Mario Kart Tour – Una pericolosa sbandata

In principio fu ***Super Mario Run*** a segnare il debutto dell'azienda di Kyoto sul mercato mobile: un titolo che manteneva il "cuore" dei vari ***New Super Mario*** visti su console, ma con un sistema a pagamento che ricordava la scena *shareware* dei primi anni '90 su PC. Molti download e pochi introiti rispetto alla media dei titoli più scaricati sui market **Android** e **iOS** spinsero **Nintendo** a cambiare radicalmente approccio, accodandosi al più classico delle proposte per giochi mobile: le tanto discusse **microtransazioni**, arrivando anche a "copiare" meccaniche di titoli radicati nell'immaginario dei giochi per smartphone, come nel caso del recente ***Dr. Mario World***, che ricordava (anche fin troppo) i vari ***Candy Crush***. ***Mario Kart Tour*** avrà imparato dagli errori dei predecessori, consegnando ai giocatori quella che è l'esperienza *casual* Nintendo perfetta? *Nì*...ma partiamo dal principio.

Slippery when wet

Appena avvieremo ***Mario Kart Tour*** (e dopo aver fatto login, o registrato, il nostro Nintendo ID, obbligatorio per poter giocare) verremo posti a una scelta fondamentale: guida semplice o avanzata? La prima si descrive da sola, con una freccia che indica la direzione del nostro kart e che rappresenta la scelta ideale per i neofiti che non hanno mai avuto l'occasione di giocare a un ***Mario Kart***. L'avanzata, invece, è per gli esperti del titolo e chi mastica pane e gusci rossi: niente aiuti, ma le derapate sono più frequenti, mentre nel primo caso, avvengono automaticamente durante una curva più acuta. Vi è anche la possibilità di sterzare usando il giroscopio del nostro smartphone, ma essendo scomodo e poco utile alla causa, è sconsigliato da molti, visto che trasforma il kart in una sorta di piccolo veicolo impazzito che sfreccia a destra e a manca come un cavallo imbizzarrito.
I comandi sono croce e delizia di questo titolo: **Nintendo** sostiene che si può giocare usando una sola mano (anche perché l'accelerazione del kart è automatica), ma in realtà, soprattutto usando la

guida avanzata, usare le due mani è praticamente obbligatorio, visto che per sterzare si deve "swipare" verso sinistra o verso destra, mentre per lanciare i **power-up** bisogna scorrere il dito verso l'alto o verso il basso del nostro schermo, per poter usare le armi verso chi sta nelle posizioni più avanzate o verso chi ci insegue.
Altro elemento altalenante è rappresentato dalla struttura di gioco: sembra assurdo che un titolo basato sul multiplayer come ***Mario Kart*** non permetta già al lancio di non poter sfidare i propri amici, oltre al fatto che la possibilità di stilare una **lista amici** verrà sbloccata solo **dopo aver completato il quinto trofeo**. Al momento regna sovrano solo l'accoppiamento casuale con giocatori di tutto il mondo e le consuete sfide tra conoscenti sono relegate a un'inutile classifica con i punti ottenuti durante le nostre corse. I trofei e le gare sono anche ben strutturate: tre gare normali e una sfida (che sotto un certo punto di vista funge quasi da tutorial allargato) con cinque Megastelle (tre per le sfide) da guadagnare in base al nostro punteggio, calcolato dalle nostre mosse (come le derapate o un power-up andato a segno) e dalla nostra posizione finale nel tabellone di gara. Peccato solamente per le piste a disposizione, davvero poche attualmente, e continuamente riciclate sotto forma di modifiche al tracciato (lo si può avere normale, al contrario o in versione Extrema, con salti e dossi in più). In più le scelte non sono nemmeno delle migliori, come nel caso di **Veduta di New York**, poco adatta al gameplay su mobile, avendo delle curve a gomito strette che diventano quasi impossibili da fare su uno smartphone.
Graficamente il titolo è un piccolo gioiello: certo, non ci sarà la pulizia e la potenza grafica delle versioni casalinghe per **Switch** o **3DS**, ma il framerate è stabile e non rallenta nemmeno usando smartphone di fascia medio-bassa.

Pay the man

Se vi eravate lamentati per le eccessive microtransazioni di ***Dr. Mario World***, preparatevi al peggio, perché **Nintendo** su ***Mario Kart Tour*** ha veramente calcato la mano: il gioco presenta **due valute**, le **Monete**, gratuite e ottenibili in ogni circuito presente nel gioco, che vengono usate per poter acquistare alcuni oggetti a rotazione disponibili sullo store, come personaggi, kart o

deltaplani. La **seconda valuta** è rappresentata dai **Rubini**, ottenibili sia in game tramite bonus giornalieri o completando alcune sfide, oppure pagando, partendo da un minimo di **2,29€** per tre Rubini (sostanzialmente inutili, visto che un lancio, ovvero l'acquisto casuale di uno dei tre oggetti succitati costa cinque Rubini) fino a un massimo di **75€** per **135 Rubini**. Scelta francamente folle da parte di **Nintendo**, società che sembra aver sacrificato la fetta di pubblico più giovane, che da sempre ha cercato di difendere e appoggiare, all'altare del vil denaro. Ancora più scellerata, se consideriamo il **Pass Premium mensile** da **5,49€** che contiene come esclusiva la **Classe 200cc** e molti Rubini, irraggiungibili per gli utenti che scelgono di giocare gratuitamente.
È il più grande difetto di quello che, con molta probabilità, rappresenta l'apporto migliore di Nintendo dato al mondo del mobile gaming: ***Mario Kart Tour*** è divertente come gioco mordi e fuggi, adatto sia ai neofiti che agli utenti più smaliziati, nonostante molti aiuti come l'accelerazione automatica e l'impossibilità di uscire fuori pista (se non in determinati punti di alcuni tracciati). Purtroppo le microtransazioni, eccessive e molto pesanti, e il sistema di controllo non proprio ottimale per uno smartphone frenano il valore di un titolo che diverte e fa imprecare, proprio come un normale ***Mario Kart***.
Mario Kart Tour è disponibile gratuitamente su Google Play Store e su App Store Apple.

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.

The Movies e l'avanguardia videoludica

«Basito lui, basita lei, macchina da presa fissa, luce un po' smarmellata e daje tutti che abbiamo fatto!» era una delle frasi di **René Ferretti**, regista della fiction ***Occhi del cuore 2*** la quale lavorazione è stata narrata nella serie televisiva cult ***Boris***. Eppure nel 2005, due anni prima della serie italiana era uscito un videogioco che narrava le storie e i meccanismi dell'industria della celluloide. Era ***The Movies*** di **Lionhead Studios**, software house fondata da **Peter Molyneux**, una delle menti videoludiche più visionarie di quegli anni.

