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.

Mars or Die

Negli ultimi anni l'**Italia** ha dimostrato una sempre più grande valenza nel mercato delle produzioni videoludiche, con realtà diverse che giorno dopo giorno pongono il nostro paese all'interno dell'*entertainment system*. Un esempio su tutti è la milanese **Milestone**, che da venti anni continua la produzione di giochi di corse su console e PC, diventando velocemente il metro di paragone per qualsiasi team di sviluppo nel nostro paese. Tra alti e bassi, la produzione italiana ha recuperato terreno soprattutto nel mercato degli indie, dove chi riesce a rimanere a galla con budget esigui massimizzando i profitti per quanto possibile, ha la possibilità di far esprimere a ai creativi emergenti le proprie idee in completa autonomia, senza (o quasi) la pressione dei publisher.

34Bigthings è una giovane casa di sviluppo torinese, che si è fatta notare per i due capitoli di ***Redout***, gioco di corse futuristico alla maniera del più blasonato ***Wipeout***. Uscito su tutte le maggiori piattaforme e PC, il gioco ha dimostrato l'abilità del team nell'utilizzare il versatile motore grafico **Unreal Engine 4** creando di fatto un prodotto che non ha nulla da invidiare alla concorrenza, sia in termini tecnici che strutturali, ottenendo un discreto successo.

Il team però non si è adagiato sugli allori e, archiviato il secondo capitolo della serie futuristica, ha intrapreso la via per un nuovo progetto: il nostro ***Mars or die***.

Vincere e vinceremo… o forse no?

Le premesse di *Mars or die* sono simpatiche e originali: un gruppo alieni umanoidi, di chiara ispirazione alla iconografia del **Ventennio Fascista**, decide che è giunto il tempo di una impellente espansione coloniale. L'obiettivo è quello di occupare il pianeta **Marte**, rosso e bolscevico,

eliminando i suoi abitanti. Purtroppo la missione non si rivela lineare come prospettato e le complicazioni giungono molto presto.

Il plot è molto semplice e diretto, in poco tempo ci ritroveremo a controllare uno dei due camerati disponibili nel gioco, ognuno con le proprie **skill** e caratteristiche peculiari: il primo in grado di difendersi (e attaccare) grazie ad uno scudo laser che si attiverà tramite il nostro comando, il secondo ha in dotazione una piccola pistola a raggi utile per farsi strada nel inospitale pianeta rosso. Più avanti nel gioco avremo la possibilità di controllare entrambi i PG **simultaneamente** e in questo senso il gioco ci spinge a utilizzare le loro proprietà in maniera strategica in base alla situazione.

Il gameplay presenta una struttura come il più classico degli **RTS**, ma gli sviluppatori hanno pensato di implementare meccaniche da **tower defense** provando a conferire dinamismo alle sessioni di gioco. Sarete chiamati a raccogliere **minerali** utili ad ampliare le tecnologie indispensabili per la sopravvivenza su Marte; si comincia dagli estrattori per finire al centro di ricerca in grado di creare upgrade per le vostre difese. Tutte le strutture necessitano un costo in **energia solare** che potrete ricaricare tramite appositi pannelli solari. Mano a mano che le vostre risorse aumentano e l'esplorazione della mappa progredisce, sarete in grado di resistere alle orde di alieni marziani pronti ad annientare qualsiasi traccia della vostra esistenza. In tutto questo gli sviluppatori hanno inserito un fattore indispensabile per il vostro proseguimento: la riserva di **ossigeno**. L'aria su Marte è irrespirabile e le vostre riserve sono molto limitate, sarete quindi costretti a costruire generatori di ossigeno lungo il vostro percorso, creando un senso di ansia non da poco. Il gioco quindi possiede due cuori perfettamente distinguibili: una prima parte di **esplorazione e raccolta risorse**, una seconda parte di **difesa e resistenza agli attacchi nemici**.

La campagna conta **9 differenti missioni** (che creano a sua volta un grande tutorial), concluse queste sarete liberi di conquistare Marte attraverso la modalità **Conquista infinita** dove l'unico limite di tempo è stabilito dalla vostra capacità di sopravvivenza.

Rosso pianeta bolscevico e traditor

Sul **piano tecnico** i ragazzi di 34Bigthings riescono a gestire egregiamente il motore grafico creando un gioco piacevole da vedere. Stilisticamente si difende bene; i personaggi che abitano l'universo di *Mars or Die* sono simpatici e caratterizzati perfettamente prendendo in giro gli aspetti più kitsch dell'estetica fascista. L'Unreal Engine viene sfruttato egregiamente, le texture dei paesaggi e dei modelli poligonali sono ben definite e si ha una buona impressione di pulizia visiva su schermo. Durante le sessioni di gioco non si sono riscontrati cali di frame, anche grazie al fatto che non è presente una eccessiva mole poligonale durante le run. Ma non tutto è stato sfruttato a dovere: se da un lato abbiamo una buona modellazione dei personaggi e dei nemici, dall'altro vediamo ambientazioni prive di qualsiasi possibilità di interazione, spogli e senza idee. La **monotonia** affligge pesantemente gli scenari di gioco e nel giro di quindici minuti avrete visto tutto ciò che è in grado di offrirvi. Anche la **scarsa varietà nella tipologia dei nemici** tende a portare tutto alla noia. Per quanto riguarda **l'audio**, tutto è nella media, con **poche musiche** (orecchiabili e nulla più) ed effetti sonori che rimangono nei dintorni della sufficienza.
La localizzazione è buona e gli sviluppatori hanno simpaticamente scimmiottato i messaggi propagandistici del regime, concedendo ai personaggi un tocco di personalità utile a creare un'atmosfera ironica e goliardica.

