta un nodo speciale che può essere ricaricato attraverso il riposo agli **Altari dello Scultore** (Falò) o attraverso i colpi critici inferti ai nemici. **Ritornare in vita ha delle conseguenze**, non solo su Sekiro (percentuale di monete ed esperienza persa per sempre), ma anche sul mondo di gioco che in qualche modo può ricordare la **Tendenza** dei mondi di *Demon's Souls*.
Sekiro: Shadows Die Twice è dunque un titolo completo sotto tutti i punti di vista, nonostante sia lontano dalla varietà dei ***souls***. Ma queste sue caratteristiche, in qualche modo, rendono l'esperienza di gioco comunque unica per ogni giocatore, che potrà comunque sfruttare ciò che ha imparato nel **new game +** o in qualche futura espansione che siamo sicuri, arriverà.

Kintsugi

From Software non ci ha abituato a titoli “spacca-mascella”, cosa che si riconferma anche in questo frangente. Nonostante però non vanti qualità visive di altri titoli, in qualche modo, non se ne sente ne la mancanza, ne il bisogno. La capacità della casa di Tokyo di rendere memorabile qualunque anfratto degli ambienti di gioco e dei personaggi, nonostante texture, shader e luci poco a passo coi tempi, è sorprendente, con l’impressione abbastanza concreta che tutto sia costruito mettendo in cima alla lista la **direzione artistica** prima di qualunque altra cosa. Tutte le sezioni presenti hanno una loro personalità, dai valichi innevati a lugubri villaggi, dove noi, assieme a Sekiro, possiamo immergerci alla stessa maniera con cui in *Dark/Demon’s Souls* affrontavamo una nuova zona. Il level design, benché colleghi meno tutto l’ambiente di gioco, è come da tradizione su altissimi livelli, ricchi di scorciatoie, segreti, tutto studiato per essere affrontato nella migliore maniera possibile. Ma vi è un’altra tradizione, anche se di stampa negativa: i **difetti classici delle serie** precedenti permangono, come **compenetrazioni** letali e la gestione della **telecamera**, senza dubbio migliorata ma ancora non perfetta, rendendo alcuni scontri ancor più difficili di quanto siano.
Sul fronte audio, ritorna il **doppiaggio italiano**, che svolge un buon lavoro cercando di replicare in qualche modo la solennità di certi dialoghi e la psicologia di Sekiro, un uomo distrutto, che dopo aver perso qualunque stimolo, ritrova un proprio scopo. In qualche modo però, la **lingua originale** (giapponese) riesce a restituire qualcosa in più, probabilmente grazie al contesto generale e a doppiatori forse un po’ più in parte. Menzionando il suono di deviazione della **Sabimaru** che presto diventerà iconico, le musiche svolgono un ruolo chiave, presenti anche come accompagnamento ambientale. Ovviamente è durante le boss fight che questa componente da il meglio, comunicando sempre qualcosa su chi stiamo affrontando, tra musiche auliche, malinconiche ed evocative.

In conclusione

Sekiro: Shadows Die Twice è semplicemente il titolo più malvagio prodotto da From Software. Nonostante un'accessibilità facilitata, probabilmente su direttive **Activision**, *Sekiro* è qualcosa che raramente si vede all'interno del mercato videoludico, qualcosa che se ne infischia della massa e capace di far selezione già dalle prime ore. Ma se si è perseveranti, pazienti e abbastanza abili, vi ritroverete tra le mani una perla, un gioco maestoso sporcato soltanto dai difetti tipici delle produzioni From Software, alla quale probabilmente non vuole (o sa) porvi rimedio. Nonostante questo, *Sekiro: Shadows Die Twice* rimane senza dubbio nella top tre del 2019, nonostante l'anno, sia appena iniziato.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10

My Hero One's Justice – Poco Plus, Poco Ultra

Con la facilità odierna nel reperire manga e anime in occidente era naturale che la diffusione di tali media travalicasse la carta stampata o animata. Ormai siamo circondati da live action cinematografici di ogni tipo e anche il videogioco non è stato da meno; dai *Dragon Ball Budokai*, passando per i più recenti *Naruto Shippuden* di Cyberconnect 2 sino alle trasposizioni di *Attack on Titan*, *Black Clover*, *Seven Deadly Sins* e *Kill la Kill*, stessa sorte non poteva che non toccare al battle shonen del momento: ***My Hero Academia***. L'opera di **Kohei Horikoshi**, targata 2014, è diventata in breve tempo il nuovo punto di riferimento per gli orfani di Naruto & Co. trovando sostegno anche dai pezzi grossi del settore come **Masashi Kishimoto** e **Eiichiro Oda**. ***My Hero One's Justice*** non poteva che presentarsi come un picchiaduro e come prima iterazione, risulta essere una buona base di partenza su cui sviluppare eventuali seguiti.

I due moschettieri

Da un po' di tempo a questa parte il mondo non è più lo stesso: improvvisamente cominciarono a manifestarsi nuove capacità nell'essere umano, forse un salto evolutivo che ben presto interessò circa l'80% della popolazione mondiale. L'apparizione dei **Quirk** (o Quork se guardate Italia 2) portò il mondo nel caos e solo alcuni uomini valorosi riuscirono a mettervi ordine. La nuova società formatasi ha reso possibile la realizzazione di un sogno d'infanzia, essere Super Eroi, un mondo precluso però al protagonista delle vicende: **Izuku Midoriya**. Nonostante la passione e la voglia di realizzare il suo sogno, Izuku è una delle poche persone al mondo a non possedere alcun Quirk e solo dopo un evento significativo potrà cominciare la sua rincorsa verso la propria realizzazione. Questo è in sostanza l'incipit di *My Hero Academia* ma stranamente, non lo è di *My Hero One's Justice*. La scelta di **Byking**, sviluppatori del titolo, è quella di far partire le vicende già nel vivo, con Izuku (o da questo punto se preferite, **Deku**), intento a eseguire il tirocinio da **Gran Torino**, vecchia gloria tra gli eroi. Non partire dall'inizio dunque, è una scelta a dir poco coraggiosa, in quanto il rischio di tener fuori chi ancora non si è affacciato alle vicende di Horikoshi è presto detto: non basta una piccola introduzione iniziale infatti per creare il giusto contesto; solo chi segue il manga o l'anime dello studio **Bones**, riuscirà ad apprezzare quanto vede su schermo. Narrazione che prosegue attraverso tre tronconi principali di cui il primo dedicate al **punto di vista degli Eroi e il secondo dei cosiddetti Villain**, che ripercorrono le vicende del manga/anime con combattimenti singoli intervallati da piccole cutscene in stile fumetto. Sono presenti anche combattimenti "**what if**", che cercano di aggiungere un minimo di profondità a storie già narrate. Nel complesso dunque, benché l'idea di separare le campagne rispecchia l'idea originale del mangaka, la narrazione non riesce a rendere giustizia alla famosa opera anche per chi conosce nei dettagli quanto avvenuto. Purtroppo anche le tematiche vengono un po' lasciate da parte, palesando la natura di tie-in senza troppe pretese. *My Hero Academia* infatti, rappresenta l'ultima evoluzione dei battle shonen, con personaggi estremamente approfonditi, siano essi protagonisti o personaggi secondari, dando anche spazio a personaggi femminili di livello cosicché, anche il pubblico del gentil sesso abbia la possibilità di immedesimarsi nella sua eroina preferita. L'unione di manga giapponese con uno stile vicino ai fumetti americani inoltre, è la ciliegina sulla torta, in grado di far spiccare, anche visivamente, i disegni di Horikoshi, un altro punto forte dell'intera opera.
Ma il videogioco, non cerca di narrare solo le vicende del manga ma anche di divertire attraverso

alcune modalità extra: oltre ai classici scontri uno contro uno e la modalità allenamento, *My Hero One's Justice* offre anche le **Missioni**, un sistema di combattimenti suddivisi in vari stage con difficoltà crescente, in cui via via è possibile aumentare il livello del proprio personaggio e sbloccare le componenti dedicate alle personalizzazione, anche se purtroppo solo estetiche. Questa modalità rappresenta tutto il gioco: l'idea sulla carta è buona ma molti elementi risultano sin troppo abbozzati. A questo punto possiamo desumere che l'eventuale ***My Hero One's Justice 2*** potrebbe avvicinarsi a quanto mostrato in ***Dragon Ball Xenoverse***, ***Attack on Titan 2*** o ***Naruto to Boruto: Shinobi Striker***, in cui la creazione del proprio alter ego, sfruttando componenti RPG, potrebbe dare quella profondità necessaria per tenere incollati i giocatori più a lungo.