L’anno è il 1997: **Molyneux**, allora fresco del successo ottenuto con i due ***Popolous***, uscì da **Bullfrog** per inseguire la sua visione dedicata a giochi innovativi per gli anni a venire. Così nacquero i **Lionhead Studios** che partirono subito in quinta con due giochi dall’ottimo successo di critica e vendite come il simulatore dei ***Black & White*** e il primo capitolo di una saga fantasy capace diventare una delle esclusive più apprezzate e amate della prima **Xbox**: ***Fable***.
Come terzo gioco il game designer britannico decise di cambiare genere e di creare un gestionale basato sulla storia del cinema e sulla creazione di un lungometraggio: così nacque ***The Movies***, anch’esso un grande successo di critica, tanto da vincere un **BAFTA** (l’equivalente inglese degli oscar del cinema) come miglior gioco di simulazione del 2006. Purtroppo le vendite non furono entusiasmanti, ma il titolo seppe ritagliarsi un grande spazio sul web. Ma a questo ci arriveremo dopo.
The Movies comincia la sua storia negli anni ‘20, durante gli albori della cinematografia. Il nostro compito è quello di gestire il nostro studio cinematografico e di creare dei lungometraggi capaci di ottenere dei premi (gli **Stanley**, parodia degli **Oscar**) e generare profitto. Sta a noi assemblare la troupe più adatta al film, con sceneggiatori adatti a uno dei cinque generi (sentimentale, fantascienza, horror, azione e commedia) a disposizione nel gioco, il giusto regista, gli attori protagonisti, le comparse e altri addetti ai lavori come operatori di macchina, ciakkisti, microfonisti e via dicendo. Una delle particolarità di ***The Movies*** è che ripercorre la storia dell’umanità legata ai rispettivi film: ciò significa che durante la grande depressione ci sarà bisogno di più commedie, mentre il pubblico chiederà più film fantascientifici durante la corsa allo spazio degli anni ‘60, oppure il periodo successivo alla seconda guerra mondiale vedrà l’affermarsi della cinematografia horror. Sarà altrettanto importante pensare ai bisogni delle nostre star: stanchezza? depressione? Nessun problema, un bel bicchiere di whiskey o una pizza e passa tutto… ma occhio a non esagerare, perché l’alcolismo e la perdita del giusto peso forma per un attore di film d’azione sono dietro l’angolo.
Insomma, il titolo **Lionhead** è frutto di un grandissimo lavoro di ricerca e dedizione del mondo cinematografico, ma offre anche un’innovazione senza pari per i tempi. Infatti, il titolo creato da **Molyneux** e soci permetteva di creare un cortometraggio di massimo venti minuti usando l’editor del gioco! Basta usare la “modalità avanzata”, dove si può creare un copione con tanto di storyboard;

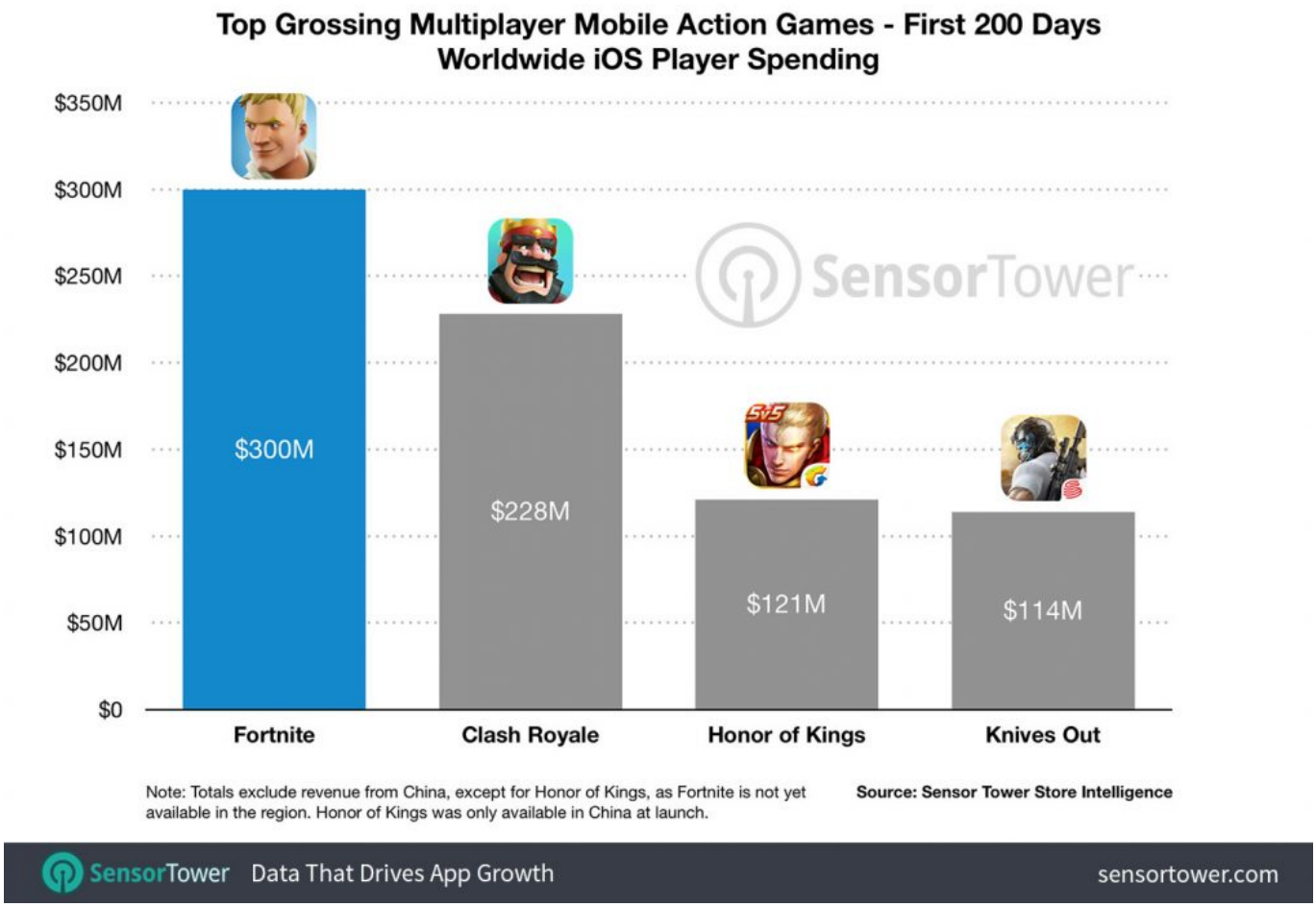
Qui si possono modificare gli oggetti di scena, lo sfondo, le condizioni atmosferiche e i movimenti degli attori. Dopo aver registrato tutto la palla passa alla post-produzione: qui si possono aggiungere titoli di testa e di coda, musica, effetti sonori, sottotitoli e dialoghi, questi ultimi addirittura registrabili dai giocatori, ma usando frasi brevi, così da sfruttare il *lip-synch* e dare agli attori un labiale corretto.
In conclusione, il filmato può essere salvato come file proprietario oppure in vmw per caricarlo in rete. Infatti uno dei punti di forza di ***The Movies*** era la sua comunità rappresentata da ***The Movies Online***, dove **Lionhead** aveva pensato a un sistema di economia interno davvero rivoluzionario, oltre a gestire la selezione delle migliori opere: infatti caricare un film sul portale online fruttava **500 crediti virtuali**, mentre una recensione permetteva di guadagnarne 200. I crediti ottenuti potevano essere spesi nel gioco per l'acquisto di costumi, oggetti di scena e set, oppure per pubblicizzare la propria opera sul sito. Dopo l'arrivo della prima e unica espansione del titolo chiamata ***Stunts & Effects***, che aggiungeva al gioco nuovi costumi, la possibilità di usare gli stuntman durante le scene più pericolose e quella di creare dei veri e propri poster pubblicitari da usare su **TMO**, al costo di 10.000 VC.