In conclusione, il gioco è tutto qui. Nove missioni tutorial e una campagna infinita costituiscono la sostanza del prodotto di 34bigthings, onestamente **troppo poco** per gli standard di oggi. Al prezzo in cui viene proposto non rappresenta di certo un'offerta allettante e le speranze che contenuti aggiunti vengano rilasciati tramite patch sono remote. Allo stato attuale *Mars or Die* rappresenta il primo **passo falso** per una software house che fino a ora ha avuto qualcosa di interessante da dire, ma che con quest'ultimo lavoro non ha svolto sufficientemente i compiti a casa.

Flat Heroes

Essere degli **eroi** al giorno d'oggi è un carico difficile da reggere; richiede una grande forza di spirito e in un certo senso una visione parallela e controtendente al sentire comune. In un periodo dove la maggior parte delle produzioni videoludiche spingono verso la perfezione tecnica e quantità di calcolo sempre più massicce, i ragazzi di **Parallel Circles** abbracciano la poetica dell'eroe in maniera quanto meno sincera. Forse è da qui che nasce l'esigenza di concepire un gioco come ***Flat Heroes***, abbandonando l'ossessione estetica pomposa senza rinunciare a uno stile asciutto e primordiale che, attraverso una strana alchimia, riaffiora ricordi appartenuti a un tempo passato, quando i sogni dei giocatori venivano cullati da macchine da gioco come l'**Atari 2600**.

Da grande voglio diventare un cerchio

Alla fine del **1884** un eccentrico scrittore di nome **Edwin Abbott** descrisse minuziosamente cosa significasse appartenere a un mondo bidimensionale, dove le leggi universali vengono dettate in base al campo cognitivo tipica della dimensione spaziale alla quale si appartiene. In altre parole lo scrittore dichiarava che «noi viviamo secondo quello che percepiamo»; quindi in un ipotetico mondo a due dimensioni dove ogni cosa è piatta ("flat", nella lingua di Albione), noi saremo il frutto della nostra percezione bidimensionale con ovvie conseguenze sullo stile di vita. La novella in questione è ***Flatlandia*** e, come nell'indie dei Parallel Circles tutto è basato su intuizioni geometriche e cromatiche.

Flat Heroes è una bizzarra mescolanza tra **puzzle game** e **platform** nel vecchio stile del *trial and error*, dove sarete chiamati a controllare un piccolo quadrato con l'obiettivo di sopravvivere ai numerosi stage proposti dagli sviluppatori.

Io sono eroe

La modalità single player è suddivisa in **campagna** classica e modalità **eroe**, in entrambi i casi il nostro obiettivo è quello di resistere agli innumerevoli attacchi provenienti da altre forme geometriche. Avremo a disposizione la possibilità di poter scattare in qualsiasi direzione attraverso un piccolo *dash* e di attaccare o difenderci tramite uno scudo dalla durata di pochi attimi. Il nostro quadrato è libero di muoversi in tutte le direzioni, inoltre saremo in grado di scalare le pareti che racchiudono lo spazio di gioco nel tentativo di fuggire dai pericoli creati dagli sviluppatori: proiettili a ricerca automatica, bolle esplosive, raggi laser, frecce direzionali. Ogni nemico ha un suo pattern comportamentale e i Parallel Circles sono abili nel proporre al giocatore situazioni differenti tra uno stage e l'altro. Si gioca a tentativi e a ogni colpo ricevuto ricominceremo dall'inizio fin quando riusciremo a schivare ogni singolo pericolo. Ciascuna modalità è suddivisa in una decina di mondi che comprendono a sua volta **14 livelli** base più uno scontro con il **boss** di turno.
La difficoltà progressiva è in qualche maniera stemperata dalla felice decisione degli sviluppatori di

concedere la possibilità di poter **passare di livello in qualsiasi momento**, evitando l'anacronistica sensazione di frustrazione nel rimanere bloccati e non poter proseguire la partita; starà alla vostra etica da videogiocatore riprendere i livelli saltati e completare al 100%. Tutto dipende dalla vostra abilità con il pad, nel giusto tempismo e nella capacità di prevedere la prossima mossa del nemico. Molto spesso la tecnica di rimanere nascosto dietro una parete in attesa degli eventi si è rivelata inefficace e controproducente; al contrario buttarsi nella mischia e cogliere il momento opportuno per un attacco diretto riesce il più delle volte a risolvere una situazione drastica.

Non contenti dei già numerosi livelli della modalità principale, gli sviluppatori ne hanno inserito altri basati sulla **sopravvivenza**, dove verranno proposte sfide senza limite di tempo nello scopo di riuscire a stabilire punteggi record raccolti in una **classifica online**.

Noi siamo eroi

Il bello di essere eroi è anche quello di poter contare sull'aiuto di compagni valorosi, per questo gli sviluppatori non hanno tralasciato nulla al caso: il comparto **multiplayer** di *Flat Heroes* è ricco e probabilmente l'approccio migliore per affrontare la sfida lanciata dai Parallalel Circles. Oltre alla possibilità di affrontare la campagna principale con l'aiuto di un amico, il multiplayer si compone di **4 modalità** differenti che spaziano dalla classica sopravvivenza, **obiettivo**, **aree** e **fuggitivo**.
Ognuna di esse con le proprie varianti; fino a un massimo di quattro giocatori su schermo contemporaneamente. Niente di rivoluzionario ma che aggiunge altra linfa a un già esaustivo comparto in giocatore singolo.