Quirk, quork e quark

È chiaro sin da subito come in *My Hero One's Justice* bisogna menare le mani e lo si fa all'interno di arene che replicano gli stage più importati del manga. Una volta scesi in campo dunque si ha a che fare con un combat system ibrido, che mischia piccoli tecnicismi all'accessibilità, soprattutto per rendere ogni tipo di utente già pronto per il campo di battaglia. Oltre a combo fisiche eseguibili con la sola pressione di un tasto, abbiamo la possibilità di eseguire salti e scatti, quest'ultimi differenziati da personaggio a personaggio. In questo caso infatti, si nota una cerca cura al dettaglio: lo scatto di **Lida** col suo Quirk **Engine** è del tutto diverso da quello di **Bakugo**, che sfrutta le esplosioni generate dalle mani per muoversi rapidamente. Questo, oltre al fattore visivo, influenza anche gli scontri in piccola dose, dato che oltre allo scatto anche **alcune movenze sono influenzate dal Quirk posseduto**. Sembra che ogni personaggio sia stato modellato sulla base del proprio potere, risultando dunque diverso da qualunque altro. Ma esistono Quirk e Quirk e il loro sbilanciamento si riscontra anche sul roster, che conta soltanto **22 personaggi**, lasciando fuori oltre ad alcuni elementi della della sezione A, anche la sezione B e soprattutto molti Pro Hero. Una delle pecche più

grandi del titolo è appunto lo **sbilanciamento**: alcuni personaggi risultano del tutto inutili mentre altri, fin troppo efficaci. All for One, AllMight ma anche Todoroki, sono dei veri killer e utilizzarli permette già di partire con un minimo di vantaggio.
Ogni combattimento purtroppo soffre di molti alti, ma anche di profondi bassi, dovuti essenzialmente a un'**IA in single player veramente deficitaria** e una risposta ai comandi non sempre all'altezza. Anche la scelta di poter utilizzare alcuni colpi Quirk base a ripetizione, senza quindi ricaricare alcunché, rende le partite, sopratutto online, un vero incubo, in quanto si è portati allo spam di qualunque tecnica a nostra disposizione. I veri colpi Quirk, denominati **Plus Ultra**, richiedono il caricamento di una barra apposita (attraverso colpi inferti o subiti), su tre livelli, ognuno corrispondente a un determinato colpo spettacolare tranne il terzo, utilizzabile sono quando i due compagni a seguito (à la *Naruto*), sono a disposizione. Il risultato generale è soddisfacente ma è indubbio che è possibile fare di meglio. Resta inoltre inspiegabile come sia possibile combattere sulle pareti verticali di ogni stage come nell'opera di Masashi Kishimoto visto che, sia in manga che anime, questo non avviene.
Anche la **personalizzazione** dei propri personaggi preferiti non riesce a far centro: se è vero che abbiamo a disposizione molti asset differenti per grado di rarità, appartenenti ai vari personaggi, purtroppo questi hanno **solo valenza estetica**, senza dunque influire su alcuna statistica di gioco. Però possiamo divertirci a personalizzare le entrate in scena dei personaggi, partendo dal suo slogan e per sino le frasi da utilizzare in battaglia, piccole chicche per gli amanti della saga.

JoJo style

Se escludiamo l'eccellente *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*, tutti i tie-in di anime e manga soffrono del medesimo problema e purtroppo, anche ***My Hero One's Justice***, non fa eccezione. Si può notare infatti una forte discrepanza visiva tra i modelli poligonali dei protagonisti e gli scenari,

che vantano si un'**ottima distruttibilità ambientale**, ma rispetto agli ottimi modelli dei personaggi, soffrono di una mancata cura nei dettagli e nell'uso di shader e texture. Come dicevamo appunto, i protagonisti risultano eccellenti, con ottime animazioni e in grado di rispecchiare le tavole di Koei Horikoshi, con tanto di **onomatopee su schermo**. Il risultato, almeno visivamente, è quello di un manga interattivo, molto bello a vedersi. Inoltre, tutto risulta stabile sui 60fps, con leggeri cali solo quando vi è un forte spam di Quirk. Anche i filtri svolgono un buon lavoro, tra anti-aliasing e anisotropico (anche se quest'ultimo non regolabile su PC), regalando una buona pulizia.
Sul fronte audio non poteva mancare il **doppiaggio originale** dell'anime giapponese, introducendo i capitoli nella modalità storia, nelle poche cutscene animate presenti e ovviamente durante gli scontri, forse in questo caso un po' ripetitivi, ma con la possibilità di personalizzarli una volta sbloccati gli asset necessari. A sorpresa, anche le musiche risultano di buon livello, cercando di replicare nei suoni l'eccellente colonna sonora dell'anime, firmata **Yuki Hakashi**.

In conclusione

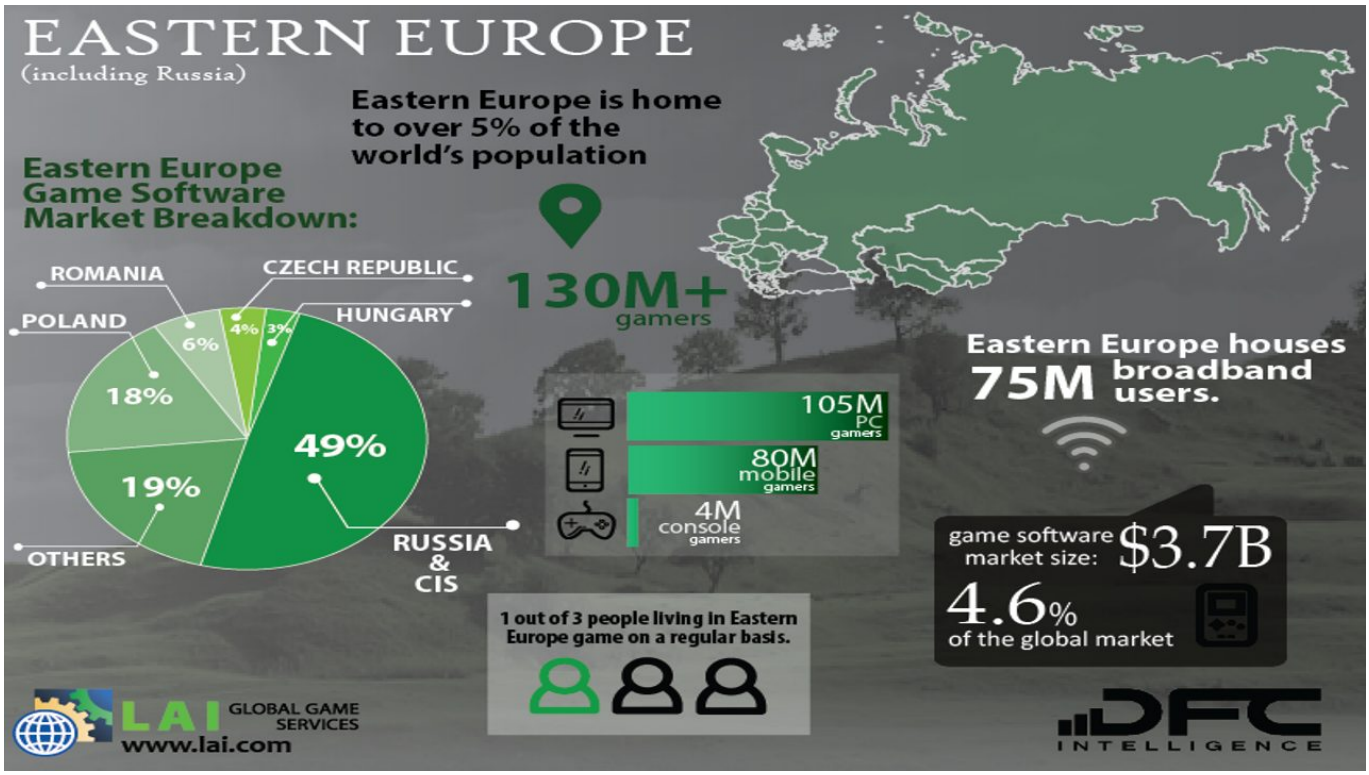
My Hero One's Justice è, a conti fatti, un discreto punto di partenza: riesce a divertire nonostante qualche imprecisione qua e la e un comparto tecnico che pur soffrendo di alti e bassi, riesce a regalare un buon colpo d'occhio. Quello che manca è una reale profondità, con Byking che forse si è limitata a svolgere un semplice compitino con l'intento di aggraziarsi senza fatica i fan della serie. L'auspicio è quello di vedere un futuro secondo capitolo più curato in ogni aspetto, in grado di dare giustizia a uno dei manga migliori degli ultimi anni.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

