This War of Mine: Complete Edition – La guerra di chi non spara

Capita spesso al telegiornale di sentir parlare di guerra, di studiarla a scuola o addirittura lodare le vicende di chi vi ha combattuto. Nei videogiochi la guerra è un tema più che ricorrente: che sia una riproposizione storica, una battaglia più contemporanea o addirittura futuristica, ci ritroviamo solitamente dietro il fucile per compiere gesta più o meno eroiche senza alcuna conseguenza (tematiche che abbiamo anche affrontato in un precedente articolo). Delle guerre vediamo sempre l'aspetto più adrenalinico, in cui un soldato combatte un nemico: non di rado i protagonisti che impersoniamo li consideriamo eroi, dimenticandoci di chi c'è nel fuoco incrociato, **i civili**, persone non in divisa che si trovano loro malgrado in mezzo a conflitti sanguinosi. Ed è così che **11 Bit Studios** decide di farci vedere quest'aspetto poco considerato, quello di coloro che, inermi e indifesi davanti agli uomini con fucile, non vogliono perdere la speranza e fanno di tutto per sopravvivere di fronte al conflitto che tenta di distruggerli nel corpo e nello spirito; arriva anche su **Nintendo Switch** l'acclamatissimo ***This War of Mine*,** in una ***Complete Edition***, in cui per la prima volta tutti i precedenti DLC (arrivati gradualmente per le versioni **PC**, **PlayStaition 4** e **Xbox One**) sono presenti sin dall'inizio. Questo titolo ci metterà di fronte a decisioni difficili da prendere, compiere azioni al limite del giusto e dello sbagliato la cui moralità è dettata solamente dal vivere un altro giorno oppure no: le idee dietro alla realizzazione del gioco sono veramente molte e vederemo di fare ordine al meglio che possiamo.

Il mio spirito è ancora vivo

Il gioco è ispirato principalmente agli accadimenti del terribile **assedio di Sarajevo** (1992-1996), e ci cala nella condizione (con tutti i limiti della simulazione) di chi apra la porta di casa e trova la guerra di fronte a sé. Ci verranno proposti diversi scenari con svariati personaggi, ma le dinamiche di base li accomuneranno tutti: di notte bisognerà **raccattare più oggetti possibili in diversi luoghi della città**, come **materiali** per costruire elementi essenziali per la casa e per la nostra stessa sopravvivenza (come un **tavolo da lavoro**, un **letto**, un **cucinino** e così via), **utensili**, **cibo**, **medicine**, **armi** e, visto che questa versione include anche il DLC ***The Little Ones***, anche **giocattoli** e **libri** per tenere alto il morale dei più piccoli che abitano con noi nella stessa casa; di giorno, visto che la città pullula di soldati e cecchini, è importante **rimanere a casa per potersi rifocillare**, **riposare ma soprattutto sfruttare al meglio le risorse che ci siamo procurati durante la notte** costruendo nuovi oggetti, rinforzare le mura di casa, utilizzare gli oggetti già costruiti come **raccoglitori di acqua piovana**, **distillatori** per produrre alcolici o **presse** per creare sigarette fatte in casa (entrambi ottima merce di scambio durante la guerra). Sarà dunque fondamentale procurarsi gli oggetti giusti sia per **garantire la sopravvivenza** fisica e psichica dei nostri personaggi, sia per **poter costruire oggetti** utili per la casa. Per quanto il raccogliere i materiali fuori casa sia essenziale (soprattutto quelle tante cose che non possiamo produrre come "materiali", legno, transistor e altro), è bene che la casa funzioni come una sorta di "fabbrica", in quanto **le stazioni di lavoro** potranno creare tanti oggetti non solo utili per noi stessi ma anche come **merce di scambio**: non è raro trovare in mattinata (o in alcuni luoghi di notte) persone intenzionate a scambiare uno o più oggetti con altri. Per tale motivo è importante controllare spesso la radio in quanto ci può dire quali sono gli oggetti più preziosi in fase di scambio in un determinato

momento e anche dove poterli andare a trovare durante la notte. Qualsiasi mezzo è lecito per sopravvivere in una situazione del genere… oppure no?
Al calare della notte potremo andare a caccia di preziosissimi oggetti fuori casa. Prima di andar via, è bene "**dare un compito**" agli eventuali coinquilini che rimarranno a casa, come sorvegliare la casa durante la notte o semplicemente dormire per poi, il giorno dopo, essere produttivi sin da subito (i bambini potranno solamente dormire). È importante, per questi motivi, sfruttare al meglio le capacità delle persone che abitano in casa nostra: potremmo ritrovarci, per esempio, con un **ex atleta** la cui velocità è superiore a tutti gli altri (e sarà dunque perfetto per i saccheggi), un **tuttofare** che potrà costruire oggetti con meno materiali necessari, **cuochi** in grado di cucinare pietanze con meno ingredienti, altri senza delle vere abilità ma con un **inventario più grande**, etc…

Ovviamente **più inquilini in casa significa anche più bocche da sfamare** perciò, se qualcuno dovesse bussare alla vostra porta per aggiungersi al vostro "team", valutate bene le sue qualità, anche se il rifiuto potrà far salire in noi un senso di colpa. Ad ogni modo, il "**saccheggiatore**" avrà la possibilità di portarsi qualche oggetto da casa, come un **piede di porco**, una **pala** o una **merce di scambio**, anche se ciò significherà sacrificare preziosi slot del nostro inventario personale. Nei luoghi del saccheggio – **abitazioni semi-abbandonate**, **supermercati**, **scuole**, **ospedali fatiscenti** e molto altro – si concentra il cuore del gameplay (di cui discuteremo in dettaglio dopo), che ci vedrà **cercare oggetti nei cumuli delle macerie**. Alcune volte capiteremo in luoghi senza occupanti al loro interno, ma il più delle vi troveremo delle persone disposte a tutto pur di proteggere i loro oggetti, oppure troveremo altri saccheggiatori, esattamente come noi. I **cumuli** non saranno più semplice spazzatura in cui troveremo oggetti poco utili (principalmente materiali per costruzioni) ma saranno le risorse di altre persone che, proprio come noi, stanno sopravvivendo alla guerra con tutte le loro forze. ***This War of Mine*** vuole mettere in discussione il codice etico morale del singolo giocatore mettendolo di fronte a come la guerra distrugga ogni residuo di umanità, anche dei civili che rimangono ai margini di essa: dobbiamo rubare? È davvero necessario? E se sì, quanto? E se lasceremo quelle persone senza niente e le abbandoneremo al loro destino? Sopravvivere, in momenti come questi, è realmente una questione di vita o di morte e talvolta può significare soprattutto la vita di uno e la morte di un altro. I personaggi che controlleremo, che ricordiamo sono normalissime persone, **verranno influenzati da ogni azione**, soprattutto di fronte a decisioni drastiche come queste e perciò "il riempirsi la pancia" non è sempre la giusta cosa da fare: i nostri personaggi **cadranno in depressione** e ciò si tradurrà in **produttività ridotta** e **morale basso**, fattore molto negativo in situazioni come quella che ci viene presentata. Ancora più influenti saranno gli **omicidi**: in situazioni del genere le persone che saccheggeremo potrebbero essere armate e ucciderle significherà convivere col senso di colpa. Capiteremo anche in luoghi popolati da **bande** e **persone senza scrupoli**, ma noi saremo sempre dei normalissimi civili col pad in mano, è dura gestire ciò che si prova togliendo la vita a un'altra persona, anche in un mondo virtuale. Si tratta di un titolo forte ma al contempo edificante, che trasmette quanto la vita sia importante e preziosa e quanto la guerra possa cambiare un essere umano in condizioni estreme, al punto da portarlo a rubare il pane di altri o addirittura arrivare a strappare una vita per la propria sopravvivenza; il vero messaggio di ***This War of Mine*** è che in guerra non esistono seconde possibilità per nessuno, il confine fra la vita e la morte diventa incredibilmente sottile e talvolta si dovranno compiere delle scelte così difficili che il nostro codice morale personale verrà messo in discussione accrescendo insoliti sensi di colpa con la quale non abbiamo mai avuto a che fare. La guerra cambia sempre le persone in peggio ma sta a noi resistere e far vivere il nostro spirito.