Poligoni con stile

Per quanto riguarda il **comparto tecnico**, un plauso va fatto al team di sviluppo che è riuscito a dare **personalità** e stile a semplici figure geometriche, attraverso una sapiente regia delle animazioni. Il tutto su schermo scorre in maniera fluida e piacevole senza alcun tipo di rallentamento, grazie anche allo stile adottato dagli sviluppatori: minimale e intuitivo, dotato di una simpatica personalità che lo svincola dal pericolo di cadere nell'anonimato. L'accompagnamento sonoro non è da meno con tracce elettroniche orecchiabili e perfettamente in linea con il resto della produzione.

Tirando le fila, si può tranquillamente constatare come *Flat Heroes* sia consigliabile a tutti quei giocatori che cercano una sfida impegnativa ma mai snervante, un gioco che non lascia nulla alla fortuna ma affida alle mani degli utenti il compito di diventare l'eroe della giornata, guidando verso la salvezza un piccolo quadrato in pericolo. Il prezzo abbordabile di **7,99 €** sugli store rende l'occasione ancora più invitante e un giusto tributo al buon lavoro svolto dai Parallel Circles.

Detroit: Become Human

Mi ci sono volute due run prima di decidermi a parlare dell'ultima opera di **David Cage**. Nel momento in cui scrivo questa recensione, a quattro mesi di distanza dall'uscita del titolo, mi sembrano ancora poche. ***Detroit: Become Human*** non condensa soltanto un messaggio profondo, a più livelli, in un videogame ben congegnato, ma esprime soprattutto un potenziale narrativo ben sviluppato in un articolato dell'albero delle scelte, dando vita a una narrazione che è forse la più equilibrata e densa fra quelle sfornate da **Quantic Dream** in tutti questi anni di development.

Gli androidi sognano (non soltanto pecore elettriche)

Come nel precedente ***Heavy Rain***, *Detroit: Become Human* segue la storia di più personaggi, **tre** nel caso in questione: **Kara** (Valorie Curry), in fuga per salvare la piccola **Alice** (Audrey Boustani) da un padre violento, **Markus** (Jesse Williams) che si ritrova suo malgrado dalle ceneri della distruzione alla testa di una rivolta, e **Connor** (Bryan Dechart), androide progettato per supportare il tenente **Hank Anderson** (Clancy Brown) nelle indagini che vedono coinvolti i "devianti". Tre storie separate che si incroceranno nella **Detroit** del **2038**, in un futuro che non possiamo definire né distopico, né esattamente ucronico, e che David Cage e il lead writer **Adam Williams** tentano di raccontare nella forma della fantascienza autoriale, sulla falsariga dei grandi narratori del genere. Non staremo qui a perderci in parallelismi con **Gibson**, **Asimov**, **Lem**, **Dick**, **Le Guin** e in tutta la letteratura di riferimento che permea quest'opera, né analizzeremo i punti in cui *Detroit: Become Human* falla o regge dinanzi ai suoi omologhi letterari (a cui vanno aggiunti quelli cinematografici), sarebbe un'operazione lunga e inappropriata, a un approfondimento simile va riservata altra sede.
A favore della relativa brevità di cui una recensione si avvantaggia rispetto a un testo critico, ritorniamo al contesto di riferimento: i tre personaggi giocabili di questa storia si troveranno ad

affrontare il divenire delle loro storie in un momento cruciale per la storia umana. Creati dal genio di **Elijah Kamski** (Neil Newborn), gli androidi sono ormai una realtà consolidata da anni: prodotti e immessi sul mercato dal colosso **Cyberlife**, sono diventati un elemento fondamentale nella vita di ogni cittadino americano, il quale è libero di utilizzarli a piacimento, dalle pulizie di casa al piacere sessuale. Gli androidi sono macchine senzienti ed evolute, hanno sviluppato una forma di coscienza, la loro intelligenza artificiale gli permette di prendere decisioni autonome, pur restando nei limiti comportamentali imposti dal software. Ma adesso in città si registrano sempre maggiori casi di "devianti", androidi che sfuggono alle regole imposte dal loro codice e che adesso si rivoltano contro gli umani. Per ragioni profondamente diverse, Markus e Kara si ritrovano a "reagire", a divergere dall'algoritmo, e per questo diventano devianti. Connor corre nella direzione opposta: stabile, ligio ai doveri del software, l'agente modello **RK800** avrà il compito di indagare per riportare l'ordine sconquassato dal dilagare della devianza androide.