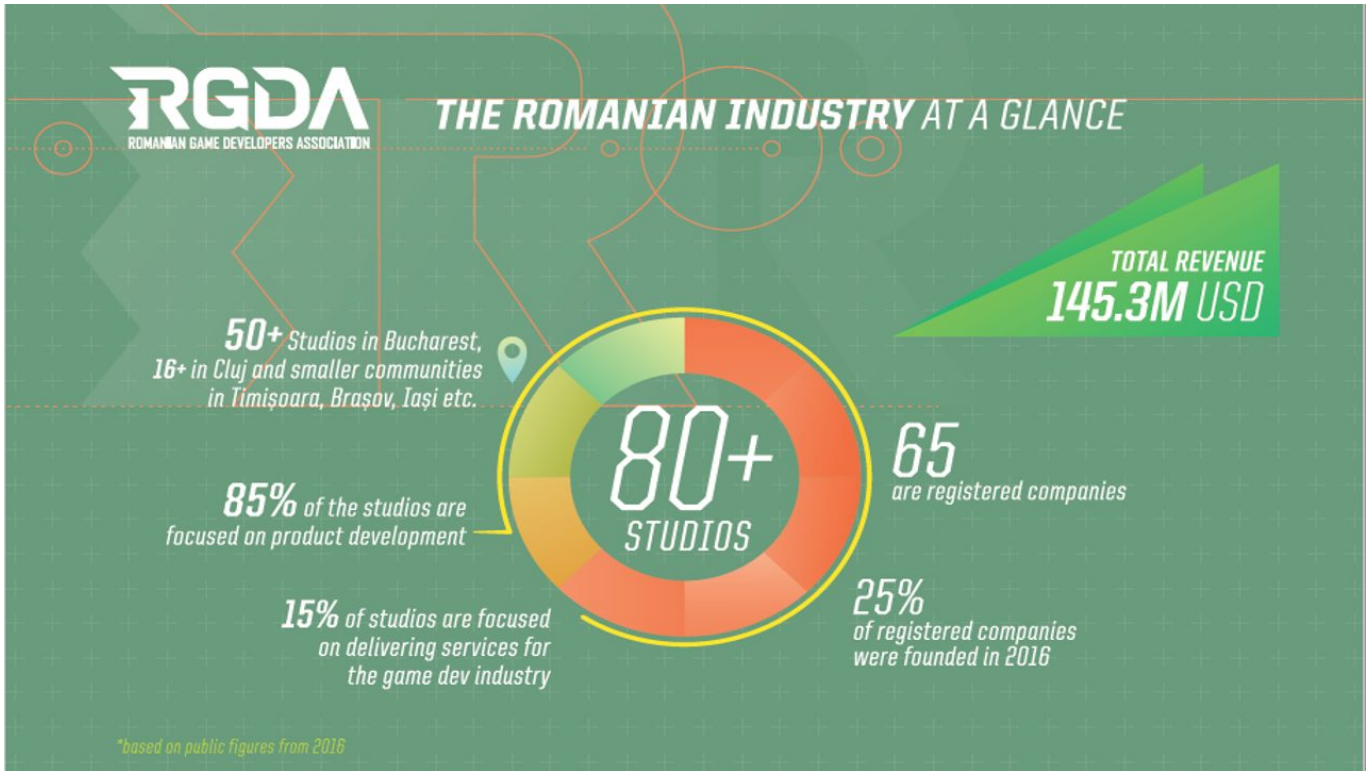
La crescita della game industry nell'est Europa

Quando si parla delle nazioni più proficue e importanti nell'industria dei videogiochi, pensiamo subito agli **Stati Uniti**, al **Giappone**, al **Canada** e all'**Inghilterra**, che nel corso degli anni hanno dettato legge e comandato il mercato del settore. Tra gli anni '80 e '90 il videogame è passato

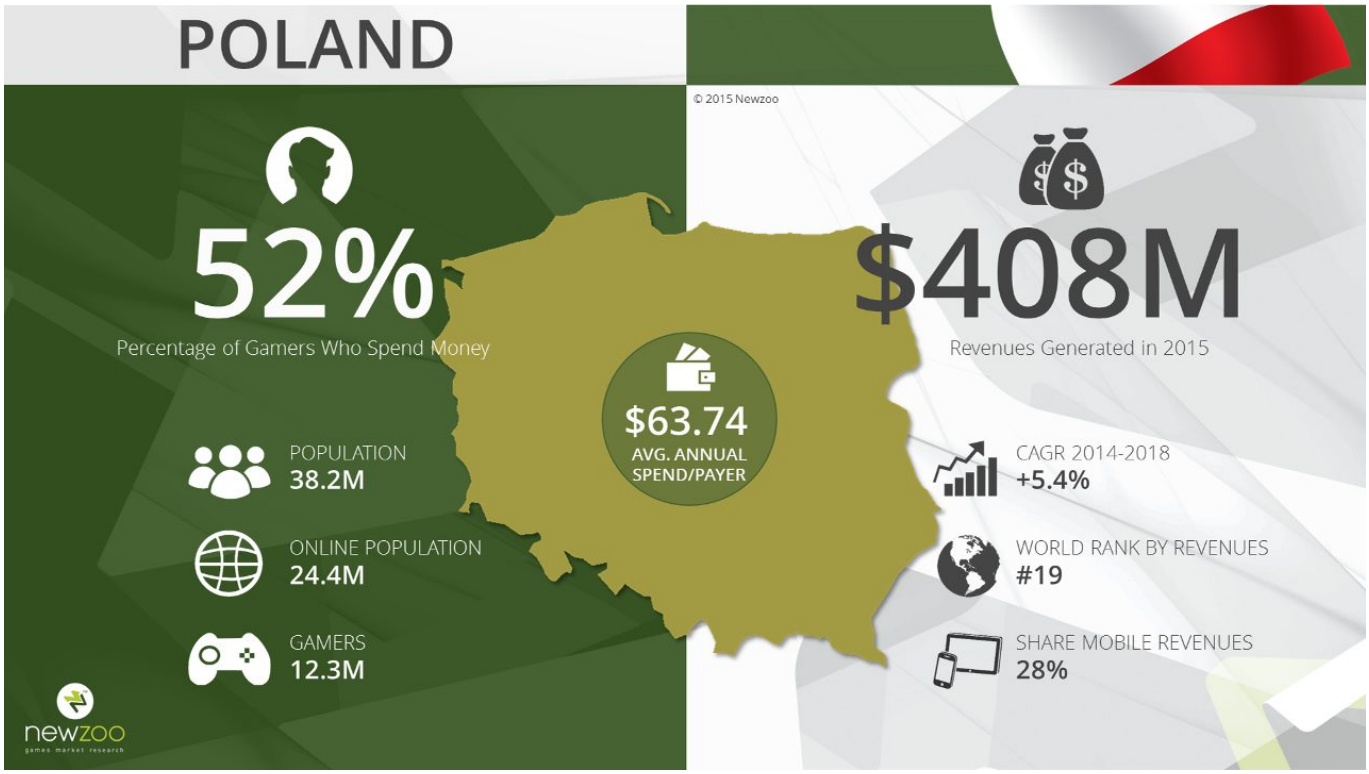
dall'essere un passatempo per pochi a un vero e proprio bene di consumo per chiunque e ciò portò e porta tutt'ora molti altri paesi a prendere parte a quella che adesso è una vera e propria "corsa all'oro" del terzo millennio. Tra i tanti che sono entrati nel mercato in tempi relativamente recenti, Italia compresa, una menzione speciale va all'Europa dell'Est, che si è aperta a questo tipo di intrattenimento e alla tecnologia in generale molto più tardi rispetto al resto del mondo industrializzato, a causa del regime comunista dell'Unione Sovietica che negava qualsiasi tipo di importazione. Adesso come allora, prodotti come computer e console sono pure espressioni del capitalismo e per la loro diffusione in quelle zone si dovette aspettare la caduta del Muro di Berlino e lo scioglimento dell'URSS.
Nonostante questa partenza a rilento, ora l'est Europa ha una posizione di tutto rispetto nel mondo dell'industry, sia per produzione che per utenza.



Tra le nazioni più presenti nel mercato (oltre alla Russia) spiccano la **Polonia** e la **Romania**, che contribuiscono in modo significativo al fatturato annuale che si avvicina ai **4 miliardi di dollari**. Quest'ultima, avendo un costo del lavoro molto basso, ha portato alcuni grandi colossi come **Ubisoft**, **King**, **Bandai Namco** e **Electronic Arts** ad aprirvi delle sedi che spesso e volentieri collaborano alla realizzazione dei franchise più importanti, ma spendendo molto meno rispetto agli uffici in madre patria; inoltre, sono presenti oltre 80 case indipendenti, molte delle quali riunite all'interno della RGDA (Romanian Game Developers Association). Grazie a questa forte presenza all'interno del paese, il ministro delle Comunicazioni e dell'Informazione **Petru Bogdan Cojocaru** ha stanziato ben **94 milioni di euro** di fondi da cui potranno attingere le aziende al 100% rumene che operano sul campo della tecnologia per aiutarne ed accelerarne la crescita. Questa manovra potrebbe rappresentare la nascita e l'affermazione a livello mondiale di una realtà videoludica made in Romania.