The Movies Online chiuse nel 2008, dopo soli tre anni di vita, due milioni di visitatori e oltre 9000 ore di film caricati dai fan. Il titolo **Lionhead** è stato fondamentale per la creazione dei cosiddetti ***machinima***, una tecnica per creare brevi cortometraggi nata grazie l'editor di alcuni giochi come ***Grand Theft Auto IV***, il **Source Film Maker** (famoso per essere usato da alcuni *content creator* come l'italiano **The Pruld**) e, appunto, ***The Movies***, vero e proprio precursore di questa tecnica soprattutto grazie alla versione per **Mac**, capace di esportare i filmati su **iPod** e di interfacciarsi con la suite **iLife**, contenente programmi come **Garage Band** per la musica e **iMovies** per l'editing video.
Nonostante alcuni paletti tecnici, ***The Movies*** godette di parecchia fama in questo settore, tanto da far nascere alcune community tuttora attive, come lo spagnolo The Movies Cinema.
Poco dopo l'uscita di ***The Movies*** e del secondo ***Black & White***, **Lionhead Studios** divenne proprietà **Microsoft** nel 2006, attirata dal successo del primo ***Fable***. I due sequel usciti

rispettivamente nel 2008 e nel 2010 non riscossero lo stesso clamore tra i fan e **Molyneux** abbandonò poco prima l'uscita di ***Fable: The Journey***, controverso titolo che faceva leva sul **Kinect**, per incomprensioni artistiche con **Don Mattrick**, capo della divisione gaming **Xbox**. Quest'ultimo voleva spingere più sul lato casual, mentre lo sviluppatore inglese cercava un approccio più innovativo; il tempo avrebbe dato ragione a **Molyneux**, ma **Lionhead** navigava in cattive acque senza il suo fondatore. Lo studio venne chiuso da **Microsoft** nel 2016, dopo il fallimento del progetto ***Fable Legends***, che sarebbe dovuto essere un **MMORPG**, ma il titolo venne cancellato dopo due anni di lavoro.
Molyneux non restò con le mani in mano e fondò **22 Cans**, un piccolo studio che ha rilasciato tre titoli particolari come ***Curiosity: What's inside the cube?***, a detta del game designer, un esperimento sociale multiplayer, ***Godus***, mal riuscito tentativo di reinventare il genere del **god game** a la ***Popolous*** e ***The Trail: Frontier Challenge***, un particolare walking simulator pubblicato sulla piattaforma indipendente **Kongregate**, oltre che sugli store mobile, **Steam** e **Nintendo Switch**.
E ***The Movies***? Sembra assurdo, ma con l'acquisizione di **Lionhead** da parte di **Microsoft** e la scadenza della licenza da parte di **Activision**, il gioco è stato rimosso da **Steam** nel 2014 ed è tuttora impossibile giocarci a meno di avere una copia fisica da usare con una macchina virtuale con **Windows XP** o un computer apposito. Il titolo è molto richiesto su gog.com e figura ancora su **SteamDB**, quindi la speranza di rivederlo nello store **Valve** è non è ancora morta.
Dopo tredici anni dalla sua uscita possiamo dire che ***The Movies*** rappresenta al momento il canto del cigno creativo di **Lionhead Studios** e di **Peter Molyneux**, game designer che non ha più raggiunto certi livelli di creatività e innovazione. Sarebbe bello avere un nuovo ***The Movies Online***, che grazie alla diffusione dello streaming su piattaforme come **Twitch** potrebbe trovare nuova linfa tramite vere e proprie riproduzioni di *machinima* creati con l'editor del gioco, come se si andasse al cinema per vedere l'ultimo blockbuster appena uscito. Il bello di ***The Movies*** è proprio qui: non era solo un semplice gestionale, ma un modo per stimolare la creatività tramite la realizzazione di un cortometraggio. Non so voi, ma da fan del gioco sogno da anni di poter tornare ad esclamare "**motoreii**", come un novello **René Ferretti**.

Record anche su iOS per Fortnite

Fortnite continua a macinare risultati su risultati; ultimo arrivato è il raggiungimento dei 300 milioni di dollari guadagnati sullo store dell'azienda di Cupertino in appena 200 giorni, a partire dal 15 marzo (giorno di rilascio della Beta), superando colossi del **mobile** come ***Clash Royale***. Il record per il raggiungimento del guadagno di 300 milioni più veloce resta però a ***Pokemon GO*** che raggiunse il risultato in appena 113 giorni. Ma il guadagno di ***Fortnite*** su ***iOS*** non accenna neppure a uno stallo o a una diminuzione: sembra infatti che dall' 1.5 milioni di dollari al giorno si sia passati, grazie alla **Stagione 6** a 2.5 milioni di guadagni, già dalla scorsa settimana. Il grafico di ***Sensor Tower*** può aiutarci più delle parole, a comprendere i grandi traguardi raggiunti dal gioco.



Crush Your Enemies

Giochini artistici per mammolette, tutti grafica stilizzata e ghirigori per gente delicata e sensibile. Dove sono finiti **sangue**, **birra**, **parolacce**, riferimenti ai **Motörhead** e **pestaggi a mani nude** che si fanno ancora più violenti per via del **moonshine**? Se avete una folta barba, puzzate, siete ciucchi e assetati di sangue, allora ***Crush Your Enemies*** è il gioco che fa per voi! Si tratta di un bellissimo gioco di **strategia in tempo reale vecchio stile** della **Vile Monarch**, studio polacco che ci ha già sorpreso con ***Oh… Sir! The Hollywood Roast***, e la qualità tipica dello studio ritorna per questo titolo per **Nintendo Switch** già apparso su **PC**, **Mac**, **Android** e **iOS**. Affilate le vostre armi, bevete un bel litro di birra e partiamo alla volta di villaggi inermi che non temono la nostra furia!