Ecce Robot

In *Detroit: Become Human* gli androidi ci appaiono umani in tutto e per tutto: come ne ***Il Cacciatore di Androidi*** di Dick in qualche opera (non tutte) di Isaac Asimov, sarebbero indistinguibili dai cittadini di Detroit se non fosse per un chip luminoso applicato circolarmente alla loro tempia destra. Fin dall'inizio, gli androidi ci vengono presentati come incapaci di emozioni, ma ci si rende conto ben presto (controllando i protagonisti) che non è affatto così, e cominciamo a presagirlo nelle prime scelte multiple possibili, dove si vedono barlumi di sentimento già sin dalle fasi iniziali. Quasi non stupisce che Kara e Markus rompano la barriera delle regole imposte dall'algoritmo per proteggere persone a loro care, seguendo un sentimento di giustizia che si annida probabilmente negli abissi della loro coscienza. Una **coscienza** che mostrano di avere in una serie di frangenti, ed è qui che si trova uno dei punti fermi dell'opera: i finali possibili sono tantissimi, e dipendono tutti da una combinazione di scelte precedenti. Il destino di un personaggio può cambiare radicalmente, si può vivere o morire, mettersi in salvo o essere catturati, ribellarsi o fuggire, ma c'è

un aspetto che sembra non essere in discussione: **anche gli androidi sono capaci di sentimenti**. Da qui una delle domande fondamentali del gioco: è giusto ridurre in schiavitù degli esseri senzienti, capaci di soffrire e gioire? È giusto soggiogare il loro libero arbitrio ai bisogni umani? Il creatore ha diritto di proprietà, nonché di vita e di morte, sulle proprie creature? Non sembra porsi qui nemmeno il discorso della pericolosità a priori degli androidi: i robot non hanno qui manie di grandezza o di conquista del potere, né sono macchine assetate di sangue, vogliono solo la libertà, anche la loro violenza è di reazione più che d'ambizione. Markus può diventare in qualche modo uno **Spartacus** dei tempi futuri, è un mondo in cui fra gli androidi circola il nome di una figura messianica, **Ra9**, sussurrata in segreto o scritta in muri nascosti, la cui parola è passata di soppiatto come fosse un **samizdat**.
Il discorso va ancora più in profondità, facendosi metafora del nostro tempo quando si parla di discriminazione: gli androidi sono una minoranza, vittime del volere della razza dominante, quella umana. Fino a che punto è diverso, oggi, il discorso etnico?
Markus è un **androide di colore**, una minoranza nella minoranza in una società composta di umani prettamente di etnia caucasica, e non è un caso che il suo finisca per essere un ruolo chiave in prospettiva di una rivolta androide. Qualunque sia la strada verso la quale lo guideremo (che non necessariamente lo porterà sulla via della rivoluzione), certamente arriveremo a **Jericho**, la misteriosa destinazione verso la quale si dirige ogni androide in cerca di un luogo sicuro. Per farlo, passeremo attraverso gli indizi nascosti in vari murales, lasciati lì per indirizzare sulla giusta strada come i sassolini di Hansel e Gretel.
Non è un caso che uno dei graffiti abbia al centro **Cassius Marcellus Clay**, che nel 1965 cambiò il proprio nome in **Muhammad Alì** a seguito della propria conversione all'Islam e che anni dopo, nel 1968, si oppose alla guerra del Vietnam affermando di non aver nulla contro i Vietcong, i quali, a differenza di vari suoi concittadini americani, non lo avevano "mai chiamato nigger". Nello stesso murale, sulla parte destra, si trova inoltre un leone, probabile riferimento a **Zion**, utopica terra promessa mutuata dall'ebraica Sion e opposta all'oppressiva "Babylon" del mondo moderno. Il concetto è alla base del ***Kebra Nagast***, testo sacro del rastafarianesimo, che racconta, fra le altre cose, del passaggio dell'Arca dell'Allenza da Gerusalemme all'Etiopia, la culla dell'umanità, che non a caso aveva come simbolo il Leone di Giuda nella propria bandiera.
Markus è dunque un probabile simbolo della lotta contro la discriminazione etnica, così come la storia di Kara potrebbe esserlo contro la **violenza sulle donne e sui minori**: l'androide donna AX400 viene riportata a casa dal padre di Alice, Todd, che l'aveva già precedentemente distrutta e portata a riparare. Il viaggio della ragazza e della ragazzina ha un valore filiale, che vedrà la più adulta rischiare il tutto per tutto per portare in salvo la piccola, dritte fino in **Canada**, dove gli androidi non sono oggetti immessi sul mercato e godono degli stessi diritti degli umani, e che come in ***The Handmaid's Tale*** diventa una meta a cui aspirare, una terra promessa di uguaglianza e libertà.