La più reale guerra in un videogioco

In ***This War of Mine*** troveremo principalmente due stili grafici: quello delle fasi di gioco, costituito per lo più in **vera grafica 3D**, semplice, sterile, quasi monocromatica e che ricorda a tratti dei bozzetti a matita, e **foto di persone reali** nelle schede dei personaggi. Prima di analizzare la grafica delle fasi di gioco bisogna in realtà apprezzare le fotografie dei personaggi **rese con dei corrispettivi nel mondo reale**: questa è una scelta di design molto importante perché ognuno di questi non è solo un personaggio fittizio, è una vita, un essere che respira, ha sogni e ambizioni a cui la guerra ha negato tutto in nome della sopravvivenza. I personaggi in questo gioco muoiono "per davvero", il vuoto che lasciano all'interno della casa è reale, si sente e non verrà mai colmato nel giro di pochi giorni. Anche noi, un po' come accade certe volte in ***Undertale***, ci sentiremo in lutto per un personaggio che viene ucciso come un cane mentre stava pensando alla sua sopravvivenza, per quella vita strappata dalla legge non scritta del "vivere o morire". Anche se non c'è un vero abbattimento della quarta parete, questo avviene in qualche modo, le fotografie sono il ponte fra noi – la nostra empatia – e il videogioco.
L'essenziale grafica 3D, che ripropone una **Pogoren** (città fittizia) distrutta dalla guerra, riesce a restituire quel senso di sporcizia e disordine provocato dai bombardamenti in parte ancora in corso ma soprattutto di perdizione dovuto allo sconvolgimento della normale vita quotidiana della gente comune. In casa, nelle fasi diurne, noteremo soprattutto che l'umore generale dei personaggi influirà sulla grafica: un umore felice, nonché una buona salute e una buona temperatura interna, produrrà una visualizzazione più limpida, al contrario di quando si affronteranno eventi devastanti, in cui la grafica avrà un più evidente effetto bozza a matita, giusto per indicare un cambio dell'umore dei personaggi.
La **musica** è per lo più un suono struggente che fa da sfondo ai colpi di arma da fuoco che si sentono in lontananza, un lontano eco che descrive perfettamente lo strazio dell'assedio ma che accende, nonostante tutto, una lieve nota di speranza alimentata da ricordi passati di una vita la cui guerra non aveva ancora distrutto la normalità. La scelta di una simile colonna sonora può non piacere a tutti, specialmente a coloro abituati ad ascoltare musica con ritmi calzanti o vere melodie portanti, ma gli amanti di band come i **Godspeed You! Black Emperor** o gli **Ulver** di ***Shadows of the Sun***

potranno apprezzare i toni decadenti e il minimalismo che bene si adattano ai temi qui proposti. Le chitarre spente e i pad eterei descrivono perfettamente quei giorni bui in cui non si sa se il giorno dopo si è ancora vivi; decisamente un ottima scelta e una colonna sonora degna di un secondo ascolto in sede differente dalla postazione di gioco.

Dalla parte del giocatore

Come abbiamo più volte accennato in questo articolo, lo scopo di ogni scenario è principalmente **sopravvivere all'assedio** (composto principalmente da tre fasi, non sempre con durate regolari: **preparazione alla guerra**, **fase di attacco/aumento della criminalità** e **cessate il fuoco**), dunque rimanendo vivi a ogni costo, sia fisicamente che spiritualmente. Cominciamo col dire che, un po' come nella vita reale, non sono presenti veri tutorial che introducano al gioco, e tutto ciò che avremo, all'inizio di uno scenario, è una overview completa dei comandi di gioco e qualche finestrella informativa che si apre di tanto in tanto; una scelta sensata, visto che molti giochi moderni includono dei tutorial fin troppo esplicativi e qui calza anche con il fatto che "in situazioni del genere non esistono tutorial", ma nemmeno la migliore in quanto, non avendo vere seconde possibilità, non saremo spesso preparati alle difficoltà che incontreremo nelle fasi di saccheggio, ben diverse dalle situazioni in casa dalla quale iniziamo. Ci viene spiegato l'essenziale, ma ciò non basta per godersi il gioco al 100%: spesso e volentieri, visto che rimediare a un nostro errore sarà molto difficile, l'unica cosa da fare sarà far morire tutti i nostri personaggi solo per riavviare lo scenario scelto senza sbagliare una seconda volta.
La nostra schermata di gioco in ***This War of Mine*** comprenderà un ambiente con delle icone sparse per eseguire delle determinate azioni. Nella versione **PC** il giocatore può sfruttare il mouse per cliccare direttamente alle icone senza doversi spostare direttamente sul punto dove sta l'icona; in questa versione per **Nintendo Switch** le icone nelle immediate vicinanze possono essere selezionate con la croce direzionale ma non tutte possono essere raggiunte con questo sistema, e perciò ci toccherà dunque spostarci verso le icone e attivare l'azione. Nonostante la levetta destra permetta di

vedere cosa c'è nelle immediate vicinanze, non sarà possibile selezionare quelle icone per un immediato avvio di quella determinata azione. Di giorno è importantissimo sfruttare al meglio le ore a disposizione prima del saccheggio notturno e perciò un simile sistema di controllo non fa che nuocere alla dinamicità delle azioni da compiere durante il giorno; non è stato neppure implementato un controllo tramite touchsceen, come invece avviene per le versioni **iOS** e **Android**, per simulare in parte il mouse in modalità portatile, e ciò non è che un ostacolo per la fruizione del gioco che rimane bloccato ai soli controlli base. Essere veloci al mattino è fondamentale, soprattutto quando la casa è abitata da un bambino a cui, tramite un adulto, si possono insegnare cose come cucinare, accendere la stufa, prendere farmaci in caso di emergenza, cambiare il filtro per l'acqua piovana, sistemare le trappole per gli animaletti e molto altro: entrambi si devono posizionare sulla medesima icona e per farlo dobbiamo prima portare un personaggio all'icona e poi l'altro, sprecando tempo prezioso (vi consigliamo, in questi casi, di portare prima l'adulto in quanto i bambini, soprattutto se di buon umore, tenderanno a non stare fermi sullo stesso punto). Se la casa è popolata da più persone è bene impostare più compiti contemporaneamente a più personaggi ma con questi controlli, chiamiamoli diretti, verrà sprecato troppo tempo solo per portare i personaggi verso le icone. Purtroppo il problema con i controlli non finisce alla sola selezione delle icone ma anche al movimento dei personaggi in quanto ci sono problemi fastidiosi per ciò che riguarda le animazioni legate al fare le scale, sia in salita che in discesa: istintivamente, quando il personaggio controllato finirà di salire o scendere e girerà sul piolo finiremo col muovere la levetta in direzione dei suoi movimenti ma l'animazione legata al salire le scale non è ancora finita e perciò finiremo col riscendere, o risalire, le scale rimanendo "incastrati nell'animazione". Bisognerà imparare a far concludere l'animazione automaticamente o altrimenti rimarremo in questo limbo proprio quando non potremo permettercelo (ovvero durante le fasi di saccheggio); purtroppo non pensiamo sarà un difetto risolvibile con una semplice patch perché altrimenti ci sarebbe da cambiare l'intero di controllo.

Altro problema legato alle animazioni è quello della **mancanza di elemento stealth**, componente assente e che avrebbe arricchito il gameplay di questo gioco ancora di più. Sarà forse per la sua natura da **gestionale per PC**, ma a nulla servirà il piegare di poco la levetta direzionale: i personaggi si sposteranno sempre alla velocità massima e, per quanto nei luoghi esistano dei punti in cui nascondersi, sarà impossibile non far rumore e suscitare i sospetti degli occupanti dei luoghi che saccheggeremo. ***This War of Mine*** chiede inoltre una certa reattività nelle fasi di combattimento (come del resto un qualsiasi gioco che implichi armi da fuoco o oggetti contundenti) ma qui i controlli per queste azioni risultano legnosi e poco reattivi: fuggire dalle lotte, anche per un discorso legato all'integrità dei personaggi, sarà spesso la cosa giusta da fare ma il più delle volte il vero motivo per cui si evita di entrare in conflitto con altre persone è perché non si vuole avere nulla a che fare con quei controlli poco reattivi e che potrebbero farci perdere un conflitto, cosa che non possiamo permetterci assolutamente visto che non abbiamo mai seconde chance. La verità di tutti questi piccoli difetti è che, con buona probabilità, il tutto non si traduce bene in un setup da console e tutto ciò che rende immediato il gameplay su **PC** qui invece e risulta lento e legnoso.
Ad ogni modo, far fronte ai problemi di ***This War of Mine*** non è impossibile e può risultare comunque un buon acquisto anche per **Nintendo Switch**; il suo punto di forza è senza dubbio la sua ottima longevità dovuta non solo ai tanti scenari inclusi, da completare raggiungendo il cessate il fuoco, ma anche all'inclusione di tutti i DLC rilasciati precedentemente. Nella modalità ***This War of Mine Stories***, selezionabile nella prima schermata, ci verranno proposti **nuovi scenari**, con degli **esclusivi obiettivi** da raggiungere tramite condizioni diverse, e l'**editor delle storie** in cui possiamo creare degli scenari da zero scegliendo quali personaggi ne prenderanno parte, la durata del conflitto, la durata e la durezza dell'inverno, quali luoghi saranno disponibili per i saccheggi e molto altro. ***This War of Mine*** non è certamente un gioco che manca in longevità, anche se il suo godimento su **Nintendo Switch** non è la modalità ottimale per scoprire questo titolo, nonostante la completezza della versione.