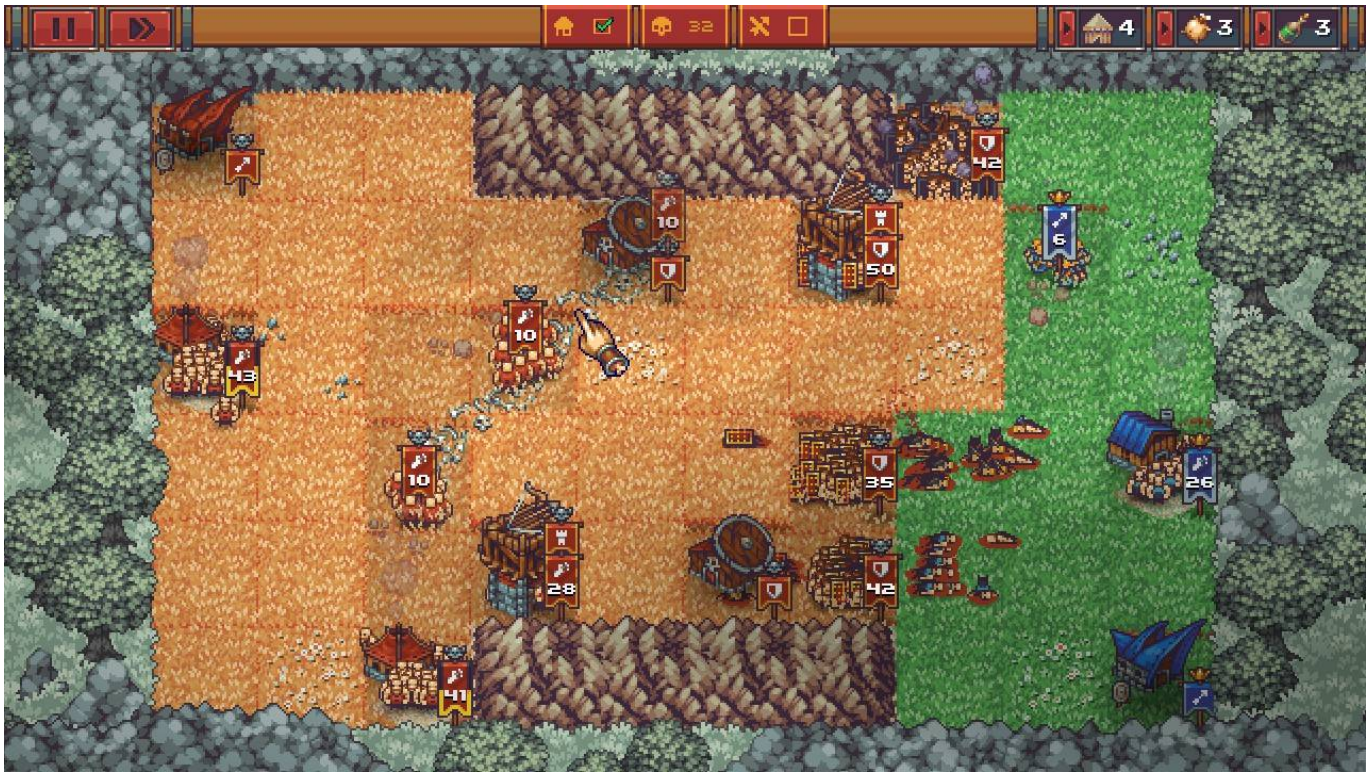
Sei sbronzo? Allora all'attacco!

Come abbiamo già menzionato, la battaglia scorre in tempo reale ma differisce fortemente da titoli come ***Clash Royale*** o ***Clash of Clans*** in quanto il gioco non ha alcuna microtransazione e la crescita in-game si basa esclusivamente su i **punti di esperienza** (le **birre**) che potranno essere spesi per le migliorie per il proprio esercito, come **truppe fantoccio**, **capannoni**, **mine esplosive**,

moonshine per rinforzare temporaneamente un battaglione sul campo e così via. Prima di cominciare a giocare ci è permesso dare un'occhiata al campo di battaglia, che si divide in **quadranti colorati** che stanno a segnare il nostro territorio, quello nemico e quello neutro, e cominciare a organizzare le proprie mosse per raggiungere gli obiettivi della missione, uno principale (che possono variare dall'uccidere tutti i nemici sul campo al conquistare tutti gli edifici sul campo di battaglia o, semplicemente, sopravvivere per un tempo limitato) e altri due facoltativi per ottenere più punti reputazione, necessari per saccheggiare i villaggi più piccoli (che rappresentano, in un certo senso, le *side mission*); una volta ottenuta qualche miglioria con le birre, possiamo solo portare in campo solamente **tre tipi** di migliorie acquistabili. Avviata la battaglia dobbiamo trovare un modo per soddisfare gli obiettivi proposti e per raggiungerli possiamo avvalerci degli elementi che troviamo sul campo di battaglia: nei campi troviamo, solitamente, delle **locande** in cui verranno reclutati sempre più uomini (per un massimo di 50), e dunque da lì possiamo far partire più plotoni per attacchi su più fronti, delle **scuderie** per dare a un plotone una determinata classe, come **cavalieri**, **arcieri**, **scudieri** o **scout**, o delle **torri** in cui mettere degli uomini e riuscire a difendere tutto il territorio circostante. Gli scontri plotone contro plotone si basano esclusivamente sul numero degli uomini: come già visto in molti titoli mobile, nello scontro di un gruppo di **guerrieri base** contro uno uguale vincerà il plotone col numero più alto che sopravvivrà con un numero di uomini pari alla differenza. La sorte, però, può variare qualora i due gruppi hanno classi diverse: i **guerrieri base** sono buoni contro altri della loro stessa categoria ma cadono vittima della potenza dei **cavalieri** che ne uccidono il doppio, gli **arcieri** sono eccellenti per uno scontro a distanza, e dunque per **prendere possesso degli edifici**, ma soffrono nel combattimento ravvicinato, persino contro i **soldati base**, gli **scudieri** riescono a riflettere le frecce degli arcieri, gli **scout** conquistano territorio molto velocemente anche con un plotone di pochi uomini, etc… tutti questi elementi di gameplay, fortunatamente, ci verranno spiegati man mano andremo avanti nella bizzarra campagna single player, che vede le scorribande del temibile **Brut il barbaro**, il suo ciucco figlio **Fuzgut il distruttore** e il resto della sua tribù un po' sbarazzina; il tutto spiegato con semplici testi che appaiono durante l'azione e senza mai interrompere l'azione infuocata di questo titolo. Il gioco dà inoltre la possibilità di giocare in **multiplayer locale** o **online** contro un amico o sconosciuti, dunque nella stessa modalità proposta nella campagna per il giocatore singolo; purtroppo non siamo riusciti in alcun modo a provare l'efficienza delle **battaglie in rete** in quanto non abbiamo trovato un singolo giocatore nei server. Al di là del semplice fatto che questo gioco non è un titolo mainstream e non è dotato di **cross-play** (così sembra stando alla sua pagina del sito **Nintendo**) il motivo principale è, secondo noi, il **matchmaking manuale**; anziché collocare il giocatore in un rango che possa permettere di trovare giocatori alla sua altezza, la ricerca dell'avversario si basa sull'**autodichiarata esperienza col gioco**, che va da "**wimpy**" (la più bassa) a "**insane**", e la scelta di una **specifica modalità di battaglia** che stabilirà le classi di soldati che saranno presenti sul campo. Ci sono dunque fin troppe combinazioni fra **abilità** e **modalità di gioco** e perciò, complice la scarsa utenza, non ci è stato possibile trovare alcun avversario per testare il multiplayer online (e probabilmente il titolo non è nemmeno supportato dal crossplay).