Visioni di robot

La storia di *Detroit: Become Human* è dunque ricca sul piano simbolico, oltre a risultare ben scritta. I dialoghi sono solidi, la narrazione dinamica e dal buon ritmo, e soprattutto mancano i ***plot hole*** che gravavano su alcuni precedenti titoli, rei di aver drasticamente allontanato storie come quella di *Heavy Rain* dall'eccellenza.
Il lavoro scrittoriale di Cage e Williams non gode di elementi particolarmente stupefacenti, ma la storia ha un indiscusso equilibrio e risulta di certo il punto più alto della produzione Quantic Dream, come lo è tutto il **comparto tecnico**. Se su PS4 l'immagine di *Detroit: Become Human* gode di una risoluzione di **1080p**, su PS4 Pro raggiunge i **2160p** tramite il **checkerboard rendering**, con un **anti-aliasing temporale** atto a eliminare effetti **edge shimmer** e **aliasing** sulle superfici. Il gioco si mantiene a **30 fps costanti**, con alcuni cali negli spazi aperti dove è possibile apprezzare la maggior potenza di PS4 Pro nell'evitarli, e dove, in generale, il **clustered forward rendering** torna molto utile in termini di illuminazione, con uno straordinario risultato ottenuto tramite un mix di **luci dinamiche** che accentua il realismo. Come rilevato anche da Digital Foundry, il lavoro di Quantic Dream sui materiali e sul loro rendering basato sulla fisica è mirabile, gli oggetti sono impreziositi dalle loro stesse imperfezioni, la **BRDF (Bidirectional Reflectance Distribution Function)** restituisce un risultato che accentua il senso del reale nel rapporto tra luci e materia. Sempre a proposito di renderizzazione, uno dei punti più alti di questo lavoro è stato fatto sui **personaggi**, con modelli che risultano vividi e realistici anche nei primissimi piani, dove risaltano sguardi di grande intensità e una resa della pelle straordinaria, valorizzata da uno **scattering** subepidermico che valorizza il rapporto tra luce e pelle, restituendo un realismo fra i più belli mai visti.
Realismo globalmente accentuato da tutto il lavoro fatto nel **comparto audio**, con una gamma di suoni amplissima negli scenari più disparati, apprezzabile nel livello di dettaglio raggiunto negli spazi aperti, dove la gamma di suoni ambientali riprodotta riesce a comporre un quadro già ben ricostruito sul piano visivo, e dove anche il suono della monorotaia in centro città ha una sua personalissima voce. La **soundtrack** diventa così un elemento atto a impreziosire un lavoro di altissima fattura, con ben **tre composer** impegnati a dar la musica alle circa **10 ore di gioco del titolo**: ogni musicista è stato infatti impegnato a musicare la diversa storia di un personaggio,

da **Philip Sheppard**, che ha dato vita a un emozionante lavoro di violoncello per la storyline di Kara, all'iraniano **Nima Fakhrara**, che ha regalato musiche d'ispirazione altamente cinematografica per Connor, fino a **John Paesano**, che ha puntato sull'epicità crescente per raccontare la storia di Markus, in un climax armonico di altissimo livello in cui la musica è colonna portante della grammatica emozionale del titolo. Tutte e tre i compositori tengono conto di con influenze brass, funk e blues, quasi come dovuto omaggio a Detroit, città che ha dato i natali alla storica casa discografica **Motown**.

Diagrammi di flusso

Il lavoro globale di *Detroit: Become Human* consta di un felice mix di ricostruzione e invenzione: l'intera città di Detroit è stata ricostruita partendo dalla reale città, con un'accurata ricostruzione di luoghi come **Capital Plaza**, e anche la folla ha un alto livello di realismo, non essendo generata proceduralmente ma riprodotta tramite attori. Sono stati necessari circa **2 anni e mezzo** per registrare le scene racchiuse in circa **3000 pagine di sceneggiatura**: basta pensare che *Beyond: Two Souls* ha richiesto solo 9 mesi per comprendere la differenza di portata del lavoro di Cage, che con il suo team di designer ha messo su un impianto in cui il rapporto tra game e narrative design è strettissimo ed efficace, e dove la scelta dei percorsi risulta ogni volta abbastanza chiara all'interattore, che capirà ben presto come al **tasto triangolo** corrisponda una risposta fredda, mentre al **cerchio** corrisponde di solito un maggior coinvolgimento emotivo. Dalle risposte e dalle scelte dipenderà l'evolversi della storia, e quindi della storyline di ogni personaggio. L'engine proprietario sul quale è costruito il gioco, il **Buildozer**, ha permesso a Quantic Dream di gestire una ramificazione estremamente complessa di una narrazione basata su **visual scripting** e **real time editing** (rendendo il gioco completamente WYSIWYG). La flowchart delle scelte sia visibile al giocatore/interattore alla fine di ogni scena (permettendo anche di visionare nelle successive run le scelte prese in precedenza), ma lo scorso mese lo stesso David Cage ha offerto uno sguardo su

Twitter di quella che è la struttura delle scene del gioco Quantic Dream:

> Ever wondered what the structure of a scene by Quantic looks like? Here are two charts showing what a nightmare our games are to write, script, shoot and test… but this is also what makes them special!
> Props to our scripters #DetroitBecomeHuman#ConnorArmypic.twitter.com/LgR4yLH4db
>
> — David Cage (@David__Cage) 28 agosto 2018