Mentre la patria della Transilvania è ancora in fase di evoluzione e senza una vera e propria casa che faccia da riferimento, in Polonia si respira un'aria diversa, che sa di tempi passati e futuri, strighi e mercenari, magia e tecnologia, e una grande insegna rossa troneggia: **CD Projekt Red**; divisione dedita allo viluppo di videogiochi di CD Projekt (che si occupa invece di localizzare e tradurre i giochi stranieri in lingua polacca) e diventata famosa grazie alla serie di *The Witcher*. Insomma, grazie a Geralt e più recentemente grazie all'hype generato da ***Cyberpunk 2077***, la Polonia si è potuta fare un nome e una reputazione a livello mondiale e, i contributi di **Techland**, 11 Bit Studio e Flying Wild Dog non sono certo da sottovalutare. Inoltre all'interno del paese si svolgono annualmente diversi eventi dedicati agli e-sport di importanza internazionale, come l'**Intel Extreme Masters**.



I perché del successo polacco vanno ricercati all'interno del sistema di istruzione, che forma ragazzi volenterosi e preparati ed è tra i migliori del mondo e dietro al fenomeno *The Witcher*, che dal suo primo rilascio nel 2007 ha creato un'ondata di entusiasmo generale che, unita al caratteristico **spirito indomabile** della popolazione, ha spinto molti aspiranti sviluppatori a mettersi in gioco. La scena del gaming polacco, in tutte le sue forme, è più luminosa che mai.
Una domanda però sorge spontanea: perché in Italia tutto ciò non accade nonostante sia discretamente presente nel settore? Principalmente, il governo non crede e non ha interesse in questo media, quindi non mette a disposizione fondi per chiunque voglia avviare un progetto o una **startup**. Di conseguenza, lo sviluppatore italiano è di fronte a un bivio: rischiare e investire di propria tasca o andare all'estero dove le opportunità sono maggiori; inutile dire che non sono molti quelli che decidono di restare in patria, dimostrato dal fatto che le aziende nostrane sono poco più di una ventina. E a differenza dei paesi dell'est, il costo del lavoro qui è molto più alto e non incentiva i colossi del settore a inserirsi (infatti solo **Ubisoft** ha una sede italiana). La situazione va sicuramente migliorando di anno in anno grazie al sensibile aumento di indie made in Italy, ma senza una spinta da parte dello stato con finanziamenti, abbassamenti delle tasse e del costo di lavoro, semplificazioni burocratiche e l'estensione della Tax Credit anche ai videogiochi, il progresso italiano in questo campo resterà lento a differenza di altri paesi, che pur provenendo da situazioni economiche e sociali ben peggiori, sono riusciti a fare la differenza.

Naruto to Boruto: Shinobi Striker – Credo Ninja de che!

Naruto è una saga che ci ha accompagnato per per più di dieci anni, divenendo uno dei più importanti **battle shonen** ed evoluzione di quanto visto precedentemente, passando da ***Dragon Ball*** a ***Bleach***. L'opera di **Masashi Kishimoto**, pur riprendendo gli stilemi caratteristici del genere, è riuscito a trasporre un'enciclopedia di storie personali che, assieme a quella del protagonista, rendono **Naruto** un racconto di sogni, speranze e sentimenti, contornati ovviamente da sane mazzate. Ed ecco che entrano in scena i videogiochi, tie-in che hanno raggiunto il picco con l'ultimo lavoro di **CyberConnect 2** e il suo ***Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4***, un concentrato di qualità sotto tutti i punti di vista. Una volta terminati sia manga che anime e, con lo scettro passato al primo genito **Boruto**, la voglia di vivere le avventura dei ninja di Konoha non è tramontata: ***Naruto to Boruto: Shinobi Striker*** è dunque un nuovo tie-in, ma un po' diverso da quanto abbiamo visto finora. Scopriamo perché.

Io credo in te

La prima particolarità che salta all'occhio è la mancanza di un reale single player, una campagna narrativa che ripercorra le vicende del noto manga. Del resto gli *Ultimate Ninja Storm* svolgono questo compito in maniera egregia, dunque perché ripetersi?
È abbastanza inutile girarci intorno: la proposta di **Soleil**, è molto simile a quella di ***Dragon Ball Xenoverse***, in cui saremo chiamati a ricreare il nostro alter ego, basandoci su (pochi) asset appartenenti al mondo di Naruto. La prima stesura del nostro personaggio è alquanto limitata ma per ampliare le possibilità di personalizzazione interverranno le varie missioni, come vedremo in seguito.
All'interno dell'hub principale, un quartiere del villaggio di Konoha, potremmo interagire con altri personaggi giocanti e con i protagonisti del manga, assegnati a una postazione specifica, come **Sasuke Uchiha** adibito alla scelta dei maestri o sua moglie (?) **Sakura**, che avvierà il menu di personalizzazione.
Naruto to Boruto: Shinobi Striker è un titolo che non nasconde la sua natura già dalle prime battute e soprattutto risulta diretto per chi conosce l'opera di Kishimoto: i vari personaggi e oggetti presenti, hanno si delle piccole descrizioni, ma purtroppo risultano futili in entrambi i sensi visto che chi già conosce, non ha bisogno di poche righe per sapere di cosa si sta parlano e ben che meno, chi non si è mai approcciato, non troverà utili tali informazioni e, soprattutto, non sarà invogliato ad approfondire. Questa scelta dunque può risultare discutibile e in grado di scontentare tutti. Ma questa approssimazione purtroppo, si riscontra in altri elementi del gioco, come ad esempio la struttura ludica, che propone una serie di **missioni slegate tra loro** da svolgere in **singolo o in co-op**. Queste missioni, all'interno di arene VR, salvo qualche piccola eccezione, non riescono a restituire l'epicità di manga e anime, rimanendo utili solo per avanzare di livello e il "miglioramento" dell'equipaggiamento. Ma il titolo Soleil basa tutto il suo essere sull'online, con scontri suddivisi in quattro modalità: **Battaglia Bandiera**, **Battaglia Base**, **Battaglia Combattimento** e **Battaglia Barriera**, l'unica delle disponibili a presentare delle piccole novità, in quanto noi e i nostri compagni di team dovremo raggiungere e attivare punti specifici nella mappa, al fine di attivare una barriera in grado di immobilizzare i nemici.
Shinobi Striker è tutto qui, una serie di eventi che purtroppo non riescono a ricreare un ambiente omogeneo e allettante solo ai fan duri e puri della saga. L'obbiettivo è divertirsi senza fronzoli e le

parole, punto cardine dell'opera di Kishimoto, vengono lasciate ampiamente da parte.

Arte Illusoria: confusione

Al contrario delle precedenti iterazioni, il titolo Soleil si presenta come un **picchiaduro ad arena**, in cui è previsto – almeno online – un **4 vs 4**. Purtroppo vi sono da segnalare fin troppe semplificazioni a cominciare dal **combat system** dove basta la sola pressione di due tasti per compiere combo limitate e in cui manca addirittura uno schema dei comandi apposito. Passare dall'orizzontale al verticale all'interno della mappa risulta naturale e se si riesce a sfruttare l'intera mappa, sarà possibile sorprendere i nemici da ogni posizione. I colpi fisici, che difettano di hit box estremamente imprecise, sono contornati ovviamente dalle arti ninja che possono essere sbloccate avanzando il livello del legame con il proprio maestro. La personalizzazione dunque è una parte essenziale e si allarga anche al vestiario, comprensivo di tutto l'abbigliamento presente sia in Naruto che in Boruto, alcuni anche con variazioni e re-skin, ottenibi attraverso pergamene di grado diverso e con funzione di loot box. Il problema è che nessuna componente possiede caratteristiche in grado di far discernere al giocatore l'elemento più adatto al proprio personaggio. Tutto quindi, ha solo valenza estetica e risulta una grossa occasione mancata, considerato che in altri titoli, come *Xenoverse* già preso in esempio, è una meccanica che funziona egregiamente. Stessa cosa vale anche per le arti ninja che non possiedono gradi di potenza e una descrizione adeguata. L'efficacia dunque del proprio assetto dipende dalle nostre capacità, cosa buona e giusta ma al contempo limitante in quanto è possibile badare al sodo, trascurando completamente la meccanica della personalizzazione ovvero, un grosso pilastro su cui si basa *Shinobi Striker*.
L'elemento arena risulta interessante sopratutto nel multiplayer dove **è essenziale far gioco di squadra** per sconfiggere i propri avversari. Qui interviene l'idea interessante della scelta della classe e selezionabile a nostro piacimento, tranne che in partita ovviamente. Abbiamo a disposizione

Attacco, **Attacco a Distanza**, **Difesa** e **Cura** e ognuno di esse possiedono skill ed equipaggiamento unici; ad esempio, il Chidori (Mille Falchi) di Sasuke, è possibile utilizzarlo solo come attacco a distanza. Tutto questo come si traduce? **Ogni partita è puro caos**: tutto consiste nello spam frenetico di ogni arte ninja presente, trasformando uno scontro in un bellissimo e frustrante miscuglio di particellari ed effetti luci, dove è veramente difficile capire cosa si stia colpendo e sopratutto cosa ci ha eliminati. Il target non aiuta nemmeno, capace di disancorarsi dall'avversario di fronte al minimo spostamento e il matchmaking, poco preciso e in grado di inserire in una stessa partita un livello 3 e un livello 100. Ammesso e concesso che il livello non migliora alcunché, ci si ritrova di fronte con arti ninja che, almeno nella forma, risultano devastanti.
Questione simile anche nelle missioni VR, un PvE in cui è possibile anche affrontare delle boss fight ma anche una miriade di nemici diversi da trasformarlo in un musou senza averne le caratteristiche.

