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 divertissement 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.

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.

Svelata la data per il rilascio di Metal Gear Survive

Dopo aver annunciato che sarebbe uscito entro il 2017, all'**E3** di quest'anno, **Konami** ha posticipato l'uscita di ***Metal Gear Survive*** al 2018, tempo necessario per ultimare i dettagli del gioco, ma facendo sorgere un mistero sulla data. Oggi questo mistero è stato svelato con un tweet: ***Metal Gear Survive*** uscirà su **PS4** e **Xbox One** il 20 febbraio negli **Stati Uniti** e il 22 febbraio in **Europa**.

> Metal Gear Survive will launch on 20th Feb 2018 in the US + 22nd Feb 2018 in EU. You can pre-order now! #MGSurvive https://t.co/dDsdAVnS3G pic.twitter.com/WcMBvTP2vB
>
> — METAL GEAR OFFICIAL (@metalgear_en) October 25, 2017

Chiunque lo pre-ordinerà riceverà il **Survival Pack**, al cui interno troveremo quattro armi placcate in oro tra cui un machete e una lancia, due esultanze, quattro sciarpe di sopravvivenza nei colori verde, rosa, azzurro e argento, la skin facciale "**Kabuki**", la scatola "The Orange" e una targhetta della base madre. ***Metal Gear Survive*** è il primo gioco di **Konami** da quando **Hideo Kojima** ha deciso di separarvisi. Un gioco molto diverso dai precedenti la cui storia è ambientata in una realtà alternativa agli eventi di ***Metal Gear Solid V: Ground Zeroes***, in cui dovremmo affrontare una quantità di zombie che **Kojima** trovava strana. Sarà presente anche un **multiplayer co-op** su **PS4**, **Xbox One** e **PC**.