Crush Your Enemies è un gioco che, indubbiamente, mette alla prova le vostre doti strategiche e dunque ci chiede, imprescindibilmente, di pensare in fretta e bene. Ci sono stati nel tempo strategici tipicamente da **PC** (e dunque lontani da giochi del calibro di ***Fire Emblem***, ***Shining Force*** e ***Final Fantasy Tactics,*** che sono giochi designati per girare su una console) che hanno avuto un buon riscontro sulle loro piattaforme, primo fra tutti ***Starcraft 64***: purtroppo ***Crush Your Enemies*** non è fra questi. Il problema non si pone per nulla con l'interfaccia utente: il gioco, nonostante la sua natura da PC, rende molto bene sia in dock che in modalità portatile o da tavolo. Per muovere le truppe dobbiamo usare il puntatore con la levetta ma, nonostante la divisione in quadranti della mappa, è incredibilmente impreciso, dato che gli sviluppatori **non hanno programmato una zona morta**. Quando dobbiamo muovere il puntatore dalla nostra posizione a un paio di caselle a destra è possibile che questo esegua un'assurda deviazione in diagonale o che non si riesca a farlo cadere nel punto desiderato. A quel punto le uniche cose che ci rimarranno da fare saranno o rifare la strada al

contrario per cancellare gli errori commessi, sperando di non sbagliare e fare un papocchio ancora più grande con le nostre mosse, oppure, saggiamente, cancellare la strada col tasto “B” e ritracciare un percorso. Per via della mappa suddivisa in quadranti, e dunque poiché e necessario conquistare i quadranti del nemico, è importantissimo che le truppe seguano un percorso ben definito (lo dice anche il tutorial in-game) e perciò la mancanza di precisione da parte del puntatore collegato alla levetta rovina un’esperienza che poteva essere sistemata col minimo sforzo; le battaglie saranno pertanto resettate più volte, ricominciate con la speranza di compiere tutte le azioni che servono sperando che il puntatore collabori col giocatore. In alternativa, ***Crush Your Enemies*** per **Nintendo Switch** offre la possibilità di muovere le truppe con il **touch screen** in modalità portatile, disegnando col dito il percorso da seguire per attaccare il nemico o liberare le sue aree, ma di tanto in tanto servirà l’ausilio di qualche tasto fisico, specialmente per utilizzare e di conseguenza piazzare un oggetto, e perciò ci si accorgerà quanto sia carente anche questo metodo di controllo e quanto sia invece perfetto il mouse per questo tipo di giochi (come avviene per la versione per **PC**). Se volete giocare con questo gioco, e dunque portarvelo con voi per un viaggio, dovrete abituarvi al suo sistema di puntamento poco affidabile.



L’oracolo ha parlato. Egli disse: botte e birra!

Crush your Enemies è intriso di uno **humor** veramente speciale che si rifà a quello **inglese**, con una forte inclinazione scozzese, pertanto molti termini, a primo acchito, non saranno riconoscibili per via del fatto che devono restituire quell’inflessione linguistica tipicamente scottish, e perciò, per comprendere lo humor di questo gioco, è necessaria un’ottima base di inglese. Non sono solo i dialoghi, che raccontano delle scorribande di questa tribù di barbari intenti a spodestare il regno di **Generia**, a sorprendere il giocatore, ma anche le schermate di caricamento e i menù, con sempre una battuta atta a far scompisciare il giocatore. Mettete in pausa l’azione e sul menù ci saranno domande del tipo: «tua mamma ti ha chiamato?», «devi dar da mangiare al gatto?» oppure «è cominciato **Game of Thrones**?». Troverete lo stesso tipo di humor nelle sezioni di caricamento con

espressioni del tipo:«sfoltendo la barba», «oliando il pacco da sei (gli addominali)», «guardando un porno hobbit» e tanto altro. Mai una schermata di caricamento è stata così divertente! Come ciliegina sulla torta, i dialoghi sono doppiati "a modo loro": nessuna vera parola uscirà dalle loro bocche, solamente **borbottii** e **rumori da macho.**
Il titolo offre l'essenziale per quel che riguarda la **grafica**: tutto è sempre ben distinguibile, colorato e funzionale per l'utente che interagisce con la battaglia. L'art-style invece, ben distante dalla grafica in-game, ricalca perfettamente lo **humor** proponendo un design dei personaggi simile ai cartoni animati di **Cartoon Network** o, ancor di più, di **Adult Swim**; non si poteva chiedere di meglio per un gioco con dialoghi così bizzarri. Le **musiche** all'interno del gioco si fanno primariamente alla musica celtica e classica marziale di una certa pomposità, l'ideale per un titolo che pone certi temi e un gameplay simile; ciò che ci viene proposto è veramente di altissima qualità, ben registrato e ben composto, la colonna sonora ideale per delle sanguinose battaglie à la **Braveheart**. Sarà la soundtrack ideale per i vostri trionfi, come un esame all'università superato o una scommessa con un amico vinta!

[Insert beer joke here]

Vile Monarch ci offre un bel titolo con modalità di gioco che cambiano stage dopo stage, colmo di **humor inglese maturo** (per il quale serve una solidissima base di inglese) e un modello di **real time strategy** veramente intelligente; ***Crush Your Enemies*** è dunque un bel gioco… ma non per **Nintendo Switch**! Quante e quante volte abbiamo ricominciato le missioni per via di una mossa strategica andata a male perché la levetta non ha fatto il suo dovere, quanto avremmo voluto incontrare altri giocatori per giocare online, ma soprattutto quanto abbiamo desiderato avere un mouse a nostra disposizione. Portare un gioco di strategia su una console è un rischio, non sempre il salto dal PC riesce con buoni risultati e ***Crush Your Enemies*** finisce in una zona grigia; ricordiamo che è possibile controllare l'azione in modalità portatile con il touch screen, praticamente proponendo gli stessi controlli per **Android** e **iOS**, ma purtroppo bisogna ammettere che le nostre

dita non sono un buon sostituto del mouse e dunque, per un gioco che richiede precisione, ritmo e velocità, non rappresentano la migliore alternativa per controllare le truppe sul campo di battaglia. Con buona probabilità, la scena sul **PC** sarà molto più movimentata, avrete più possibilità di incontrare altri giocatori per delle battaglie online, ma soprattutto avrete la possibilità di controllare il campo di battaglia con un mouse; la versione per **Switch**, in fondo, è godibile ma dovrete aver a che fare con i suoi molti difetti.