Lasciarsi il Sole dietro se

Dal punto di vista tecnico siamo ben lontani da quanto visto nell'ultimo lavoro si CyberConnect 2 ma fortunatamente, ***Shinobi Striker*** si presenta abbastanza bene. Ovviamente tutto è all'insegna del **cel shading**, che non risulta definito e pulito come in *Ultimate Ninja Storm 4* ma che si lascia ben vedere, se non ci si concentra su texture poco definite, o qualche mancanza di attenzione sui dettagli. Ottimo l'uso di fx, che rendono lo schermo un continuo arcobaleno di colori e particellari che non inficia più di tanto il framerate, quasi sempre stabile e specchio di una **buona ottimizzazione**. Buone anche le animazioni ma che purtroppo risentono di un leggero **ritardo nell'imput dei comandi** e che, una volta partite sarà dura interromperle. Potete capire da voi che questo, in un picchiaduro ad arena, può diventare frustrante; ma mai quanto la **telecamera**, incapace di seguire il nostro personaggio in concomitanza di ostacoli, un incubo che molte volte causerà la vostra sconfitta. Da segnalare anche un'infinità di bug e glitch di varia natura, alcuni dei

quali davvero pittoreschi.
La componente audio si fregia dei doppiatori originali della serie animata giapponese e inglese e ormai abituati a prestare la loro voce anche nel contesto videoludico. Effetti sonori nella media e colonna sonora che richiama i fasti dell'anime, anche se in tono minore.

In conclusione

Naruto to Boruto: Shinobi Striker è un titolo che va preso per quello che è, in cui divertirsi è la parola cardine. Purtroppo però l'immediatezza genera anche quella **poca profondità** che inficia gran parte del lavoro di Soleil, a cominciare da un combat system abbozzato e componente di personalizzazione che purtroppo ha solo valenza estetica. In generale dunque, è un titolo che si lascia giocare soprattutto se siete fan del manga di Kishimoto, un picchiaduro senza fronzoli che vi permetterà di entrare direttamente nel mondo dei grandi villaggi ninja.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Dusty Rooms: il Pippin e gli anni bui di Apple

Da tempo si discute riguardo la fisionomia della prossima generazione di console, su chi entrerà nello scenario videoludico e su chi invece potrebbe addirittura essere propenso a lasciare il mercato hardware in favore dello sviluppo software. Come abbiamo letto altrove, si starebbe concretizzando il progetto di una console da parte del colosso **Google**, fra i nomi più accreditati. In molti si chiedono come mai la **Apple**, rivale per antonomasia per quel che riguarda il mercato degli smartphone, non voglia gettarsi nella mischia; come accade dall'epoca in **Steve Jobs** rilanciò la compagnia da lui stesso co-fondata nel 1976, ogni prodotto **della Mela**, ancora oggi, riscuote sempre un grosso successo fra chi segue la compagnia dagli albori e i semplici curiosi e perciò una console da gioco sembrerebbe un passo logico. **Apple**, a quanto pare, non avrebbe la benché minima intenzione di buttarsi nel mercato del gaming e le ragioni sono due: la prima perché l'**App Store** abbonda già di giochi che, specialmente nel caso in cui ci sia dietro un grosso developer, girano molto bene su grossa parte dei dispositivi Apple, ovvero la linea di computer **Macintosh**, gli **iPhone** e gli **iPad** (nonchè i semi-dimenticati **iPod**); la seconda è semplicemente perché la nota compagnia

californiana… ha già avuto la sua (pessima) esperienza nel gaming! Oggi, qui in questa nuova puntata di **Dusty Rooms**, vi porteremo nella epoca buia di **Apple**, gli anni di una compagnia confusa e senza il suo visionario leader. Che cosa è andato storto per il **Pippin** e come mai nessuno si ricorda di questa console?

Apple in alto mare

Già all'inizio degli anni '90 era già possibile vedere le prime conseguenze dell'uscita di **Steve Jobs** con il valore sempre in calo delle azioni **Apple**. Quegli anni si aprirono con i rilasci delle linee di computer **Quadra**, **Centris** e **Performa** che, per via delle loro caratteristiche tra loro fin troppo simili, finirono per alienare consumatori e persino rivenditori (in quanto non sapevano quali "tasti" spingere per vendere questi prodotti) in favore dei più semplici computer **IBM** con i sistemi operativi **Windows**. Cominciò così una fase che potremo definire a oggi sperimentale: **Apple** non solo permise a terze parti di produrre sia software che cloni hardware su licenza ma, insieme ai computer, la compagnia californiana si concentrò su molti prodotti come il **Newton**, il fallimentare PDA touch screen pesantemente stroncato per via del suo pessimo riconoscimento calligrafico, macchine fotografiche digitali, lettori CD e, ben presto, anche console da gioco.

Il vero scopo del **Pippin**, la cui parola rimanda a una particolare tipologia di mela, era offrire un hardware computeristico in forma di console in grado sia di navigare in internet che di leggere software interattivi come videogiochi o enciclopedie multimediali. Così come accadeva per i loro PC durante quel periodo, **Apple** avrebbe permesso a chiunque volesse produrre la loro console di differenziare la propria versione con caratteristiche uniche (sempre rispettando gli standard della scheda madre e del look da loro forniti). La prima forma di questa console apparve nel 1994 come **Pippin Power Player**, che non fu mai venduta al pubblico; questo modello venne usato solamente per attrarre gli investitori nelle fiere e nelle conferenze coi media. Ben presto la **Bandai** si interessò al progetto e fu normale aspettarsi una sua buona riuscita; non solo erano responsabili della produzione delle linee di giocattoli di ***Sailor Moon***, ***Gundam***, ***Dragon Ball*** e ***Power Rangers*** che spopolavano in tutto il mondo, ma avevano già un'ottima esperienza nel mondo videoludico grazie alla distribuzione dell'**Emerson Arcadia 2001** negli anni '80, alla produzione delle loro **pong console**, il controller **Family Fun Fitness** per il **NES** (che fu in seguito comprato da **Nintendo** e riconfezionato come **Power Pad**) e ovviamente dei diversi software per questa console. **Bandai** usciva dalla disastrosa esperienza del **Playdia** (che probabilmente tratteremo più in là) e **Yamashina Makoto**, l'allora presidente e figlio del fondatore **Yamashina Naoharu**, vide nel **Pippin** un buon progetto per potersi rilanciare nel mondo dei videogiochi; avrebbero fornito ai consumatori sia una buona console di gioco e una versione low cost di un computer **Apple**. Gli accordi erano i seguenti: **Apple** si sarebbe occupata di progettare il look, la scheda madre e i software mentre a **Bandai** erano affidate la produzione, la distribuzione, il marketing e qualsiasi altra cosa al di fuori delle mansioni affidate alla compagnia americana. Tuttavia **Bandai**, fiutando un fallimento semi-assicurato viste le presentazioni di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **Nintendo 64** che sarebbero uscite a breve, decise di spartirsi il fardello della produzione fisica della console con

Mitsubishi e ciò fece decollare i prezzi di lancio; il **Pippin Atworld** uscì nel 1996 con il folle prezzo di 599 $ negli Stati Uniti (che includeva un abbonamento ad internet con **PSINet** per 6 mesi, per un valore totale di 150 $) e 64.800 Yen in Giappone (dove si chiamava **Bandai Pippin Atmark**), escludendo automaticamente sia quella fascia di mercato che già aveva preso in considerazione l'acquisto di una delle tre console 32-bit e sia quelli che volevano semplicemente comprare un computer **Apple**, la cui domanda era già scarsa di suo. Nonostante il prezzo spropositato, **Bandai** sperava che il **Pippin Atmark** vendesse almeno 200.000 unità in Giappone e 300.000 negli Stati Uniti ma, per via del successo spropositato di **PlayStation**, riuscì a vedere solamente 42.000 unità totali. Ad ogni modo, sempre nel 1996, **Apple** riuscì a concludere un nuovo accordo con la compagnia norvegese **Katz Media**, che avrebbe prodotto il **Pippin** per il mercato canadese ed europeo; al progetto si unì anche **Bandai** che avrebbe prodotto l'hardware e il **Pippin KMP2000** fu venduto principalmente agli hotel, per permettere l'accesso a internet ai turisti nelle camere d'albergo, e alle catene di negozi **Redwall** per la creazioni di dei chioschi interattivi. L'esperienza di **Katz Media**, rispetto a **Bandai**, andò molto meglio ma il ritorno di **Steve Jobs** alla **Apple** nel 1997 decretò definitivamente la fine del **Pippin** e il supporto per i cloni **Apple**; nel 1998 i rimanenti **Pippin** furono venduti alla **Daystar Digital** che li vendettero a quei pochi interessati fino a esaurimento scorte.