War is not fiction

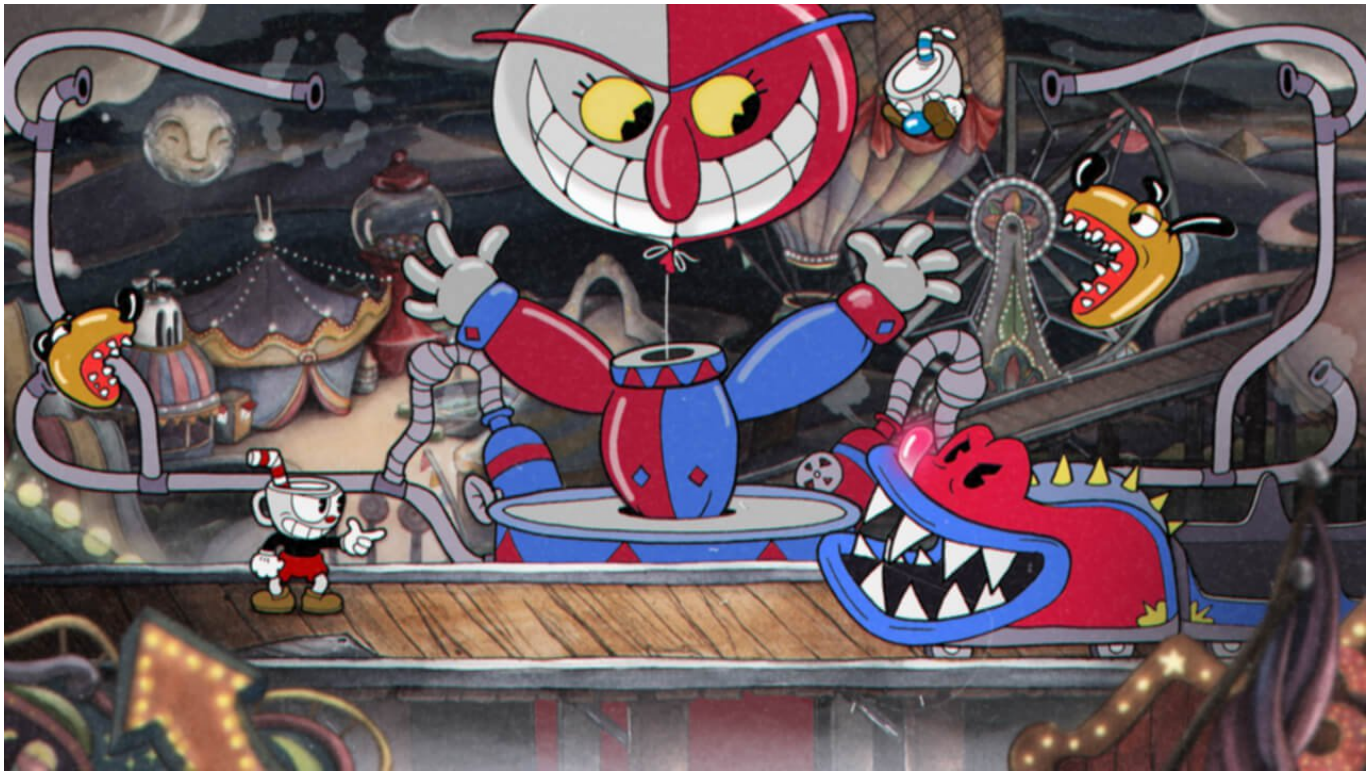
This War of Mine è un gioco di rara profondità, è spaventosamente reale e intenso per essere un frutto dell'immaginazione umana, e ogni aspetto della guerra – o dovremmo forse dire "assedio" – è stato riprodotto con cura quasi maniacale. Una recensione non basta per descrivere i tantissimi aspetti che compongono i diversi aspetti del gameplay, dai saccheggi agli umori dei personaggi, dal mantenere la casa a una temperatura ottimale al difenderla dai ladri e molto altro. Oseremmo dire che questo è un gioco che, nonostante il **PEGI 18**, potrebbe essere preso in considerazione addirittura come parte integrante nei programmi di storia nei licei, in quanto ci fornisce una dura lezione di come sia in realtà una guerra, cosa si vive, cosa significhi avere una sola scatoletta di tonno e due bocche da sfamare ma soprattutto come essa trasforma persino le persone che non la combattono. Il concept dietro a questo titolo **11 Bit Studios** è veramente sensazionale e ciò è stato anche dimostrato dal fatto che i costi di sviluppo sono stati recuperati in soli due giorni. Sfortunatamente è evidente come questo comunque splendido ***This War of Mine: Complete Edition*** sia un porting da **PC** non riuscitissimo, con tanti piccoli problemi che nel complesso non permettono una fruizione realmente ottimale. Il prezzo di lancio di 40€ sul **Nintendo E-Shop** potrebbe risultare un po' eccessivo solo per questi aspetti, anche se bisogna ammettere che l'inclusione dei DLC può in qualche modo giustificarlo; se non volete aspettare qualche periodo di saldi sullo store **Nintendo** potrete comunque investire questi soldi nell'esclusiva versione fisica europea. Ricordiamo che oltre alle versioni **PC**, **Xbox One** e **PlayStation 4** esiste anche un **gioco da tavolo** **di *This War of Mine***, un altro particolarissimo modo per vivere questa sensazionale esperienza.
Un grande titolo, anche se il suo potenziale non è espresso benissimo.

Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

#5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo**: ***Cuphead***, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.
Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



#4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti ***Anno 2070*** e ***Anno 2205***, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di ***Anno 1404***, ma non solo: infatti ***Anno 1800*** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.
Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. ***Anno 1800*** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.

#3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, ***Katana Zero*** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.
Guai a definirlo un clone di ***Hotline Miami***: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni ’80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero intermezzo tra uno stage e l’altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e ***Katana Zero***, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.

#2 Days Gone

Un’epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell’**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l’incipit di ***Days Gone***, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.
Il gioco prende ispirazioni da serie quali ***The Walking Dead*** e ***Sons of Anarchy*** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come ***The Last of Us***, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.
Days Gone è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.

#1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo ***Mortal Kombat 11***, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come ***Injustice***.
I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, ***Mortal Kombat 11*** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.

Megaquarium

Correva l’anno **1997** quando uscì ***Theme Hospital*** sul mercato, quello che per me era (e credo possa rimanere) il miglior gestionale di sempre. Difficile emularlo, difficilissimo riuscire a ricreare quel clima di gioco frenetico – ricordo ancora quando iniziavano a entrare pazienti di continuo, era in quelle occasioni che dimostravi di essere un vero uomo – e divertente allo stesso tempo. Nell’agosto di quest’anno è uscito ***Two Point Hospital***, un gestionale chiaramente ispirato a ***Theme Hospital*** ma in chiave un po’ più moderna.
Oggi in tema di gestionali si trova veramente di tutto in commercio: ma avete mai provato a gestire un **acquario**?

Una Piacevole Scoperta

Megaquarium, sviluppato da **Twice Circled**, è un coloratissimo gestionale che ci vedrà impegnati nello **sviluppo di un acquario** in diversi contesti geografici. Dalle calde acque tropicali a quelle gelide dell'Artico si dovranno soddisfare i requisiti necessari per il corretto funzionamento di ogni acquario, prestando particolare attenzione a quali siano le condizioni imposte da ogni esemplare marino per poter esistere e/o coesistere con le altre specie all'interno dello stesso ambiente acquatico.

Ogni pesce ha un proprio habitat ideale e il suo mangime, ma richiede anche la temperatura dell'acqua (**calda o fredda**), così come anche la purezza della stessa: infatti per ogni acquario che costruiremo, si dovranno abbinare, di base, almeno un filtro (**per la pulizia dell'acqua**) e un termostato (**per la temperatura**), oltre ai contenitori adatti di mangime. Più avanti nel gioco si sbloccheranno anche diverse combinazioni di filtri più potenti, pompe di flusso e altri macchinari per i pesci più esigenti.

Lo Scopo del Gioco

L'obiettivo è quello di totalizzare il maggior numero di punti in modo da poter andare avanti nel gioco sbloccando le specie più rare e i macchinari migliori. Ci sono **tre tipologie di punti**: punti **stella** (ci faranno salire di rango dandoci accesso ad accessori, macchinari e pesci sempre più rari), **natura** (per sbloccare i pesci) e **scienza** (per i macchinari), ottenibili più agevolmente dai grandi acquari più decorati e popolati. Ma in questo gioco non saranno solo le specie ittiche a richiedere la nostra attenzione: come dei bravi gestori di una attività che si rispetti, **dovremo curarci anche dei nostri affezionati avventori**! Si dovranno costruire bagni, corner-shop, panche e distributori di bevande e viveri. Inoltre, grazie ai fondamentali operai che si potranno assumere durante la sessione di gioco (i quali variano di numero in base alla grandezza dell'acquario che andremo a costruire), ci prenderemo cura dei nostri pesci, dei macchinari e della galleria stessa costruendo ripostigli, banchi da lavoro e lavabi.

Uno dei tratti interessanti dei nostri piccoli operai, è sicuramente il fatto che andando avanti nel gioco, potremo **sviluppare le loro skill**, in modo da migliorare quelle in cui sono già più ferrati, oppure dargliene di nuove per ricoprire più incarichi all'interno della galleria. Quasi come fosse una sorta di **semplicistico schema di sviluppo RPG**, davvero molto originale per la tipologia di videogioco proposta dal developer.

In conclusione

Anche se graficamente il gioco non è al passo con i suoi antagonisti, come lo stesso ***Two Point Hospital***, e la **colonna sonora** si riduca a una orecchiabile melodia, d'altro canto è evidente come ***Megaquarium*** punti sull'immediatezza e sul divertimento, in modo da poter offrire agli appassionati quel "quid" che li stimolerà a rimanere incollati allo schermo un po' più del previsto – per intenderci quando pensi tra te e te: «sì ok dai faccio questo e stacco… ok, ok, completo solo questo magari e poi vado via… ma sì dai, la mia fidanzata potrà andarci anche sola a far la spesa no?».
Ecco, avete trovato il gioco che fa per voi.

Two Point Hospital

Facciamo un salto indietro nel tempo: 1997, anno d'uscita di ***Theme Hospital*** di **Bullfrog**. Uno dei gestionali più amati di tutti i tempi: sia per il gioco in sé, vasto e profondo per l'epoca, sia per la sua incredibile ironia e leggerezza nel trattare un tema spinoso come quello delle malattie. In quegli anni era la prassi lottare con teste giganti ed imitatori di Elvis Presley, e il gioco fu una delle ultime hit dello studio inglese fondato da **Peter Molyneux** e **Les Edgar**, prima di essere accorpato agli studi inglesi di **Electronic Arts**.
Torniamo al presente: dopo ben ventuno anni esce ***Two Point Hospital***, seguito spirituale di ***Theme Hospital*** creato da **Two Point Studios**, studio di sviluppo che vede nel team due figure fondamentali che hanno partecipato alla creazione del predecessore, i designer **Mark Webley** e **Gary Carr**.

