

Transport Fever

Nel 2013 viene fondata **Urban Games**, giovane software house svizzera dedita ai *tycoon games*, sottogenere dei gestionali molto apprezzato grazie a titoli come ***Rollercoaster Tycoon*** di **Microprose** (brand recentemente passato sotto **Atari**) oppure ***Railroad Tycoon 2*** di **PopTop**. L'anno successivo arriva il primo gioco, ***Train Fever***, che riscuote un discreto successo. Il 2016 è l'anno del seguito diretto, ***Transport Fever***, che amplia la base del precedente. Come sarà andata? Scopriamolo!



Crazy Train

«Crazy, but that's how it goes» cantava **Ozzy Osbourne** in uno dei suoi singoli di maggior successo. Frase applicabile pure al titolo di **Urban Games**, visto che già dai tutorial ci troviamo di fronte a qualcosa di raffazzonato e poco intuitivo. L'interfaccia, già scalata in automatico, risulta poco leggibile in alcune risoluzioni schermo, con caratteri minuscoli. Per fortuna basta spuntare l'opzione per avere finestre più leggibili. Peccato che, così facendo, ci troveremo a spostare migliaia di finestre e pop-up in giro per lo schermo. Non partiamo bene. Se poi aggiungiamo anche che gli edifici fondamentali per il prosieguo delle missioni sono evidenziati da cerchi rossi e verdi che si confondono con i colori del terreno di gioco e che risultano letteralmente invisibili a un'altezza "normale", oltre a una intuitività praticamente nulla, soprattutto nella costruzione delle rotaie (problema che tornerà in futuro), abbiamo ottenuto quelli che, con molta probabilità, sono i tutorial più frustranti a memoria d'uomo.

Non un'ottima partenza, dicevamo; abbiamo però le due modalità principali che possono redimere il gioco: **campagna** e **partita libera**. Se la seconda è poco più di un divertimento atto anche a insegnare le fondamenta del gioco, anche meglio rispetto agli insufficienti tutorial, il fulcro di ***Transport Fever*** si trova tutto nella campagna. Questa è divisa in due parti, una ambientata in

America e l'altra in **Europa**, con scenari che si basano su certi eventi storici come, per esempio, il traforo della galleria del **San Gottardo** in Svizzera, nel caso scegliessimo di giocare lo scenario europeo. Il titolo si presenta anche con una buona grafica e un buon design, con terreni e città ben ricreati... peccato che venga supportato da scelte che c'entrano poco con il genere e da un game design pigro e francamente antiquato e illogico. Mi viene da citare l'insopportabile gestione dei tratti ferroviari: prendo come esempio **Railroad Tycoon 2**, anno domini 1998. Nel titolo **PopTop** se si voleva costruire un tratto ferroviario o una stazione dotate di binario doppio bastava semplicemente selezionarlo durante la costruzione della tratta. Semplice, no? In **Transport Fever** dimenticatevi tutto questo, perché se vorrete costruire una ferrovia dotata di doppio binario dovrete letteralmente ripassare tutta la sua lunghezza costruendo un binario accanto, non dimenticandovi di dotare le stazioni di due o più binari! Un sistema assurdo per un gioco uscito nel 2016, che costa solamente tempo e denaro.



Ah sì, il tempo e il denaro. La **gestione temporale** è una delle più mal concepite fra quelle che ho visto nei giochi del genere: non è concepibile veder trascorrere un giorno di gioco dopo un metro percorso da una carrozza a cavallo, così come non è accettabile vedere un treno partire da una stazione e arrivare in un'altra distante pochi chilometri impiegando **un mese di viaggio!** Passando ai soldi, il punto di un buon gestionale è sempre uno: riuscire a far quadrare i conti di un'azienda e puntare a guadagnare mese dopo mese. Peccato che in **Transport Fever** sia letteralmente impossibile fare ciò: seguire le missioni passo dopo passo, anche dopo il completamento, non vi darà nessuna ricompensa. Anche avendo treni e carrozze che fanno il loro compito, il risultato sarà sempre uno: la perdita migliaia di dollari mese dopo mese. Un **game design** imbarazzante, soprattutto se confrontato con un titolo come **Railroad Tycoon 2**, capostipite del genere ma uscito ben diciotto anni fa!

Non sarebbe male l'idea delle missioni in stile **MMORPG**, con quest del genere "collega fabbrica A a trasporto B per proseguire il traforo del monte", così come non sono una brutta idea le missioni secondarie che ci vedono trattare con i nativi americani oppure cercare la Montagna di Cristallo, leggenda delle Alpi Svizzere. Peccato che, prendendo come esempio proprio la *sub-quest* elvetica, si