BUSINESS

Hello Again

Steve Jobs says the cool new iMac he unveiled last week is only the latest sign of a freshly polished Apple. BY STEVEN LEVY

"LOOK AT THAT!" SAYS STEVE JOBS as he pulls his Mercedes into a parking space. He's pointing at a new Volkswagen Beetle, and as soon as he parks, he dashes over, circling the shiny black Bug, taking the measure of a well-publicized update of once great product design. "They got it right," he concludes.

Last Wednesday Jobs himself received a more thunderous thumbs-up at the announcement of Apple Computer's successor to its own hall-of-fame classic, the original Macintosh: a machine designed for consumers dubbed the iMac (only Apple would dare to lowercase the "I" in Internet). The crowd in Cupertino, Calif.'s Flint Center—site of the historic Mac launch 14 years ago—largely consisted of Apple employees. But due to an industrial-strength cone of silence shrouding the new product, few had been aware of its existence. So after a morale-boosting slide show documenting the company's new profits, and a demonstration of the speed of its sleek new laptops, the crowd went bonkers when interim CEO Jobs, in a rare appearance in a business suit, literally unveiled a piece of hardware that blends sci-fi shimmer with the kitsch whimsy of a cocktail umbrella. As distinctively curvy as the Beetle, dressed in retro-geeky, translucent plastic, the iMac (due to ship in August) is not only the coolest-looking computer introduced in years, but a chest-thumping statement that Silicon Valley's original dream company is no longer somnambulant.

Ten months ago, when 43-year-old Jobs temporarily assumed control of the company he cofounded in a garage in 1977, the move was widely seen as a last-ditch effort to inject excitement into a barely breathing corporate husk. Maybe Jobs could weave his famous "reality-distortion field" and preserve enough interest for some bigger entity to snap Apple up at a face-saving price. But now strange words are emerging from One Infinite Loop, the glass-striumed Cupertino headquarters. Words like profit. Stability. And even, if you strain to hear, growth. For the first time in years the face icon appearing on the Mac boot-up screen has a reason to smile.

How bad were things at Apple a year ago? "This company was in a death spiral," says chief financial officer Fred Anderson. The CEO was Gil Amelio, a semiconductor executive who had cut some costs and reintroduced the idea of product quality, but really had as much business running Apple as Bob Dole. It wasn't just that Amelio was a structurehead who couldn't relate to Apple's notorious freewheeling culture—he couldn't articulate how Apple fit into the present, let alone the future. Check out the index of his recent excuse-laden book and you will not find an entry for "Internet." When Ed Woolard, the former DuPont chairman who'd recently joined Apple's board, called Amelio last Independence Day weekend to set him free, the company was deep in the red, morale was nonexistent and even die-hard Mac fanatics were cracking open copies of "Windows for Dummies."

It's his baby: *Jobs cradles Apple's latest creation, the iMac*

Enter Steve Jobs, who had been advising Amelio since Apple had purchased NeXT, Jobs's software company, late in 1996. Jobs's main gig, heading animation studio Pixar, was finally paying off after a 10-year ramp-up: in the wake of megahit "Toy Story," Jobs's stock holdings made him a billionaire. His financial stake in Apple, though, consisted of a single share of stock. In addition, he had a young family he loved spending time with. So why take up Woolard's offer to temporarily run the company?

Jobs explains that his "reluctant" acceptance of the task was tied to his belief that "the world would be a slightly better place with Apple Computer." Some of his friends, however, think that his motivation was more intensely personal. "No matter how famous Pixar becomes, Steve is known for Apple; if Apple is tarnished, Steve is tarnished," says former Apple exec Heidi Roizen. Larry Ellison, the CEO of Oracle who accepted Jobs's offer of a board seat, adds, "Apple is like a child who has a drug problem—Steve has come back to straighten her out."

How did he begin the task? First by making peace with Apple's former blood enemy, Bill Gates. Coexistence with the dominant player was Apple's only survival strategy. The deal announced last August assured that Microsoft would continue writing Mac software, a vital prerequisite to any recovery. Then, in an even more controversial move, Jobs ended the policy of licensing Apple's software to other computer makers, contending that those "clones" sucked up profits that were rightfully Apple's.

But most important, he says, "Apple needed a plan." Jobs believed that there was sufficient talent at Apple to regain glory, but no coherent strategy. (Amelio disputes this, insisting that many of Jobs's initiatives are carry-overs from his tenure.) To demonstrate this, Jobs scrawls the names of Apple's mid-1997 product line on a whiteboard. There's the 1400, the 3400, the 6500 ... 15 in all. "And you know how many we make now?" he asks. "Zero." The idea was to concentrate efforts on Apple's key markets: publishing, education and consumer. Ultimately the product list would be winnowed to four: desktop and laptops for the consumer and the professional.

But it would not be easy. "Focus does not mean saying yes, it means saying no," Jobs says. "I was Dad. And that was hard." But Jobs's do-it-and-move-on style is well suited for crisis management. He eliminated some of Apple's work force and, according to Fred Anderson, cut operating expenses virtually in half.

Another streamlining took place in the retail channel. "Our [Apple] business was almost nothing—we felt they would just dwindle away," says CompUSA exec Hal Compton. But when Jobs arrived, Comp-

Navighiamo nell'internetto!

Bisogna riconoscere che la console **Apple** era molto solida e all'avanguardia per i tempi: il **Pippin**, costruito intorno al processore **PowerPC 603** di 66 MHz, includeva un **lettore floppy**, **modem** ed era possibile connettere una **tastiera** con un **tablet da disegno**, le stampanti **Color Style Writer 2400** e **2500** ed era possibile attaccarlo a un computer **Apple** tramite un apposito cavo. Il retro

della console ci mostra che era possibile collegarlo alla tv tramite i normali cavi **RCA**, **S-Video** e persino tramite **VGA**, all'epoca il massimo della risoluzione; inoltre, sempre dal retro – e questa è una feature che i collezionisti desidererebbero in ogni console retro – era possibile cambiare la codifica del video da 60 a 50Hz rendendola dunque una console region-free a tutti gli effetti. Il controller aveva una strana forma a banana (molto simile, se ci pensate, al controller presentato con la **PlayStation 3**) ma i consumatori non lo trovarono scomodissimo: insieme alla croce direzionale c'erano quattro tasti frontali, due dorsali, tre tasti per richiamare i menù e un controller a sfera (più propriamente una trackball) che avrebbe letteralmente sostituito il mouse. Ogni gioco per **Pippin** includeva al suo interno una versione del sistema operativo **Mac** e questo sarebbe servito sia a proteggere la console dalla pirateria che per fornire agli utenti una versione di **Mac Os** sempre più aggiornata; questo significava che **Apple** avrebbe potuto aggiornare il sistema operativo senza necessariamente dover ritirare l'hardware ma questo significava anche che, una volta terminata la produzione software, non sarebbe più stato possibile aggiornarlo.
Ad ogni modo, con un solo anno di attività, il sistema operativo non arrivò oltre la versione 7.5.2 e, inutile a dirlo, i giochi rilasciati furono veramente pochi (circa 80). Purtroppo non esistono dei grandi giochi su **Pippin** e, così come per **3DO**, quei pochi titoli validi sono presenti altrove. Tuttavia, vale ricordare che una delle poche compagnie che credette fortemente nel progetto fu **Bungie**, la stessa che ha regalato al mondo la serie di ***Halo*** e ***Destiny 2***; è possibile infatti trovare su **Pippin** delle ottime versioni di ***Marathon*** e ***Marathon 2*** ma giocarli lì è un impresa ardua in quanto le console **Bandai** e **Katz Media** sono molto rare e perciò costano moltissimo su Ebay. A quanto pare non esiste neppure un emulatore per le console **Pippin**, dunque comprare l'hardware fisico è l'unico modo per godere del poco interessante parco titoli di questa console. A ogni modo, sul sito ufficiale **Apple** esiste ancora una pagina FAQ dedicata al **Pippin** in cui si trova tutto ciò che c'è da sapere sulla console! Questo sì che si chiama supporto!

(Un video dell'utente YouTube Applemctom che mostra una buona manciata di titoli Pippin)

Bandai Namco ha tre nuovi marchi registrati in Europa

Bandai Namco ha appena registrato tre nuovi marchi della serie ***Taiko: Drum Master*** in Europa.
In particolare i giochi sono: ***Drum Master*** (29 giugno), ***Drum Session!*** (13 luglio) e ***Drum 'n' Fun!*** (13 luglio).
Il primo marchio non ha bisogno di presentazioni, mentre il secondo dovrebbe riferirsi a ***Taiko Drum Master: Drum Session!*** uscito su PS4 nel 2017 sia in Giappone che in Asia con i sottotitoli in inglese. Il terzo marchio si riferisce probabilmente al prossimo titolo per nintendo Switch: ***Taiko Drum Master: Nintendo Switch Version!*** , che uscirà il Giappone il 19 luglio, e in Asia con una patch per i sottotitoli in inglese il 9 agosto.

