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.

Apple presenta iOS 11 e Monument Valley II

Durante il keynote d'apertura della **WWDC di Apple**, inaugurata ieri a **San Jose**, insieme alla presentazione del nuovo sistema operativo **iOS 11**, **Craig Federighi** (Senior Software Engineer della casa di Cupertino) ha mostrato per la prima volta anche il restyling dell'**AppStore** e con esso la nuova sezione dedicata esclusivamente ai videogames, nella quale si darà più spazio agli sviluppatori e agli editori, avvicinandosi di più al progetto portato avanti con **Apple Music**.

L'originale e visivamente straordinario puzzle game sviluppato da **ustwo Games**, dopo essere stato eletto **Game of the year**, torna dunque a calcare il palco della conferenza con questo secondo capitolo e anche questa volta in grande stile. A quanto pare in ***Monument Valley II*** saremo in grado di guidare due personaggi all'interno dell'ambientazione geometrica ispirata palesemente ai lavori di **M.C. Escher**, per risolvere paradossi e rompicapo visivamente sublimi.

Il gioco è già disponibile in esclusiva per iPhone e iPad su AppStore a € 5,49.
Non sappiamo ancora se l'esclusiva sia temporanea e se lo vedremo presto anche sui dispositivi Android.