Umiro

Il mondo del gaming mobile offre ormai da anni prove di grande creatività, sommerse troppo spesso nel *mare magnum* dei giochi di largo consumo e delle app di massa. Nessuno snobismo nei confronti di quest'ultimi, beninteso, solo l'esigenza di ricordare l'attenzione a un mondo (e a un mezzo, quello mobile appunto) che ha ormai tanto da dire in termini espressivi e di metterne di volta in volta in luce le piccole perle nascoste.
Proprio per questa ragione è necessario parlare di ***Umiro***, elegante puzzle game distribuito da **Devolver Digital** su **iOS** e **Android** che ha goduto anche di un porting per **PC**. Il titolo nasce da un team di studenti di Singapore che durante un tirocinio hanno elaborato l'idea poi sviluppata sotto l'insegna **Diceroll Studios**.
Il gioco ci vede vestire i panni di **Tinto** e **Satura**, due ragazzini che hanno perso una memoria che il giocatore dovrà ricostruire di livello in livello mediante l'acquisizione dei vari cristalli azzurri e rosa. I puzzle dell'intero titolo potranno essere completati controllando e coordinando i movimenti dei due personaggi, che governeremo per l'intero gioco, eccezion fatta per i primi sei livelli in cui avremo il controllo del solo Tinto, in una serie di puzzle iniziali che servono al giocatore per comprendere le meccaniche di gioco e prendere le misure con gli ambienti.

Di base è tutto molto semplice: in relazione alla posizione dei nostri due protagonisti fermi ognuno in un punto dei piccoli livelli zeppi di ostacoli di vario genere, dovremo tracciare il percorso atto a condurre entrambi incolumi fino al proprio cristallo, per completare lo stage e permettere loro di recuperare un singolo ricordo. Tracciate le traiettorie, bisognerà scegliere il momento giusto per far partire Satura e Tinto per il tragitto tracciato ed evitare gli oggetti in movimento: basterà che uno dei personaggi venga colpito per dover ricominciare.

Storie d'altri puzzle

Il giocatore sarà chiamato a superare **4 capitoli di 10 livelli l'uno**, con la possibilità di affrontare **5 livelli bonus** guidando la sola Satura una volta terminata la storia principale, a patto di prendere tutti i cristalli extra che si trovano in ogni stage. Nei primi 40 livelli verrà ricostruita la storia personale dei due protagonisti, mentre gli ultimi 5 metteranno in scena un evento chiave nella narrazione che la ragazza dovrà rivivere e affrontare.
Dal punto di vista dello **storytelling** il gioco è dunque abbastanza curato, la scrittura è minimale ma non per questo gli autori hanno mostrato di sottovalutarla, anzi, vi è un armonia inaspettata per un titolo del genere, la narrazione vive un grande equilibrio nel suo ricostruirsi fra i brevi e lapidari dialoghi e le **cutscene** che legano un capitolo all'altro.
L'idea di base di *Umiro* è intelligente e al contempo ben messa in campo, la storia ha una sua vita, è solida, e cresce di pari passo al pianificare traiettorie efficaci in un percorso ogni volta diverso e con grado di difficoltà crescente. Coordinare due traiettorie differenti che dovranno andare a segno in parallelo non sarà facile, tutto è affidato alla capacità di pianificazione del giocatore, che non di rado si rifugerà in una meccanica **trial&error** che condurrà gradualmente alla soluzione, e questo può anche costituire un vizio (necessario): le traiettorie possibili sono potenzialmente infinite, comprese tantissime soluzioni non eleganti per aggirare l'ostacolo in movimento, che una volta presi i tempi risulteranno efficaci: con un po' di pazienza ogni capitolo diventerà facilmente abbordabile. I tentativi, del resto, sono infiniti.

Codici di geometria esistenziale

Una sfida ardua solo all'apparenza, dunque: sarà molto difficile arrivare all'obiettivo pianificando le traiettorie con un semplice colpo d'occhio, ma il principio che vale qui è "chi la dura la vince". **L'ampia possibilità di profittare dei punti deboli di ogni mappa è un punto a sfavore del gioco**, il vero tallone d'Achille che sottrae un po' di senso della sfida e spegne leggermente il mordente.
È uno degli elementi che contribuisce a non incollare l'utente al gioco, e a ciò non pone rimedio neanche un art-style molto bello e curato: guardando il mondo di gioco, le proporzioni, le forme, le geometrie viene in mente inevitabilmente quel titolo straordinario che è ***Monument Valley***. Non si può affatto dire che *Umiro* sia più facile dell'opera di **Ustwo Games**, anzi, probabilmente qui bisognerà impiegare maggior tempo sui livelli; ma il viaggio della principessa Ida gode di un equilibrio architettonico, di uno studio strutturale e di un ritmo da cui il gioco di Diceroll è ben lontano, ed è infatti inappropriato paragonare i due titoli, preferendo ricordare che si tratta di un'opera prima e che il risultato è davvero molto buono. Siamo davanti a un lavoro di level design

pregevole e ben studiato, tecnicamente *Umiro* è un mondo che riprende elementi da modelli pregressi e ha il pregio di assemblarli bene, poco aggiunge di nuovo in termini di game design ma il risultato è quello di offrire svariate ore di sfida, richiedendo comunque una certa attenzione. In un aspetto non da poco sono stati bravi i designer del gioco: **non far esondare il flow verso le rive della frustrazione**. Il giocatore va per tentativi, magari a volte l'appagamento non raggiunge il massimo nemmeno a obiettivo conseguito, ma in pochissimi livelli si rischia di restare arenati.
Le cut-scene sono poi piccoli gioiellini, rapide vignette d'ispirazione manga che proiettano in un mondo fantastico e trasognato, oltre le dimensioni del tempo e dello spazio, restituendo l'atmosfera che gli sviluppatori volevano probabilmente rendere nel percorso di scoperta dei due piccoli protagonisti, sospesi in un limbo di geometria e irrealtà, risultando al contempo così reali nel loro legame sottile e in costante ispessimento.
A completare il quadro una **soundtrack** contemplativa dalle sonorità **electro-ambient**, ottima a calare il giocatore in uno stato di quiete meditativa, ideale per favorire il ragionamento e il calcolo, e che contribuisce a rendere *Umiro* un momento di piacevole straniamento dalla realtà quotidiana.