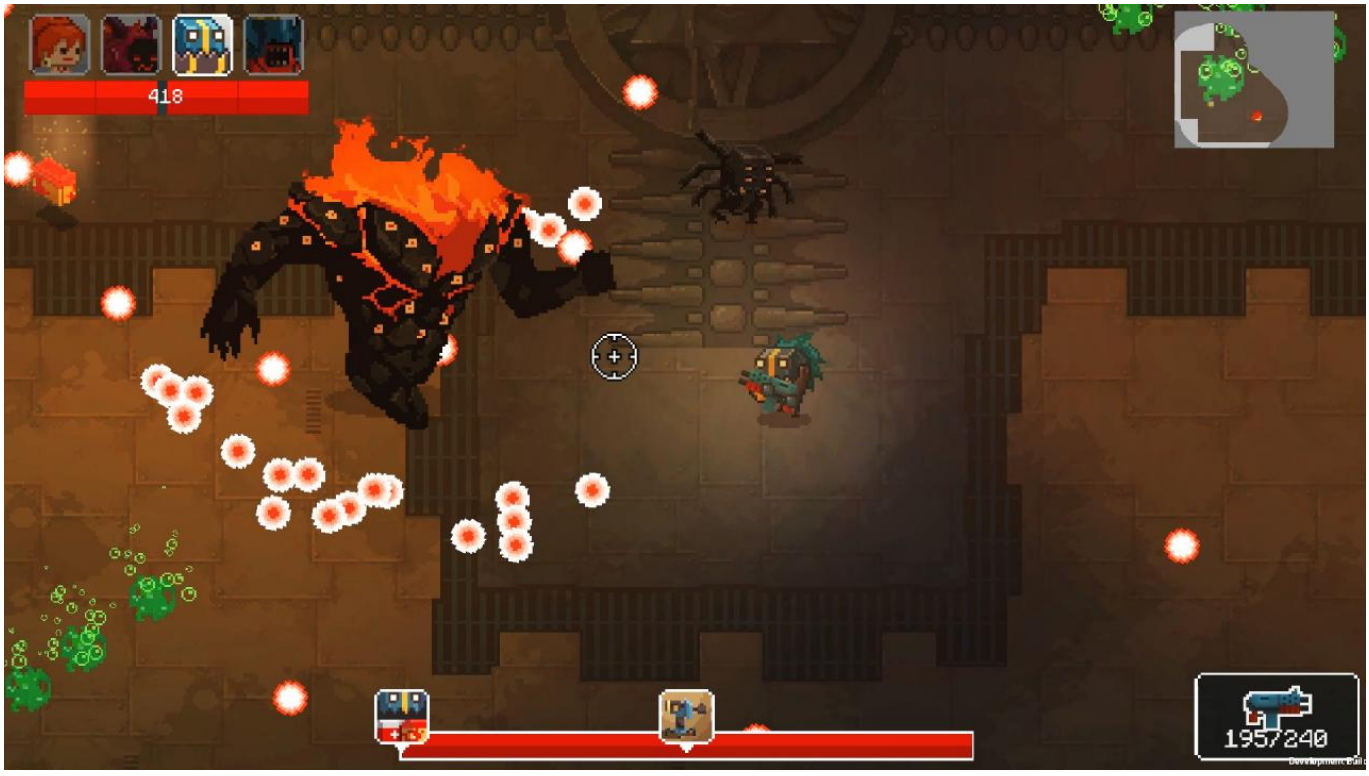
We are the Robots

Rilasciato nel **maggio 2018**, il gioco ha raggiunto a 3 mesi dall'uscita **1.5 milioni di giocatori**, il miglior risultato di sempre per la casa transalpina. *Detroit: Become Human* ha dato sostanza al timore umano che le macchine possano sostituirsi a ognuno di noi, e nel gioco c'è tutto questo: non soltanto dunque un quesito sull'intelligenza artificiale, il suo sviluppo e le sue implicazioni, ma anche il tema del global warming, del rapporto fra uomo e ambiente, e altre tematiche che emergono dai dialoghi ma soprattutto dai vari magazine (*Detroit Today*, *Century*, *Gossip Weekly*, *Tech Addict*, *All Sports*, *Green Earth*) che troveremo sparsi per i vari scenari, contenenti veri e propri articoli atti a darci un quadro completo dello zeitgeist imperante. Fra i temi caldi emerge anche quello del rapporto tra minoranza e discriminazione che abbiamo già citato, e che risulta centrale già dal titolo dell'opera, che richiama chiaramente con lo "**Stay Human**" coniato da Vittorio Arrigoni e messo ogni volta al termine dei suoi. C'è spessore politico e sociale, ma anche scientifico, con un'indagine non rivoluzionaria ma neanche blanda su problemi etici e gnoseologici come anche sull'evoluzione tecnologica futura, svolta con una certa assennatezza, come ha sottolineato **Envisioning** in una ricerca corredata di un'interessante infografica interattiva, dove vengono analizzati gli aspetti del gioco legati all'evoluzione scientifica .

Siamo insomma davanti al miglior prodotto di sempre di Quantic Dream, che unisce una narrativa pregevole a un **game design** ben studiato che non abbandona l'approccio cinematografico dei precedenti lavori di David Cage, impreziosito da un comparto audiovisivo di altissimo livello. I difetti si ravvisano soprattutto nella parte finale, e solo in termini di coesione narrativa, ma non ci sono più le voragini o gli inciampi dei precedenti titoli. Abbiamo davanti un ottimo lavoro di **interactive storytelling**. E speriamo che la parabola, da adesso, sia solo ascendente.

To Hell with Hell

To Hell with Hell è il primo gioco della giovane **Lazurite Games**. Distribuito da **Deck 13**, il titolo è un **bullet hell rogue-like** uscito quest'anno in accesso anticipato su **Steam**.
All'interno del videogioco vestiremo i panni di **Natasia**, figlia dell'ex imperatore degli inferi **Asmodeus**, la quale, ignara d'essere la figlia del demonio, si ritrova catapultata all'interno del "luogo infernale" per sconfiggere il demone **Shaks**, capo della rivolta contro il padre.



BUM BUM BUM!