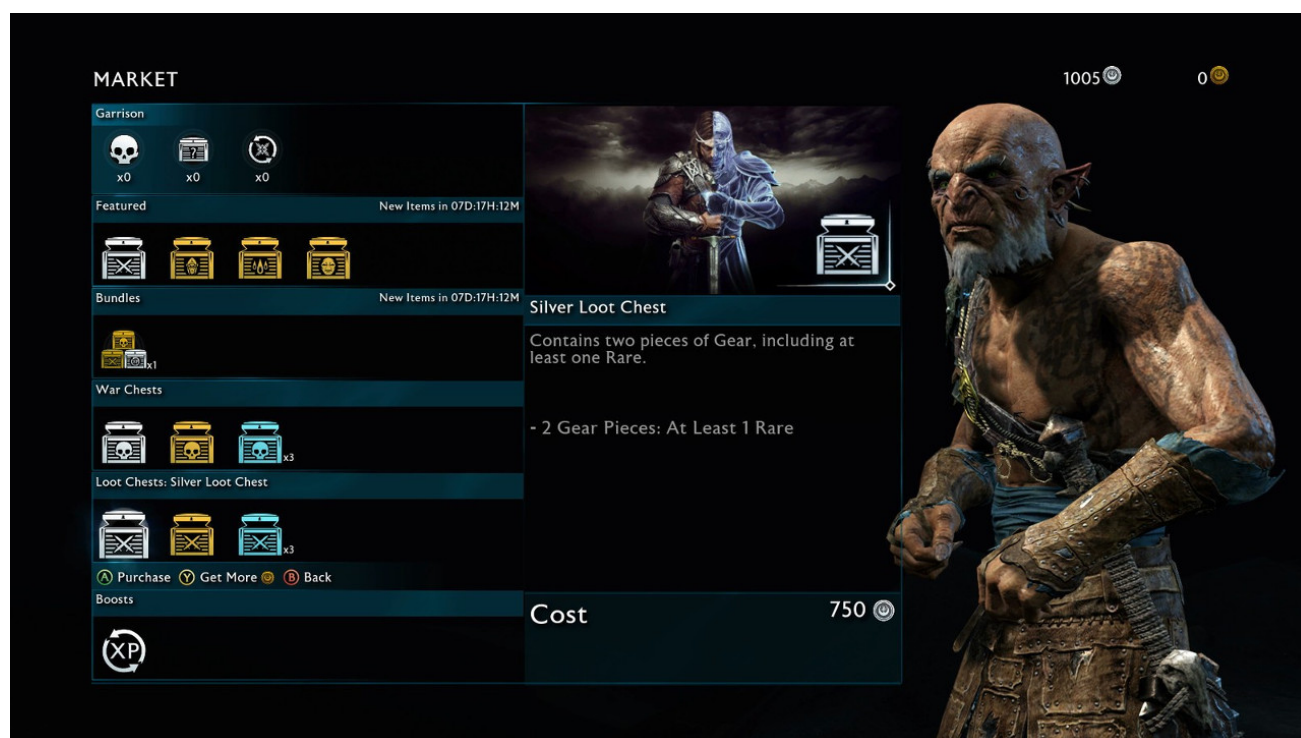
dovrebbe scavare a casaccio tra le montagne con l'apposito tool, con costi che gravano sul nostro bilancio annuale. E non si può nemmeno tornare indietro, perché, incredibile ma vero, il gioco non ha un tasto **undo**! Quindi se si commette un errore, bisognerà demolirlo e rimediare. Il tutto sempre a un costo! Trovo assurda questa mancanza in un titolo del 2016.

Concludendo, questo **Transport Fever** sarà anche il secondo gioco dei developer svizzeri, ma è un disastro sotto quasi tutti i punti di vista: se un titolo recente è inferiore in tutti gli aspetti, grafica a parte, rispetto a uno uscito nel 1998, c'è un problema enorme. Se volete giocare un gestionale del genere, puntate i vostri soldi su **Railroad Tycoon 2**: ne guadagnerete in esperienza e soprattutto non spenderete così tanto, visto il costo, francamente incongruo, del titolo di **Urban Games**, 32€ contro i 5€ del titolo **PopTop**. Un confronto impari sotto ogni punto di vista.

Monolith rimuoverà le microtransazioni da La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra

Da quando uscì su **PS4**, **Xbox One** e **PC** il 10 ottobre scorso, un'aggiunta in particolare fece storcere il naso a molti utenti, indipendentemente dalla piattaforma: la presenza delle **microtransazioni** che, anche se non necessarie per completare la storia principale, non sono state ben accette dal pubblico in un gioco non free-to-play.

Monolith Productions ha ascoltato le lamentele della sua utenza, assicurando che nel giro di pochi mesi gli acquisti in game con valuta reale e le stesse *loot box* **spariranno del tutto, o quasi da L'Ombra della Guerra**.



Nello specifico, gli update dell' 8 maggio rimuoveranno la possibilità di acquistare **gold**, anche se si potranno ancora comprare casse con quelli già in possesso dei giocatori, ma solo fino al 17

luglio, quando un altro aggiornamento eliminerà in modo definitivo le *loot box*, i gold e lo stesso shop interno del gioco. Da quel giorno in poi, tutti i gold residui non spesi saranno convertiti in casse, una ogni 150G (chiunque ne avesse di meno ne riceverà comunque una).

Ma non è finita qui: nuovi aggiornamenti arriveranno presto portando altri tipi di novità, stavolta incentrati sulla campagna, come nuovi elementi narrativi che secondo Monolith porteranno a un'esperienza di gioco più dinamica e coesa. Di cosa si tratterà?