Un buon inizio

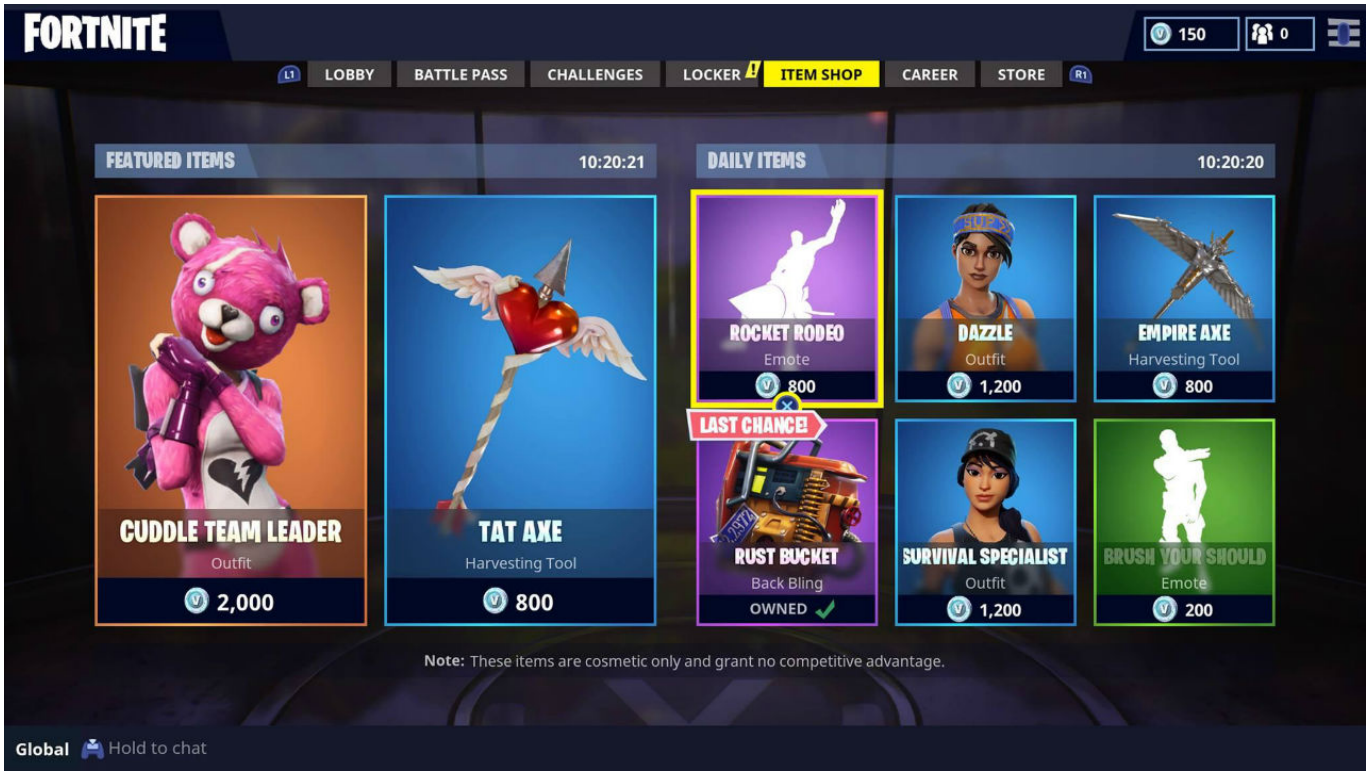
Con una scrittura attenta e non debordante che ben si intreccia a un gameplay semplice e intuitivo, Diceroll regala un ottimo titolo per gli amanti dei puzzle. Lanciato a un prezzo estremamente competitivo (**circa 3 €** su tutte le piattaforme su cui è stato rilasciato), il gioco si presta benissimo all'utilizzo su mobile, dove è possibile tracciare le traiettorie in punta di dito, in modalità touch, ma trova anche una buona traslazione su PC, dove le stesse linee possono essere disegnate tramite le frecce direzionali della tastiera, ledendo forse un po' al dinamismo e all'immediatezza del gioco nella versione portatile, ma guadagnando un po' in precisione (le linee sono molto sottili, rendendo facili gli errori a chi abbia dita voluminose e/o smartphone non ampi).
Divertente, con sessioni facilmente gestibili nel susseguirsi di livelli singoli e autosufficienti, *Umiro* è un gioco equilibrato in tutte le sue parti, che contribuirà a rilassare ogni giocatore non svuotandone le tasche e mantenendo vive le sue capacità logiche trasportandolo in un universo trascendente (lo stesso, dimenticavo, che dà il titolo al gioco) in cui perdersi per qualche piacevole ora.

Fortnite anche su Android, ma non su Google Play Store.

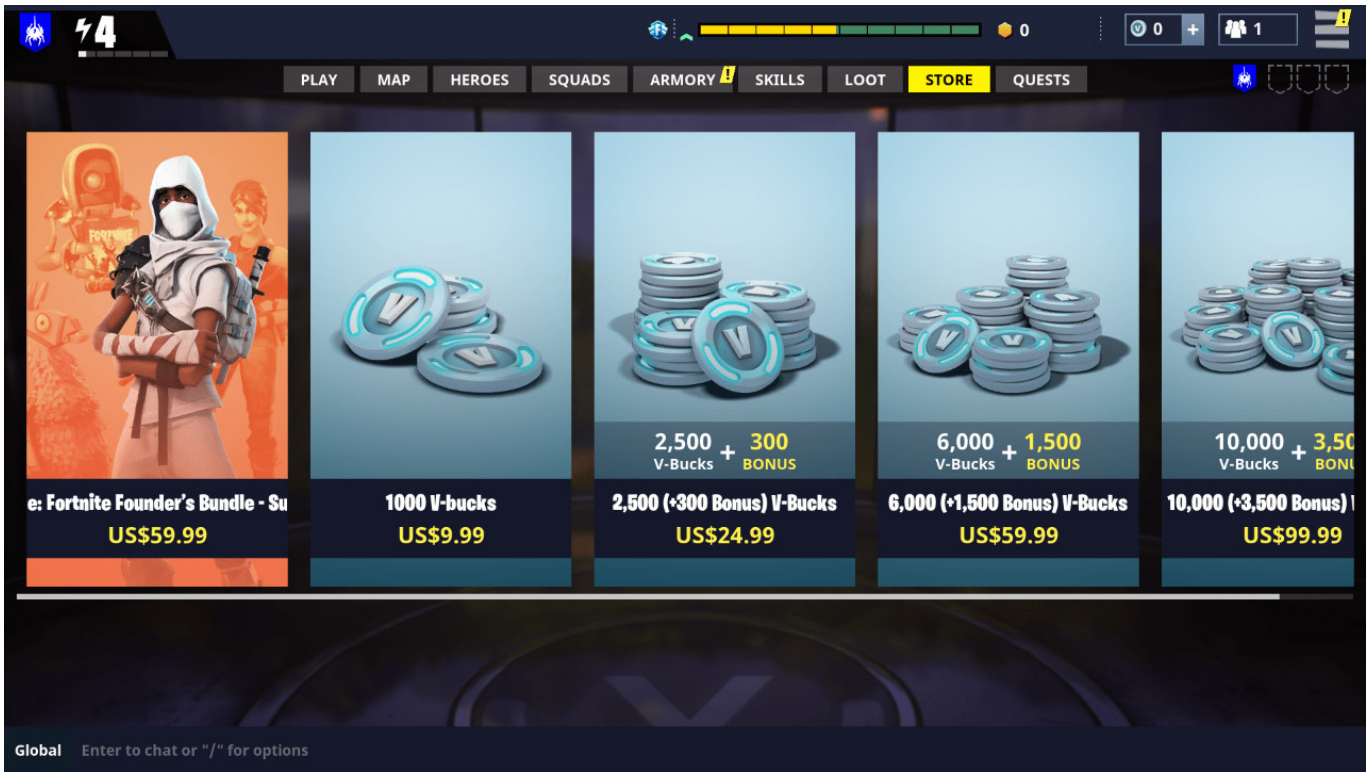
Dopo una lunghissima attesa per i fan, ***Fortnite*** sbarcherà nei prossimi giorni anche sui dispositivi Android, ma non nel modo convenzionale che ci si aspettava. Infatti, il client del gioco, quindi il file "**.apk**" (estensione delle app Android), non sarà presente nello store di **Google** ma sarà direttamente **scaricabile dal sito-web dello sviluppatore**. **Tim Sweeney**, CEO della compagnia, in un'intervista condotta da **Gamesindustry.biz**, ha affermato che questa decisione è legata al fatto di voler creare un legame più profondo con i giocatori ma, in realtà, non è questo l'unico motivo a spingere **Epic Games** a non appoggiarsi al **Play Store**: la compagnia lamenta infatti una eccessiva tassazione (**30%**) di tutti gli introiti prodotti dal gioco. **Sweeney** spiega che una percentuale di tasse così alta è

davvero assurda, considerando che il rimanente, servirebbe giusto per coprire i costi di produzione del gioco.