Ma andiamo a vedere come si propone questo seguito spirituale…

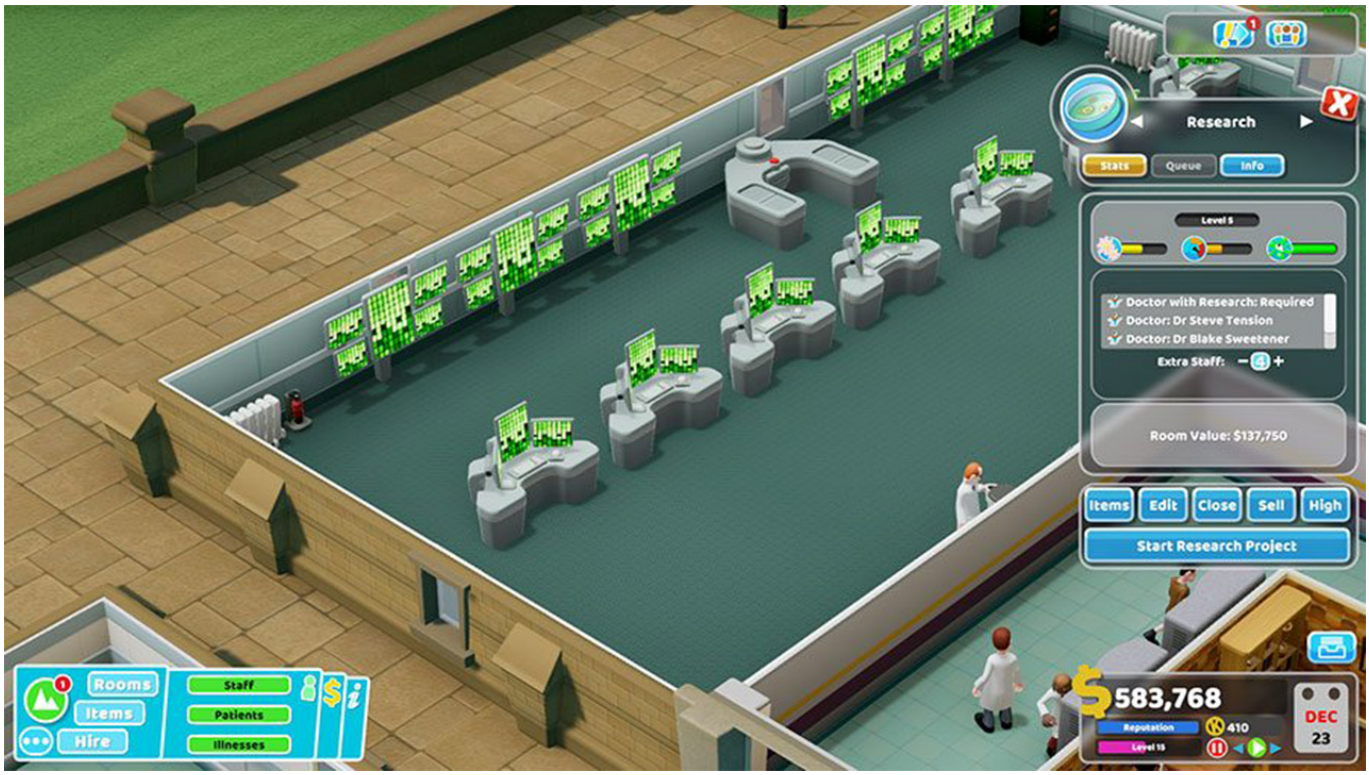
I'm no Superman

Two Point Hospital ci presenta da subito un sistema di progressione simile a quello visto in giochi come ***Overcooked***: con dei livelli (o meglio, strutture ospedaliere) dove si devono ottenere delle stelle. Per ottenerle, basta seguire delle simil-quest varie per livello, come l'ottenere un'alta reputazione o conseguire un certo numero di pazienti curati. Una struttura che ben si sposa con un titolo del genere, facendo contento sia chi voglia ottenere la singola stella atta a sbloccare le altre strutture nel minor tempo, che i completisti. Vi è anche un minimo di ***backtracking***, visto che è possibile tornare nei precedenti livelli quando si vuole, direttamente dalla mappa di gioco, così da aggiungere stanze e oggetti sbloccati avanti nel tempo e magari ottenere quella tanto agognata terza stella.

Ma passiamo al gioco vero e proprio: il design è rotondo e gommoso, e il lavoro di **Ben Huskins** e **Gary Carr** sembra quasi un'evoluzione di ***Theme Hospital***, e ben si sposa con l'atmosfera del titolo. Il gameplay è vario e, nei momenti più concitati, come le emergenze che consistono nell'arrivo di pazienti da curare il prima possibile, offre quel giusto grado di sfida tipica dei titoli del genere, e del predecessore. La costruzione e la pianificazione delle stanze che formeranno il nostro ospedale dei sogni è tanto semplice quanto completa, con un editor che prende a piene mani dal titolo originale e anche da giochi come ***The Sims*** di **Maxis**: in poco più di qualche secondo, avremo creato il nostro ospedale dei sogni, con stanze e oggetti che sbloccheremo man mano nel gioco. Siano esse ottenute tramite ricompensa per le stelle raggiunte, o sbloccate tramite i **kudosh**, punti accumulabili tramite varie quest lanciate dal nostro staff, una delle novità introdotte in ***Two Point Hospital***.

I cultori dell'originale titolo **Bullfrog** sanno, però, che la *feature* più importante del gioco erano le malattie, ricettacolo di incredibile ironia e motivo di divertimento. Per fortuna, nonostante la lunga assenza, le patologie divertenti (per quanto possa risultare un ossimoro) non mancano. I testoni e gli imitatori di Elvis lasciano il posto a uomini-lampadina, pentole incastrate in testa, e soprattutto imitatori di **Freddie Mercury** e del **Tony Manero** de ***La Febbre del Sabato Sera***. A tal proposito: un plauso alla localizzazione italiana per l'ottimo lavoro svolto, che ha visto trasformare l'originale "mock star" in "rapsodite", rendendo più netta e divertente il collegamento riguardante lo storico

frontman dei **Queen**. E non sarà nemmeno l'unica citazione pop nascosta nel gioco! ***Two Point Hospital*** offre di tutto, dai ***Ghostbusters*** passando a ***Grey's Anatomy***, il gioco è una continua celebrazione della pop culture dagli anni '80 fino ai giorni nostri.



Insomma, concludendo, questo ***Two Point Hospital*** è un centro sotto tutti i punti di vista: il titolo è principalmente mirato agli orfani di ***Theme Hospital*** che hanno dovuto aspettare ben ventuno anni per avere un altro capitolo della serie, seppur come sequel spirituale. Le sfide sono tante, e tutto ciò va a favore della longevità del gioco, davvero vasto e capace di far pronunciare al giocatore le fatidiche parole "altri cinque minuti e stacco", come ogni buon gestionale che si rispetti. Ora, si spera solamente di non dover attendere altri vent'anni e passa per un sequel ufficiale… ma, nel frattempo, diamo il bentornato a uno dei capisaldi del genere gestionale!

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.

Frostpunk

Estate: calore, sudore, cali di pressione, spossatezza. Mille volte meglio il refrigerio dell'inverno, no? E quindi, quale miglior momento per provare questo ***Frostpunk*** di **11 Bit Studios**, titolo ambientato in un 1800 alternativo dove l'intero pianeta è stato spazzato da un gelo eterno: a noi l'arduo compito di gestire la nostra colonia di londinesi sopravvissuti alla caduta della capitale britannica, riuniti attorno all'unico oggetto che può dare speranza in questo momento di difficoltà, ovvero, un generatore alimentato a carbone, faro di speranza e portatore di calore ed energia.