Il pessimismo di Keita Takahashi

Se avete vissuto appieno la sesta e la settima generazione PlayStation (gli anni di PlayStation 2 e 3), quello di **Keita Takahashi** è un nome che sicuramente non può esservi sfuggito. Un tempo parte di **Namco Bandai** e ora sviluppatore in proprio, il game designer giapponese ha ottenuto una certa fama grazie ai suoi titoli particolari e fuori dagli schemi per quanto i temi trattati siano semplici e talvolta persino bambineschi: dall'inglobare all'interno di una palla oggetti, persone e continenti per farla diventare talmente grande da diventare una stella nella serie di ***Katamari*** all'essere una sorta di verme quadrupede in *Noby Noby Boy* che deve allungarsi sempre di più per raggiungere, a partire dalla Terra, pianeti sempre più lontani.
Nel 2010 Takahashi ha lasciato Namco a causa della non buona esperienza avuta in azienda e per qualche tempo si è **dedicato alla creazione di un parco giochi a Nottingham**, progetto che però non è mai stato concluso.

Buona parte delle sue creazioni ha riscosso un buon successo tra il pubblico, e anche il suo ultimo titolo, ***Wattam***, attualmente in cantiere e atteso entro la fine di quest'anno per PS4 e PC, sembra stia già riscontrando un feedback positivo. Questa volta non si dovrà diventare fisicamente grandi o lunghi, ma l'unica cosa che si dovrà ingrandire sarà la nostra cerchia di amici. Sì, l'obbiettivo principale di *Wattam* è quello di creare legami con ogni sorta di personaggio che si incontrerà durante la nostra avventura.
Come già detto, sono tutti tutti giochi molto vivaci che ispirano felicità e spensieratezza, ma paradossalmente ciò che prova l'autore riguardo la sua carriera è tutt'altro che felice. Nonostante i numeri parlino chiaro, Takahashi non crede che i suoi giochi siano stati dei veri successi, non al pari dei tripla A, e pensa che non sia riuscito **a fare davvero la differenza** all'interno dell'industry videoludica. Si sente pessimista persino sul titolo a cui sta attualmente lavorando, nonostante voglia veramente andare controcorrente e cambiare la visione standard del videogioco. Proprio come accadde con *Katamari* e *Nobi Nobi*, teme che la sua opera non possa piacere proprio per il suo essere diversa dai giochi più amati dal grande pubblico.
È vero che molti dei videogiochi più famosi hanno tante cose in comune che aiutano a renderli,

appunto, famosi, ma è anche capitato, sopratutto nel mondo **indie**, di assistere a dei veri e propri boom di notorietà che hanno portato giochi di generi discostanti da quelli che attirano di più a diventare delle vere e proprie pietre miliari. Sarà la stessa sorte che toccherà a *Wattan* o avrà ragione il suo creatore?

Altri 10 giochi interessanti dell'E3 2018

Vi avevo descritto ed enunciato, **in un precedente articolo**, quelli che erano i 10 giochi più interessanti dell'E3. Le pretese di esaustività in certi articoli stanno a zero, perciò mi ero riservato di selezionarne altrettanti.
La fiera di Los Angeles è ormai terminata da tre settimane, ed è un buon momento per chiedersi quali, dei titoli restanti, siano rimasti impressi, e su quali la curiosità permanga ancora.

Two Point Hospital

Annunciato mesi fa e ripresentato al PC Gaming Show, non smette di destare interesse di trailer in trailer: il successore di ***Theme Hospital*** (sviluppato da Two Point Studio e pubblicato da SEGA) si presenta ricchissimo, alternando una grande cura dell'impianto gestionale "classico" della struttura ospedaliera con una serie di situazioni surreali destinate a renderlo soltanto più vario, come hanno mostrato la community manager **Lauran Carter** e il brand manager **Craig Laycock** nell'ultimo, spassoso trailer rilasciato proprio ieri.

Ooblets

Sviluppato da Glumberland, *Ooblets* è un life simulator sulla falsariga di ***Harvest Moon*** e ***Animal Crossing*** con un tocco di ***Pokémon***, che gode di un art-style giocoso e un immaginario di grande varietà. Vi stupisce che abbia voluto pubblicarlo Tim Schafer con la sua Double Fine?

The Quiet Man

Il titolo richiama alla mente un vecchio film di **John Ford**, ma il setting narrativo sembra allontanare ogni accostamento. Del gioco si sa pochissimo, tranne quel che ha detto Square Enix, che, dopo averlo presentato **nel corso di una conferenza a dire il vero un po' sottotono**, di ***The Quiet Man*** dice: «porta i giocatori al di là del suono con un'esperienza cinematografica narrativa e coinvolgente che può essere completata in una sola partita. Il gioco unisce alla perfezione delle scene reali in altissima qualità, delle immagini realistiche in computer grafica e azione al cardiopalma.»
E questo, unito a un trailer assai interessante, ci pare abbastanza per tenerci gli occhi puntati.

Jump Force

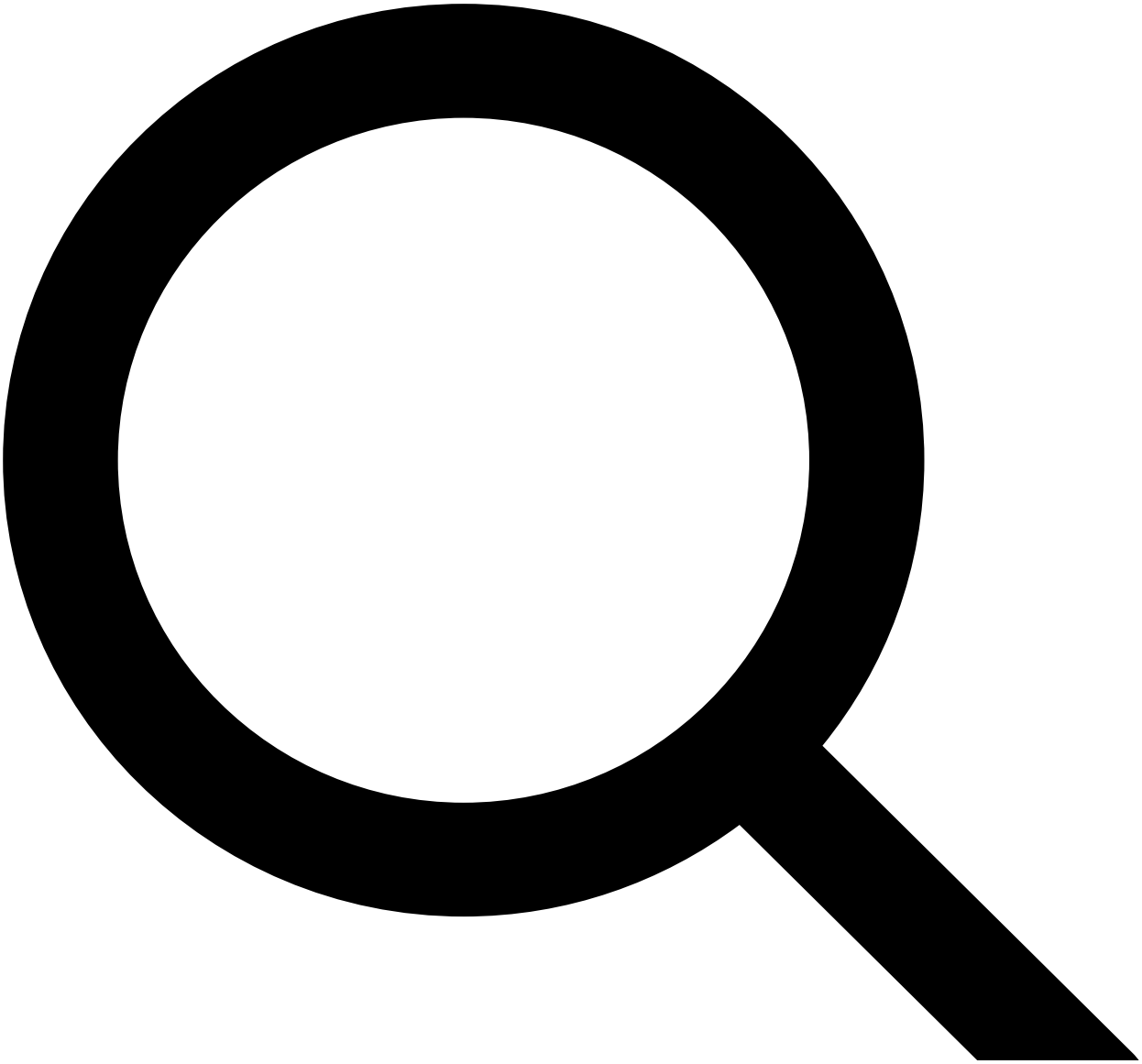
I crossover costituiscono sempre un enorme rischio, sempre in bilico tra il grande ed esaltante mash-up e un confusionario potpourri. Ma pare difficile si possa mancare il colpo quando metti insieme in un roboante fighting game alcuni dei più personaggi principali dei migliori manga e anime del momento. Il trailer lanciato **nel corso della conferenza Microsoft** mostra character da IP come ***Dragon Ball Z***, ***One Piece***, ***Naruto*** e dal più recente ***Bleach***, con combattimenti che comprendono anche sessioni **3v3**.
Scaldate i palmi delle mani, ci sarà da divertirsi.