Epic non è nuova a costi di tale entità, offrendo ***Fortnite*** mediante il servizio "direct to customer" (ossia offrendo il loro prodotto ai consumatori direttamente dalla fonte ufficiale e senza intermediari) per **PC** e **Mac** sa bene quanto possa essere oneroso il processo di produzione, ma è assolutamente ingiustificabile, spiega il **CEO Tim Sweeney**, che tasse del genere vengano applicate per un sistema open-source come **Android** per i servizi che può offrire. Oltretutto **Epic** conosce bene il mondo degli store digitali offrendo lo stesso servizio con l'**Unreal Engine Marketplace** per il quale oltretutto, grazie al successo di ***Fortnite***, hanno potuto addirittura ridurre i costi fino al 12% per i nuovi *developer* che si appoggeranno al loro store, oltre che per tutti gli sviluppatori storici già presenti nel mercato di **Unreal Engine**. **Sweeney** pone l'accento anche sull'importanza degli store digitali, che con l'avanzare della tecnologia, della digitalizzazione dell'intrattenimento e l'espansione di internet, con molta probabilità in futuro, **non saranno più necessari mediatori o negozi fisici** per poter vendere o promuovere il proprio prodotto.
Sweeney non mette in discussione la bontà delle piattaforme mobili **Google** e **Apple**, è certo del fatto che loro sfruttino gli sviluppatori per i loro guadagni con percentuali molto alte, ma almeno è lieto del fatto che **Google**, in quanto open-source, quantomeno offra una soluzione alternativa, ossia quella di poter **installare software di terze parti**, in questo caso **Epic Games**.



Di certo è probabile che per i più giovani o per i meno esperti, potrebbe risultare più difficile trovare l'app di ***Fortnite*** non apparendo direttamente sul Google Play Store, ma il **CEO** di **Epic** assicura che verrà fatto in modo che questa mancanza non intacchi l'ascesa del gioco anche su questa nuova piattaforma: inoltre, assicura **Sweeney**, che il gioco sarà lo stesso presente su **PC**, **Mac** e **iOS**, **sottolineando sempre l'importanza del cross-platform per il multiplayer**. ***Fortnite*** ha visto un grosso aumento di utenti quando il gioco è stato rilasciato per gli utenti **iOS** e si spera una risposta altrettanto rilevante anche dagli utenti **Android**.



Fortnite sarà giocabile su dispositivi di fascia alta, su una stima di circa **2.5 miliardi** di dispositivi **Android** nel mondo, **almeno 250 milioni potranno giocarci senza problemi**. Questo ovviamente è un dato temporaneo che nel tempo si evolverà in positivo. Al momento ***Fortnite*** sta spopolando grazie soprattutto alla **modalità free-to-play Battle Royale**, con previsioni che indicano **circa 2 miliardi di dollari in acquisti in app** per i futuri utenti **Android** solo nel corso dell'anno di lancio, denaro che va direttamente alle casse di **Epic Games** che, nel frattempo, cresce esponenzialmente **acquisendo un valore di mercato pari a circa 8 miliardi di dollari**.

Steam abilita il modulo Bluetooth per lo Steam Controller

Come annunciato settimana scorsa, è in uscita, in versione beta, la **Steam Link App**, che permette di fare uno streaming dei propri giochi da PC a uno smartphone o tablet. Steam per preparare l'uscità di questa app ha attivato il modulo **Bluetooth Low Energy** sullo **Steam Controller** tramite un'update del *firmware*: con questa funzionalità si potrà usare il proprio controller su qualsiasi dispositivo **Android** o **iOS**. Per chi possiede uno Steam Controller e vorrà utilizzare la funzione di streaming da PC al proprio dispositivo mobile, troverà sicuramente molto utile questa notizia.

Valve annuncia due nuove app mobile per Steam

Valve ha annunciato l'arrivo di due nuove app mobile di **Steam** in uscita a breve per **iOS** e **Android**, tramite un comunicato disponibile su questo sito.
La prima app, chiamata **Steam Link**, gratuita e in uscita nella settimana del 21 maggio, renderà disponibile la nostra libreria **Steam** su smartphone, tablet e smart tv sia **iOS** che **Android**, anche se, per quest'ultima, l'app uscirà inizialmente in stato di beta.
Steam Link App, per funzionare, avrà bisogno di esser collegata a una rete wireless a 5ghz o tramite cavo ethernet, e offrirà il supporto allo **Steam controller** e ad altri, come quelli MFI.

La seconda applicazione in arrivo su mobile è **Steam Video**, e arriverà nel periodo estivo: gratis anch'essa, l'app metterà a disposizione migliaia di film e spettacoli disponibili sulla piattaforma di **Valve**, e offrirà lo streaming tramite reti **WiFi** e **4G LTE**, oltre alla possibilità di vedere i video anche offline.

Nintendo continua ad espandersi sul mercato mobile

Si sa, in questo periodo la grande N sta passando uno dei suoi periodi migliori degli ultimi anni grazie al boom di vendite di **Switch**, ma la compagnia non si sta certo adagiando sui suoi successi, anzi, sta osando anche di più: quasi contemporaneamente all'annuncio delle dimissioni di Tatsumi Kimishima è stata resa nota una partnership tra il colosso giapponese e **Cygames**, una piccola casa di sviluppo di Tokyo che, dal 2011, produce videogiochi prevalentemente per sistemi IOS e Android. Subito dopo l'annuncio, è stato presentato il primo titolo, ovviamente per dispositivi mobile, che nascerà da questa collaborazione: ***Dragalia Lost***.

Ciò non significa però che Nintendo cesserà i suoi rapporti con DeNA, grazie alla quale sono nati *Miitomo*, *Animal Crossing: Pocket Camp* e *Super Mario Run*; inoltre si occupa anche della gestione degli account Nintendo. La compagnia è persino disposta a cooperare con altre aziende per crescere all'interno del mercato mobile.
I piani di Nintendo a tal proposito non sono cambiati: la sua presenza al di fuori delle console si baserà su **IP già esistenti** così da diffonderne la popolarità a macchia d'olio; in secondo piano, punta a trasformare questo business in una delle sue principali fonti di guadagno.
Sarà una mossa azzardata dedicarsi così tanto ai prodotti per smartphone? Non resta che aspettare cos'altro sarà annunciato e il feedback del grande pubblico.