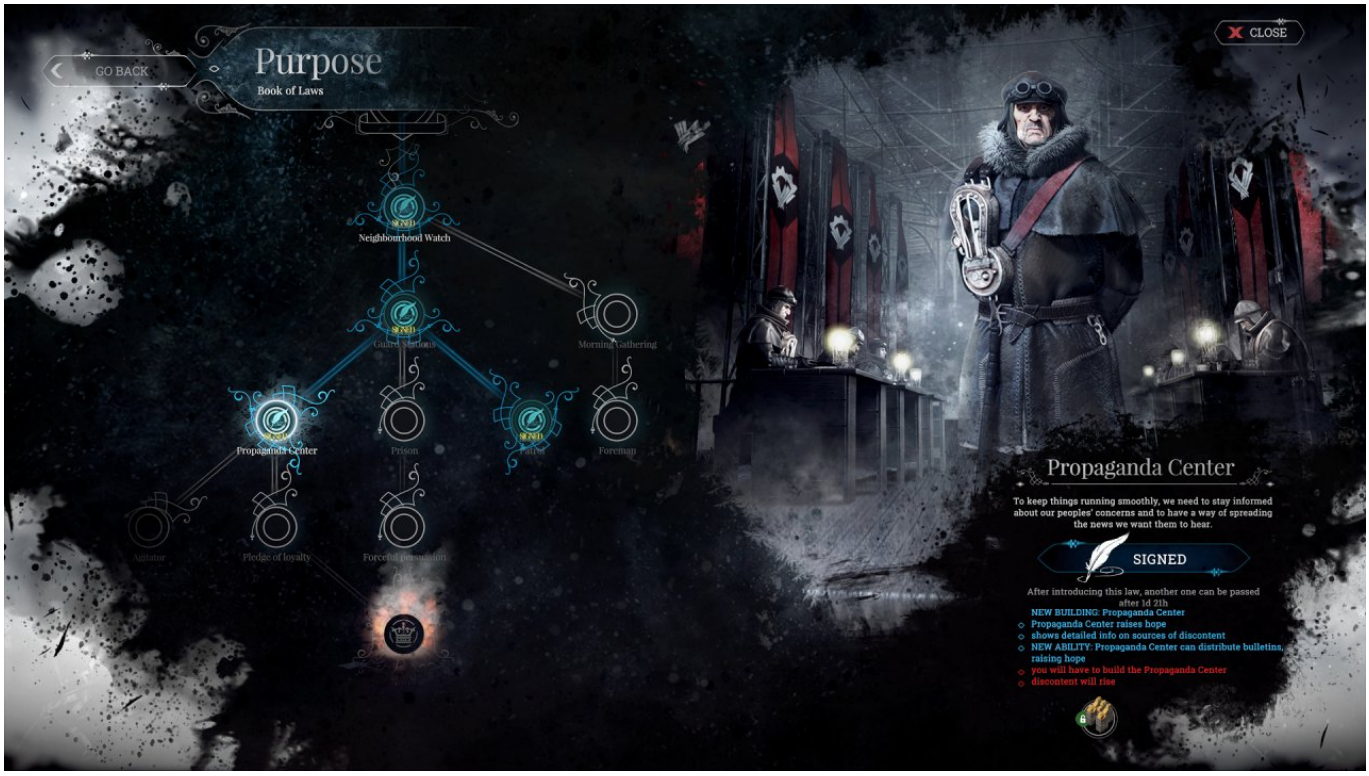
At the heart of winter

Frostpunk si presenta con un'interfaccia grafica intuitiva e ben pensata: in alto avremo le nostre risorse divise tra **carbone**, **legna**, **acciaio**, **nuclei** (fondamentali per la costruzione di alcune strutture), **cibo crudo** e **cibo processato**. Al centro troviamo un **termostato**, forse la parte della **UI** che controlleremo più spesso, visto che ogni abbassamento della già glaciale temperatura aggiungerà uno strato di difficoltà superiore all'inferno glaciale che stiamo vivendo: sarà fondamentale dare attenzione anche alle previsioni meteo, che monitorano l'eventuale abbassamento o innalzamento dei gradi centigradi.
In basso abbiamo dei tasti menù dedicati alla ricerca delle nuove tecnologie, alla costruzione delle varie strutture e soprattutto il tasto dedicato alle **leggi**, una delle meccaniche di gioco più importanti del titolo. Sarà nostro compito fare attenzione a mantenere un buon rapporto tra **scontentezza** e **speranza**, due barre che si trovano sempre nella parte inferiore dello schermo, e che saranno fondamentali per carpire i bisogni del nostro popolo e soprattutto saranno determinanti

a non farlo arrabbiare! Infatti, basta portare la scontentezza al massimo o la speranza al minimo e verremo banditi dalla città, causando il game over.

Il gioco ci lascia sempre in uno stato di tensione continua: le risorse sono esigue, ogni decisione sbagliata viene sempre pagata amaramente. In più, potrà capitare qualche evento casuale, come la morte di una bambina, che causerà il crollo nella speranza del nostro popolo, oppure l'arrivo di una carovana profuga. Il tutto porta il giocatore a pensare più e più volte prima di agire, soprattutto sulla parte legislativa: andando avanti nel gioco si prenderanno decisioni sempre più difficili o controverse. Per esempio, dichiarare legittima l'eutanasia libererà qualche posto nelle strutture ospedaliere, ma il nostro popolo non vedrà certamente di buon occhio la decisione, e potrebbe ribellarsi!
Più i giorni passano nella nostra colonia, e più le difficoltà aumentano: il titolo dei creatori di ***This War of Mine*** è crudo come la carne raccolta dai nostri cacciatori. Esattamente come il videogame ambientato nella prima guerra mondiale, questo ***Frostpunk*** è uno spaccato del comportamento degli esseri umani durante i momenti di difficoltà e sofferenza, oltre alle varie scelte compiute dal giocatore: le varie leggi e decisioni prese, possono avere uno sviluppo anche drammatico, talmente tanto da portare la colonia a diventare l'avamposto di una nuova religione oppure un'enclave dittatoriale dove ogni minimo errore contro la legge può essere punito anche con la morte.

Tragedies blows at horizon



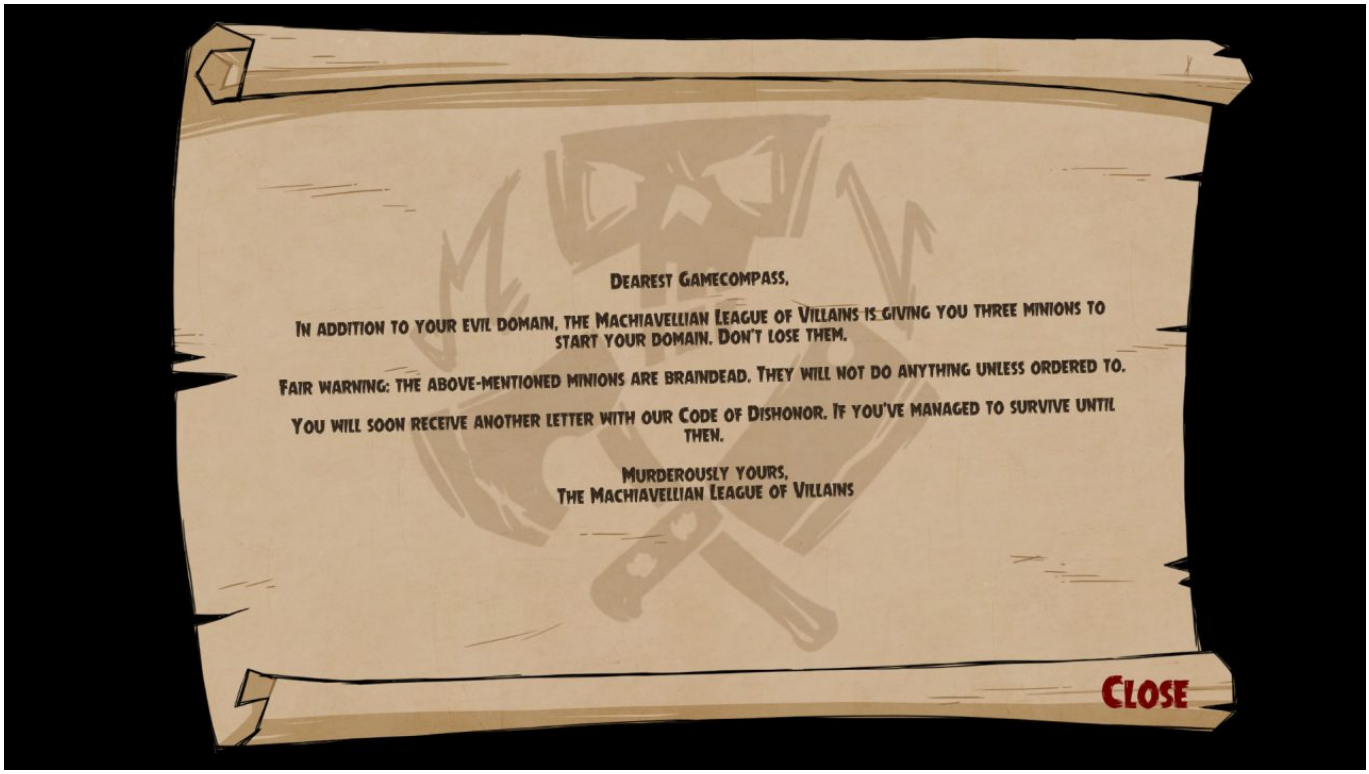
Nonostante il genere, ***Frostpunk*** si difende bene dal punto di vista grafico: gli effetti particellari di neve e ghiaccio sono ben fatti, e il gioco rende bene anche con i settaggi al minimo. La **colonna sonora** restituisce egregiamente lo stato di emergenza vissuta dai nostri sopravvissuti, con inserti orchestrali tendenti al tragico. Per quanto riguarda il gameplay, il giocatore è costantemente tenuto sulle spine, come succede per titoli del genere gestionale/survival, come ***Rimworld***, ***Banished*** e ***Dwarf Fortress***: proprio dall'ultimo gioco prendono ispirazione gli **11 Bit Studios**, infatti la

filosofia portante è proprio quel “**losing is fun**“ tanto caro al freeware di **Bay 12 Games**. Ogni game over che subiremo sarà fondamentale per imparare la lezione e non ripetere lo stesso errore, aspetto che si riflette sulla longevità: saremo sempre portati a migliorare in ogni partita e in ogni scenario. Se poi aggiungiamo che dopo il raggiungimento di un certo totale di giorni di sopravvivenza verranno sbloccati ulteriori scenari, e la recente inclusione della modalità **survival**, adatta per i giocatori che vogliono farsi prendere a schiaffi dalle folate di vento gelido, abbiamo tra le mani uno dei migliori titoli del genere usciti nel 2018!

Il lavoro di **11 Bit Studios** si pone tra le migliori uscite in assoluto per quanto riguarda il sottogenere del **gestionale survival**: ogni scenario nasconde sorprese e avvenimenti che possono stravolgere il lavoro certosino dei giocatori più o meno esperti. ***Frostpunk*** è un titolo consigliato sia ai neofiti del genere, soprattutto per il suo lato più ***story driven***, che per gli appassionati dei gestionali, che troveranno pane per i loro denti nelle gelide tundre di questo 1800 distopico ambientato tra i ghiacci. A patto di avere una buona dimestichezza con la lingua di Albione, visto che non è presente una traduzione in italiano.