Noita

La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. ***Noita*** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti leva su principi della fisica e della chimica per permettere al nostro protagonista di variare ogni singolo quadratino. Esplosioni, rocce impazzite, fiamme, liquidi, sangue… ogni cosa potrà servire all'interazione con il mondo di gioco. E i risultati sembrano pazzeschi già dal trailer.

Hitman 2

È arrivato così, alla fine del PC Gaming Show, zitto zitto: dopo una prima stagione di buon successo, l'**Agente 47** ritorna sviluppato dalla solita IO Interactive ma questa volta pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment, includendo modalità d'assassinio in cooperativa e almeno 6 location diverse sin dalla release.
Imperdibile.



The Sinking City

I videogame tratti dall’opera letteraria di H.P. Lovecraft non hanno alle spalle una storia fortunata, pochi quelli davvero riusciti sul piano autoriale, e difficilmente hanno avuto un buon successo commerciale. Con questa avventura in terza persona, gli ucraini di Frogwares vogliono fare meglio dei predecessori, offrendo un titolo open world molto esplorativo e ampiamente focalizzato sull’investigazione.

We Happy Few

Sviluppato da Compulsion Games e pubblicato da Gearbox Publishing, questo controverso titolo è ambientato alla metà degli anni ’60, in un’ucronia che vede un diverso esito della seconda guerra mondiale. Nell finzionale icttà di Wellington Wells (anch’essa distopica, ça va sans dire), buona aprte degli abitanti è dipndente da una droga allucinogena che li obnubila, rendendoli facilmente manipolabili. Il gico comibina caratteersithce RPG, survival e alcuni elementi roguelike in un prospettiva in prima persona e con forte attenzione alla narrativa. Elementi che ce lo fanno sembrare molto, ma molto appetibile.

Babylon’s Fall

E arriviamo al classico last, but not least”: ***Babylon’s Fall*** sembra collegarsi ad *Attack on Titan*, come suggerisce il riferimento all’impero Helos. Nel trailer abbiamo una cronologia degli eventi che porta fino allo scontro armato fra due giganti. Insomma, le informazioni non sono tante: ma a pubblicarlo è Square Enix e, soprattutto, a svilupparlo è PlatinumGames. Vorremmo negare fiducia Kamiya e al team che ha creato *Nier: Automata* e la saga di *Bayonetta*?

Ni No Kuni 2: Il Destino di un regno

Level-5 approda su PS4 e PC con questo nuovo jrpg in cel-shading, seguito del ***Ni No Kuni*** uscito su DS nel 2010 e su PS3 nel 2011 che aveva ricevuto un riscontro molto positivo dal pubblico, anche grazie allo stile grafico a cui ha contribuito il famosissimo **Studio Ghibli** di **Hayao Miyazaki**.

Nino chi?

La storia si svolge centinaia di anni dopo quella del prequel, e ha un setting totalmente diverso: il gioco inizia mostrandoci una persona di mezza età in macchina con il suo autista, che si rivolge a lui chiamandolo Presidente; dopo pochi istanti, una bomba atomica viene lanciata nelle vicinanze, spazzando via tutta la città.

L’uomo (il cui nome è **Roland**) viene trasportato per magia su un altro mondo, nella stanza del principe **Evan** di Gatmandù, un ragazzino biondo con orecchie e coda da gatto, e guardandosi allo specchio si rende conto di essere tornato giovane.
I due fuggono dal castello, dove è in atto un colpo di stato in cui è rimasto ucciso il Re (padre di Evan), per evitare di essere uccisi a loro volta, diventano amici, e qui inizia la nostra storia, nella quale assisteremo alla creazione del Regno di **Eostaria** da parte di Evan e degli alleati che incontrerà nel suo cammino.
La storia, nonostante gli eventi tragici della premessa, ha un tono leggero e scherzoso, da favola adatta a grandi e piccini, anche se risulta lievemente inferiore a quella del primo capitolo, pur risultando ben scritta, con qualche colpo di scena non del tutto imprevedibile ma comunque godibile.

Spettacolo in cel-shading

Ni No Kuni 2 è un titolo che mette in mostra in maniera impeccabile l’uso del **cel-shading** (tecnica che simula l’effetto da cartone animato su modelli tridimensionali), sono stati fatti dei notevoli passi avanti rispetto al prequel (che era già notevole su PS3), i personaggi sono animati egregiamente, le **texture**, anche se a volte non sono in altissima risoluzione, sono usate in maniera sapiente e ben si amalgamano nei paesaggi, molto suggestivi e vari, e negli sfondi per creare un vero e proprio **anime interattivo**, e su PS4 Pro e PC a settaggi alti lo spettacolo è garantito; il **frame rate** è tutto sommato buono, con qualche sporadico rallentamento nelle fasi più concitate.
La **colonna sonora** è di altissimo livello, con il tema principale ripreso dal primo capitolo e remixato a seconda dei momenti di gioco, e tracce originali anch’esse notevoli.
Il **doppiaggio in inglese** è anch’esso ottimo, anche se non tutti i dialoghi sono stati doppiati, il che fa storcere un po’ il naso, in quanto si passa da un momento all’altro da frasi ben doppiate ad altre in cui dovremo soltanto leggere i sottotitoli (in italiano).
Si nota una certa discrepanza su certi nomi tradotti in maniera differente nella nostra lingua (ad esempio la città di **Ding Dong Dell** è stata tradotta in **Gatmandù** in italiano), quando vengono pronunciati in inglese durante le **cut scene**.
Come nel primo capitolo, vengono utilizzate cadenze di svariate regioni italiane per caratterizzare certi personaggi nella localizzazione nostrana, il che può risultare simpatico, ma quando non è presente il doppiaggio nella nostra lingua dobbiamo per forza di cose leggere i sottotitoli e interpretare gli accenti, e questo crea una uno spiacevole dualismo all’interno del gioco.

Più azione, meno turni

La più **lampante differenza** con il prequel risiede nei **combattimenti**, che adesso non sono più a turni, bensì **in tempo reale**: potremo creare il nostro party utilizzando fino a **3 personaggi**, tutti controllabili e con mosse speciali uniche, avremo a disposizione un tasto per gli attacchi leggeri, uno per quelli pesanti, un tasto per la parata e la schivata, uno per selezionare le magie, un altro per gli attacchi a distanza e infine il salto.
Un'altra novità è l'introduzione dei **Cioffi** (che sostituiscono in un certo modo i **famigli** del primo capitolo), i quali sono degli esserini capaci di lanciare degli incantesimi che ci aiuteranno in battaglia, alcuni cureranno il party, altri lanceranno incantesimi offensivi, altri aumenteranno le difese, e via dicendo.
Potremo usare fino a **4 diverse tipologie di Cioffi in battaglia**, e durante il gioco potremo scoprirne tantissimi.
Anche se il **gameplay** risulta ben strutturato e i comandi funzionano molto bene, i combattimenti risultano di una facilità estrema, il che fa pensare che sia stata una scelta dei programmatori per far sì che il gioco risulti godibile anche ai giocatori più giovani, ma chi cerca una sfida impegnativa rimarrà con l'amaro in bocca.
Le novità non si fermano pero al solo sistema di combattimento: in particolare ci sono due nuove modalità, la gestione del regno di Eostaria, in cui potremo costruire edifici con cui potenziare le armi, le armature, le magie e i Cioffi, e potenziare le nostre truppe che ci serviranno nelle **battaglie campali**, le quali sono un mini game dal taglio strategico.
Sono presenti anche delle **missioni secondarie** che allungheranno di molto l'esperienza di gioco, che se si vuole completare al 100% ci vorranno più di un **centinaio di ore** (**almeno 30 soltanto per la storia principale**).

Conclusioni

Level-5 fa di nuovo centro con questo splendido jrpg pensato per tutta la famiglia, che stupirà tutti con una **grafica in cel-shading** realizzata ad arte, una **colonna sonora che rimarrà impressa per molto tempo**, e un **ottimo gameplay**, forse troppo facile per i giocatori esperti, ma apprezzabile dai player di ogni expertise.
Pur essendosi persa un po' la magia del primo episodio, *Ni No Kuni II* è una fiaba interattiva che ci sentiamo di consigliare senza riserve, che terrà i giocatori impegnati in un piacevole divertimento per tantissime ore.

Alcune interessanti novità per Dark Souls: Remastered

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di ***Dark Souls*** di prossima uscita su **Nintendo Switch**, **PC**, e **PS4**.
Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei video che mostrano la nuova versione per **PS4 pro,** paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

IGN ha creato una lista con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a ***Dark Souls III***. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.

- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i ***phantom***.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.