Durante la nostra avventura nelle calde aree infernali ci scontreremo contro tanti, tanti, tanti nemici e, quindi, ci necessiteranno altrettante armi; gli sviluppatori hanno avuto la fantastica idea di inserire all'interno del gioco una **miriade di armi differenti**: da un semplice revolver, a una spara frecce con una ventosa fino a una katana. Inoltre, la nostra protagonista potrà avere delle "ulteriori" vite, cioè potrà trovare in ogni livello una **maschera** che avrà una barra di salute autonoma

(esaurita la quale perderemo l'oggetto) e che ci conferirà svariati poteri. Natasia, inizialmente, potrà avere solamente **due armi** nel proprio inventario, le quali avranno munizioni limitate, che dovremo stare attenti a non esaurire. Sarà infine possibile trovare ulteriori potenziamenti quali vite aggiuntive, munizioni (PIENO CARICO), invisibilità temporanea, danni doppi e invulnerabilità (anch'essa temporanea).

Perk Mania

Alla fine di ogni livello, dopo aver sterminato una cinquantina di demoni (ai **Winchester** della serie tv ***Supernatural*** piacerebbe questa frase) finalmente verremo ricompensati con una schermata a fine livello nella quale avremo la possibilità di scegliere uno tra i **quattro perk casuali** che il gioco ci offrirà: uno slot per le armi in più, meno danno dai nemici, più vita, o più rateo di fuoco. Sono una manna dal cielo, visto che si può avere la possibilità di avere un "compagno" al proprio fianco a cui far fare da sacco di carne (anche se è uno scheletro).

Inside the hell

To Hell with Hell è ancora in early access, e, al momento, viene supportato in maniera grandiosa dagli sviluppatori, i quali accettano anche dei consigli per migliorare la loro creazione nel forum del gioco. Il titolo, nella modalità più facile (anche se è tutt'altro che semplice), presenta la peculiarità di permettere di **salvare massimo 6 volte** (il gioco chiederà di salvare alla fine di ogni livello). Inoltre, gli sviluppatori consigliano di ricominciare la run se ci si trova bloccati da un paio di morti nello stesso livello. **Graficamente** il titolo è ben fatto, i modelli, anche se a pixel e quasi del tutto simili, sono molto carini da vedere. Gli effetti sonori sono buoni e la colonna sonora vi porterà a splattellare cervella di demoni a ritmo metal.

Il gioco è da consigliare ai masochisti e a coloro che hanno voglia di farsi del male con la frustrazione dovuta alle innumerevoli morti. Il titolo è tutt'altro che perfetto, ma nulla che qualche buona patch non possa sistemare. Vantaggi dell'accesso anticipato!

Tomb Raider

Diciamoci la verità: appena si ha il sentore che una casa di produzione canematografica stia per lanciare un lungometraggio tratto da un videogioco, comincia a salire qualche brivido lungo la schiena. Di certo non siamo abituati bene: innumerevoli sono ormai i film a tema videoludico che, tra il pessimo e mediocre, ci hanno continuamente delusi, lasciandoci quasi senza speranza. C'è da dire però, che qualche eccezione c'è stata, dal ***Prince of Persia*** con **Jake Gyllenhaal** a ***Silent Hill*** sino, perché no, anche al primo ***Mortal Kombat***. Adesso ritocca a **Lara Croft**, divenuta negli anni '90 vera icona pop ed eroina con cui tutto il genere femminile ha potuto finalmente interfacciarsi: forte, indipendente e superiore alla maggior parte dei comprimari maschili.
I film che hanno visto come protagonista **Angelina Jolie**, rispettivamente ***Lara Croft: Tomb Raider*** e ***Tomb Raider: La Culla della Vita***, hanno saputo solo dare lustro alla prorompenza fisica dell'archeologa, divenendo veri e propri spot alle "doti" fisiche dell'attrice. Ma con il reboot videoludico del 2013, uscito con il semplice nome di ***Tomb Raider,*** le cose erano cambiate: la nuova Lara era figlia dei tempi che viviamo, una ragazza più reale, con un buon *background* narrativo e con le fragilità di qualunque essere umano. Oltre a questo, sia il primo capitolo che il secondo, ***Rise of the Tomb Raider***, sono anche ottimi videogiochi, dal buon successo di critica e pubblico. Era naturale che prima o poi gli occhi della cinematografia si sarebbero posati ancora una volta su Lara Croft.

Il *Tomb Raider* videoludico ha segnato profondamente i fan, spostando il focus più su azione e avventura che sulla risoluzione di enigmi e sezioni **platform**. Queste nuove caratteristiche, oltre a una profonda rivitalizzazione di Lara, ben si sposano con un film da **90 milioni di dollari di budget**, che può incentrare tutto sul realismo senza l'impiego di eccessivi – e costosi – effetti speciali. A dir la verità, questo è un punto su cui ci soffermeremo più avanti, ovvero **la resa dell'indole del videogioco**.
Questo significa anche dire addio alla giunonica Angelina per abbracciare la super atletica e "semplice" **Alicia Vikander**, vincitrice del premio Oscar come miglior attrice non protagonista per ***The Danish Girl***. L'attrice svedese ha già fatto parlare di sé per il suo talento – di molto sopra la media – che in ***Ex Machina*** ha trovato terreno fertile dal quale sbocciare. La sua Lara è una ragazza che un po' si discosta dal personaggio che abbiamo avuto modo di conoscere: manca in qualche modo l'estrema passione per l'archeologia trasmessa dal padre, scelta se ci pensate un tantino forte, visto che è un perno fondamentale della sua caratterizzazione. Ma ciò che funziona per il pubblico videoludico non è detto che funzioni al cinema, ed ecco quindi Lara Croft, che cerca di farsi da sola, non accettando di prendere in eredità la fortuna della famiglia. La figura del padre è elemento fondamentale anche se un po' in contrasto col canone ufficiale, non solo rispetto ai **reboot**, ma anche ai titoli originali. Scelte quindi azzardate ma che non inficiano su trama e protagonista in maniera drammatica, soprattutto per chi conosce le vicende del videogioco.
La trama dunque si snoda tangendo quella videoludica: la giovane Croft, decisa a sapere quanto accaduto al padre, si recherà su un'isola misteriosa al largo del Giappone, in cerca della verità. Le vicende, scritte a quattro mani da **Geneva Robertson-Dworet** e da **Alastair Siddons**, scorrono via senza particolari intoppi nonostante la durata di circa un paio d'ore, risultando a conti fatti *Tomb Raider* un buon film di intrattenimento ma senza particolari picchi. Tutto poggia sulle incredibili e robuste spalle della Vikander che, seguendo le orme del buon **Tom Cruise**, ha svolto la maggior parte delle scene d'azione senza l'ausilio di una stuntman. In questo film ne ha subite di ogni, come del resto la iellata controparte videoludica, dalle cadute da altezze proibitive alla lotta a mani nude passando per le arrampicate e chi più ne ha più ne metta; se c'è una cosa da sottolineare è la voglia di Alicia di interpretare questo personaggio al suo meglio, e di questo bisogna dargliene atto.