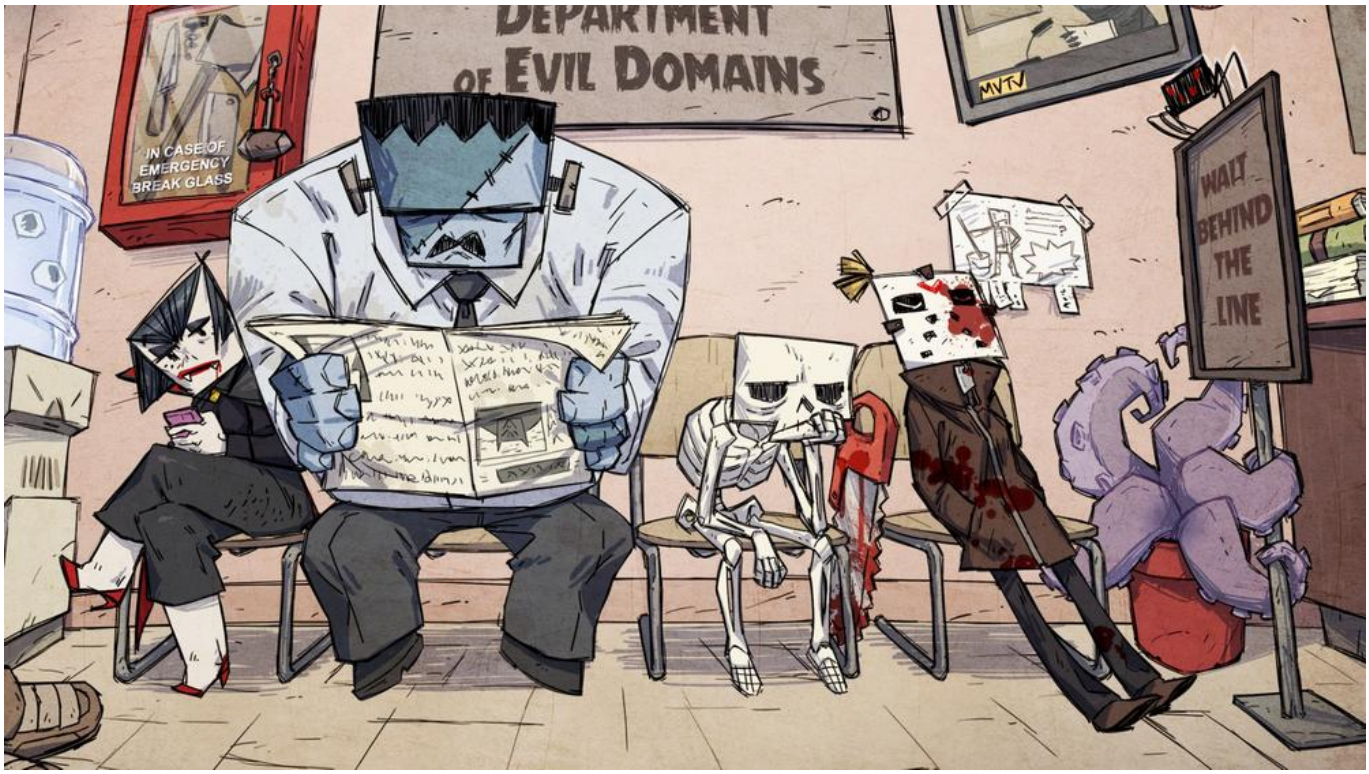
Machiavillain

Sviluppato da **Wild Factor**, ***Machiavillain*** è un gestionale orrorifico che ricalca il percorso di titoli storici quali *Dungeon Keeper* e *Prison Architect*.



Appena avviato, il titolo si presenta con una mini-schermata che fornisce la **possibilità di**

personalizzare le configurazioni (grafica, comandi, schermi ecc.).
Una volta dentro al gioco vestiremo i panni di “Dio”, visto che ci ritroveremo a dover costruire la nostra villa dell’orrore così da far eseguire una serie di macabri omicidi da parte dei nostri minion. Quest’ultimi, stranamente, riescono a capire quando sono sfruttati e, infatti, se schiavizzati si rivolteranno contro le nostre creazioni fino ad abbandonare il proprio lavoro. I nostri **obiettivi principali** sono due: soddisfare i nostri “impiegati” e scalare la piramide gerarchica della leva dei malvagi. Inoltre, avremo la possibilità di scegliere i nostri sottoposti in base alle nostre preferenze e alle loro peculiarità.



Inizialmente ci ritroveremo a poter comandare **3 minion**, il numero di quest’ultimi aumenta con il progressivo avanzamento del proprio grado all’interno della lega. Nei primi minuti di gioco il nostro obiettivo sarà quello di farmare e, di conseguenza, creare la trappola mortale (la casa). All’interno del titolo è possibile pre-selezionare i seguenti campi (raccolta dei minerali, raccolta di piante e raccolta della legna). Inoltre, come detto in precedenza, ognuno dei nostri personaggi sarà propenso a essere migliore in un lavoro rispetto agli altri. Qui entra in azione la **schermata “lavori”**, infatti, sarà possibile assegnare la priorità dei compiti da eseguire automaticamente. Con l’aumentare dei nostri adepti aumenterà anche il consumo dei viveri, per questo motivo è consigliabile scegliere i mostri diversificando le “razze”, visto che per ogni tipologia varia anche l’alimentazione. Infine, dopo aver costruito la nostra casa degli orrori, arriverà la parte “clou” del gioco, ovvero quella che ci vedrà attirare le vittime nella nostra villa così da ucciderle e usare i loro resti come fonte di cibo. Per commettere i nostri omicidi, ci serviremo della “pubblicità”, che servirà ad attirare gli sventurati nella nostra dimora. Prima del loro arrivo dovremo però far sì che i nostri mostri stiano nascosti e che il pavimento non sia sporco di sangue, visto che potrebbero spaventare gli ospiti facendoli scappare e, di conseguenza, aumenterebbero il sospetto attorno alla nostra villa.

Con l'aumentare di livello e con il passare dei giorni la **difficoltà aumenterà**. Cominceremo a essere attaccati frequentemente dai ragni, aumenterà il consumo di cibo e i minion cominceranno a essere sempre più stressati. La parte che probabilmente funziona meglio all'interno del titolo è quella che ci vede **pianificare la composizione della nostra villa**, modificabile in maniera molto semplice e soprattutto molto personalizzabile. ***Machiavillain*** sfrutta uno stile grafico cartoonesco, che in titoli del genere non guasta mai, si presenta, inoltre, con dei modelli abbastanza carini e apprezzabili. Dal punto di vista sonoro, gli sviluppatori hanno fatto un buon lavoro data l'ampia varietà di brani.
Infine, il titolo è molto carino, con difetti che non lo rendono perfetto ma rimane comunque un ottimo indie, capace di intrattenere i giocatori con molte ore di gameplay vario. Il titolo è disponibile su Steam a 20 euro.

Dealer's Life

«Ogni articolo qui ha una storia, e un prezzo. E se c'è una cosa che ho imparato in ventun anni è che non sai mai cosa entrerà da quella porta.»
Questa è l'introduzione di ***Affari di Famiglia***, noto programma televisivo sul banco dei pegni gestito da **Rick Harrison**. E quale incipit migliore per descrivervi ***Dealer's Life***, opera prima dei ragazzi italiani di **Abyte Entertainment** uscita a fine marzo sui sistemi **Android**.

Il gioco è un **tycoon game** dove ci troveremo a gestire un negozio dell'usato, alla ricerca di oggetti di valore da comprare, per poi rivenderli a un prezzo maggiorato così da generare un profitto. Ma gli inizi sono difficili per tutti: quindi, partiremo dalla zona meno raccomandabile della città e con una fama praticamente inesistente. Saranno le nostre abilità a fare la differenza, in primo luogo, **la**

contrattazione, vero fulcro di ogni bravo venditore che si rispetti: come ci insegna **Les Gold**, bisogna giocare al ribasso, comprando a un prezzo inferiore rispetto a quello proposto, per poi rivendere, a un prezzo maggiorato, l'oggetto al cliente. Magari facendo anche la faccia tosta di dire «…e ci sto rimettendo!»

Dealer's Life offre degli elementi **RPG**, come le **quattro *skill*** del nostro personaggio: **competenza**, che ci aiuta a dare una stima più precisa per i vari oggetti da vendere o acquistare, **carisma**, fondamentale per la riuscita di una contrattazione, **intuito**, che ci aiuterà con la personalità dei clienti e nel riconoscimento degli oggetti contraffatti, e **fortuna**. A proposito degli oggetti contraffatti, bisogna fare attenzione nel venderli o produrli tramite il **falsario**, pena un durissimo colpo alla nostra reputazione e ai nostri affari!
In base alla grandezza del nostro negozio, avremo anche la possibilità di allargare il nostro team formato da vari impiegati, come l'**esperto** (dalle fattezze simili a quelle di **Les Gold**), fondamentale per dare una stima corretta degli oggetti e per aiutarci a scovare eventuali falsi, il **lavacervelli** (ovvero l'**Agente J** di ***Men in Black***), che può darci una seconda chance con i clienti, magari dopo una conversazione spinosa o una trattativa finita male, il **restauratore** (qui viene citato **Rick Dale**, protagonista dello show televisivo ***Missione Restauro***), che può migliorare le condizioni dei nostri oggetti in vendita, oppure i vari **fortunelli**, **analisti**, **profiler** e **commessi**, che aggiungono punti in più alle nostre abilità.

Il titolo presenta anche degli **elementi procedurali**, come eventi casuali positivi o negativi, regolati in base al nostro grado di **fortuna**, nonché ***quest*** legate ad alcuni personaggi centrali, come il nostro rivale, che non mancherà di sfidarci in continuazione, o l'arrivo di un personaggio della malavita locale che ci chiederà il pizzo: in quel caso starà a noi decidere se accettare la sua "protezione" o rifiutare.
Graficamente parlando, il gioco è modellato sul motore **Unity**, in grado di girare senza problemi anche su hardware poco potenti. Il design generale è caratterizzato al punto giusto, con una nota a margine per il tratto dei vari personaggi, che, personalmente, ricordano un vecchio cult nostrano dei

tempi che furono: ***Tabboz Simulator***. I clienti che si avvicendano nel nostro negozio sembrano quasi l'evoluzione dei **tabbozzi** e dei **metallari** del glorioso titolo freeware dei primi anni 2000.

Sul piano del **gameplay**, la sfida offerta è tanto semplice quanto appassionante: il gioco della domanda e dell'offerta è ben spiegato, grazie anche alle numerose finestre d'aiuto attivabili e disattivabili in ogni momento. Dovremo stare attenti a non sforare con il nostro budget, magari attirati dalla possibilità di guadagno che un negozio di lusso può darci: in caso di eccessive perdite di denaro, verremo prima salvati dalla banca, che ci donerà un budget d'emergenza, mentre se andremo in rosso una seconda volta, sarà **game over** definitivo.
Il **sonoro** è ben fatto, magari non spicca tra le qualità migliori del titolo, ma svolge bene il suo compito: la musica di sottofondo, in stile **funky**, si sposa bene con l'atmosfera scanzonata di ***Dealer's Life***, e alcuni effetti sonori sono ben azzeccati.
Sotto il profilo della **longevità**, ci troviamo di fronte a uno di quei titoli capaci di farci dire "un'altra giornata di lavoro e poi smetto", mentre invece faremo nottata a furia di guadagnare denaro. Ma, a parte sessioni di gioco intense, ***Dealer's Life*** si presta bene anche a sessioni brevi, per esempio, sui mezzi pubblici o nelle pause pranzo.

In conclusione, l'opera prima di **Abyte Entertainment** appartiene alla categoria degli oggetti vintage che trovi nel soffitto di casa, e che, dopo un'attenta valutazione di un esperto, si scoprono essere delle gemme nascoste. Il design che colpisce dritto al punto, unito a un gameplay semplice ma appassionante, e alle molteplici citazioni pop di oggetti e personaggi, rende ***Dealer's Life*** una vera e propria sorpresa.
Trovate il gioco su **Play Store** in due versioni: la **Lite**, gratis ma con pubblicità al suo interno, e **Premium**, a pagamento, ma senza pubblicità e con la possibilità di giocare offline e di ottenere un negozio di lusso in esclusiva per la versione.

Domina

Come esclamava il comandante **Massimo Decimo Meridio** ne ***Il Gladiatore***, «al mio segnale, scatenate l'inferno!». E alla fine l'inferno si scatenò per davvero… ma nei nostri monitor. Tutto grazie a ***Domina***, seconda fatica degli sviluppatori canadesi di **Dolphin Barn**.

Domina è ambientato in un Impero Romano ai suoi titoli di coda: la situazione politica è tragica e il Senato, allo scopo di distrarre i propri abitanti dalla crisi imperiale, comincia a puntare i propri sforzi sullo spettacolo dei gladiatori. Uomini, schiavi, mandati al macello uno contro l'altro, o contro le fiere, il tutto per soddisfare la voglia di sangue degli spettatori. E noi, lì nel mezzo, a occuparci di qualche schiavo da far sopravvivere in battaglia e di accordi da stabilire con le alte cariche dell'Impero.

Il titolo dei canadesi, infatti, offre questa interessante variazione di un gestionale, dove **il nostro compito sarà quello di gestire i gladiatori**, allenandoli ed equipaggiandoli con le migliori armi e armature possibili per le nostre tasche. E soprattutto, vincendo più scontri possibili, così da guadagnare prezioso denaro e vettovaglie come cibo, acqua e vino, fondamentali per il morale dei nostri gladiatori. Così facendo, riusciremo a scalare le vette della società romana, anche grazie a qualche legame politico, cercando di corrompere i due personaggi centrali del gioco: **il generale dell'esercito e il senatore**.

Le opzioni di **micro-management** sono davvero molteplici, oltre che ben fatte: si può andare dall'assunzione di figure come allenatori o medici, capaci di migliorare l'efficacia degli allenamenti e di curare automaticamente i nostri uomini feriti in arena, fino alla personalizzazione dei nostri

guerrieri. Infatti potremo cambiare molte delle loro caratteristiche, come il nome, arrivando anche a gestire l'intensità di allenamento delle cinque abilità di ogni lottatore (agilità, destrezza con le armi, forza, difesa e mentalità) oltre alla parte più importante: l'equipaggiamento dei gladiatori. Sarà fondamentale bilanciare l'efficacia di armi, scudi e armature, a patto di non spendere tutti i nostri sudati sesterzi!
Importante anche concentrarsi sul ***tech tree***: infatti, sganciando qualche soldo, potremo ricercare delle nuove abilità che aiuteranno i nostri gladiatori a sopravvivere battaglia dopo battaglia, oltre a sbloccare due nuove classi di guerrieri (**Murmillo** e **Retiarius**) e, soprattutto, l'abilità "controllo mentale", che ci permette di assumere il controllo diretto dei gladiatori, trasformando il gioco da un semplice gestionale a un vero e proprio picchiaduro!

Parlando dell'arena, qui entra in gioco l'elemento ***roguelike*** del titolo: le battaglie e le opzioni disponibili, come per esempio la possibilità di arrendersi o di lottare anche contro dei leoni, saranno sempre scelte in ordine casuale. Questo aggiunge longevità al titolo, anche se, andando avanti, si noterà un po' di ripetitività. Per fortuna, le varianti sono tante, e si va dal semplice scontro faccia a faccia, fino a veri e propri scontri di gruppo e, addirittura, le corse dei cavalli sul modello di ***Ben Hur***!
Anche le ricompense saranno casuali, e, vincendo, potremo ottenere dei nuovi schiavi da allenare, liberare, vendere o giustiziare, sempre facendo attenzione alle riserve di viveri e al morale dei nostri gladiatori!
Le battaglie sono molto divertenti da guardare e da giocare, oltre che parecchio violente, nonostante la pixel art sia ormai abusata in questo ambiente: **Dolphin Barn** ha voluto puntare sulla spettacolarità degli scontri all'arma bianca, con battaglie veloci e intense che risultano appetibili anche ad un grande pubblico. Infatti, gli sviluppatori hanno incluso nel gioco la possibilità di avviare una sessione di streaming su **Twitch** direttamente dal titolo stesso, e anche di condividere su **Facebook** e **Twitter** la fine brutale dell'incontro, tramite una GIF animata.

Ma nell'antica Roma non è tutto oro ciò che luccica: se graficamente ***Domina*** ha un suo perché, e

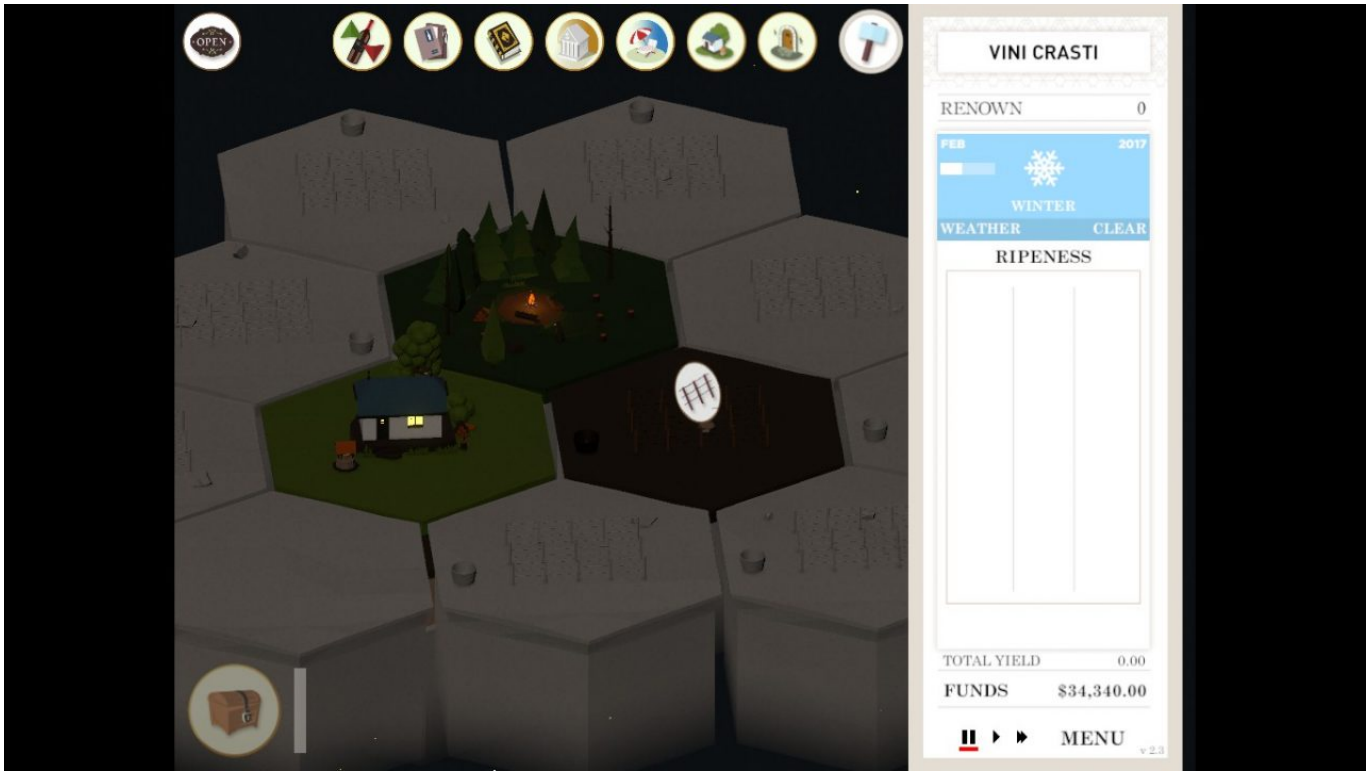
sul lato gameplay e longevità offre buoni spunti, non si può dire altrettanto del **sonoro**, penalizzato (e anche tanto) da una colonna sonora composta da musica elettronica **simil-synthwave e *brostep*** che fa a pugni con l'ambientazione e il **setting** generale del gioco. Non capisco la scelta degli sviluppatori, che avrebbero dovuto puntare più su qualcosa di marziale e folk che richiama l'atmosfera dei tempi antichi, piuttosto che uscirne fuori con quest'accozzaglia di drop e synth sparati a volumi siderali, ricetta probabilmente più adatta a un titolo moderno come ***Rocket League***.

Tirando le somme, questo ***Domina*** offre del buon divertimento sotto forma di gestionale: gli elementi sono ben amalgamati, sonoro escluso, e il gioco offre una buona sfida nei primi momenti, anche se tende a diventare abbastanza semplice nel ***late game***. Probabilmente avrebbe giovato anche una sua conversione per **iOS** o **Android**, vista la struttura vasta ma semplice; nel complesso, il gioco offre una buona sfida, sia per i neofiti del genere, che per gli utenti più navigati.

Terroir

«Camminare con quel contadino che forse fa la stessa mia strada, parlare dell'uva, parlare del vino che ancora è un lusso per lui che lo fa» diceva **Rino Gaetano** in ***Ad esempio a me piace il sud***. E "lusso" è la parola giusta per descrivere la bevanda amata dal Dio Bacco, e in parte anche ***Terroir***, prima fatica per lo studio di sviluppo **General Interactive Co.**, autori di un **Tycoon Game** basato sulla gestione di una compagnia vinicola.

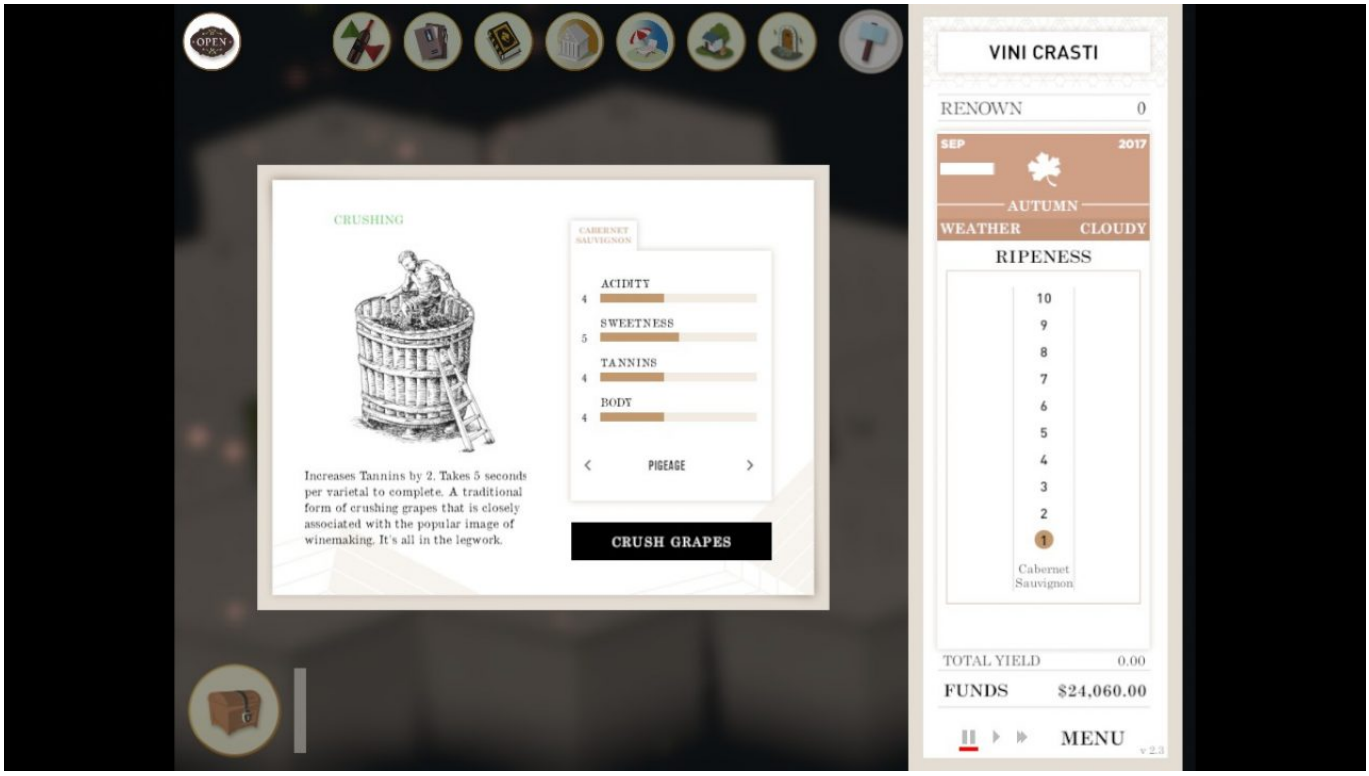
Appena avviato il gioco, ci si trova di fronte a una schermata principale realizzata in una grafica ***low polygon* 3D** che ben si sposa con il tono minimale dell'opera. Vi è anche una schermata di tutorial dove vengono spiegate la gestione dell'azienda e soprattutto le quattro fasi usate per preparare il vino, ovvero, **vendemmia, fermentazione, pressatura e invecchiatura**. Tali schede ci vengono in aiuto durante la partita e possono essere richiamate in ogni momento. Il gioco ci offre tre diverse difficoltà: **facile**, con più soldi e meno imprevisti, **standard**, con una disponibilità monetaria nella media, e **difficile**, con un budget esiguo e più difficoltà dovute all'infestazione di insetti, piante malate e molto altro.



Avviando la partita, ci troviamo catapultati in una serie di ***tile*** esagonali che ricordano quelli di giochi più celebri come ***Sid Meier's Civilization***: abbiamo la nostra tenuta e delle caselle di terreno variabile (terra, sabbia e argilla) dove possiamo far crescere diverse tipologie di uva da cui trarre molteplici varietà di vino: dal **Cabernet-Sauvignon** passando per il **Syrah**, il **Merlot** e lo **Chardonnay**.

Bisogna stare attenti a far crescere bene l'uva, tenendo d'occhio lo stato delle viti e, soprattutto, il **metro di maturità** sulla destra, dove un valore troppo basso o troppo alto potrebbe rovinare la qualità del nostro prodotto finale. Con la fase di vendemmia, il gioco comincia a farsi più strategico: dovremo compiere diverse scelte atte a migliorare le quattro caratteristiche della bevanda (**acidità**, **dolcezza**, **colore** e **corporatura**) , come il metodo di spremitura dell'uva, o delle botti dove effettuare l'invecchiamento del vino. Il tutto viene illustrato da immagini in **xilografia** che si sposano perfettamente con la vena artistica del gioco. Dopo aver imbottigliato la nostra bevanda, verrà il momento di un assaggio da parte dei **sommelier** (divisi per bravura, da 1 a 5 stelle) che daranno un voto al nostro vino, così da stabilire un prezzo di vendita per poi esser distribuito nelle botteghe specializzate o, a un prezzo molto più basso, nei supermercati.

Il gioco presenta anche un sistema di **meteo dinamico**, semplice ma ben fatto, oltre a un sistema di **imprevisti e di probabilità**, attivabile a richiesta solamente dopo aver realizzato il primo vino col voto massimo. Queste variabili aggiungono un po' più di pepe alla partita, soprattutto usando le probabilità, vere e proprie *quest* completabili entro un determinato arco temporale che potranno determinare la nostra fortuna o sfortuna. Una partita può durare fino a un massimo di **60 anni**, anche se potremo continuare la nostra carriera di viticoltori oltre il tempo limite del gioco, a patto di non aumentare il punteggio massimo, e sempre se riusciremo a non andare in bancarotta!
Da segnalare anche la buona colonna sonora realizzata dal **CLARQinet Ensemble** di Singapore, che accompagnerà le nostre sessioni con delle composizioni Soft Jazz orecchiabili che tendono a non stancare.



Terroir è una buona prima opera, che gode di scelte ben pensate e ben realizzate e altre migliorabili, come alcuni aspetti inerenti la **gestione economica**, che ho trovato un po' raffazzonata (non c'è una schermata dove controllare il nostro bilancio, le perdite e guadagni mensili, e questo lede non poco in termini di pianificazione e visione d'insieme), ma tutto sommato il titolo gode di una buona longevità, a patto di entrare nell'ottica della filosofia "**losing is fun**" tanto cara a un pilastro del gestionale come ***Dwarf Fortress***, visto che il gioco è parecchio spietato nei nostri confronti già a difficoltà standard, e tenderà a farci pagare cara una cattiva gestione vinicola o monetaria. D'altronde, dovrete mettervi alla prova per scoprire quanto siete bravi: e, come dicevano i latini, «in vino veritas!»