L’irrisolto rapporto padre-figlia sarà al centro della personalità della protagonista così come del comprimario – e molto anche – **Lu Ren** (Daniel Wu); questo, oltre ovviamente a tutta l’esperienza sull’isola, darà alla giovane Lara motivo di crescita e di accettazione del suo ruolo, facendo quel piccolo passo verso l’eroina che noi tutti conosciamo.

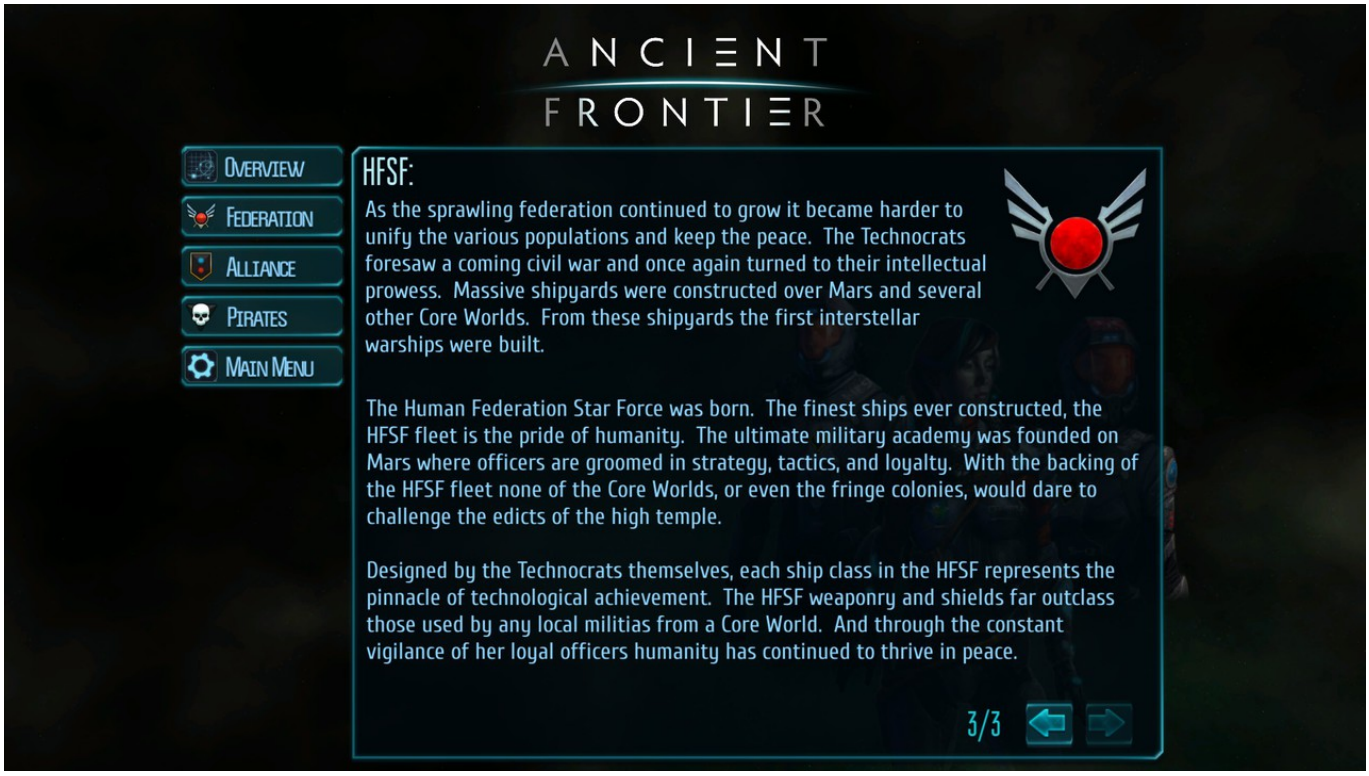
Il regista norvegese **Roar Uthaug** è riuscito a impacchettare un film senza difetti evidenti, con una classica regia da “mestierante” ma che ben si sposa con l’azione e la location del film. Anche le scene d’azione, seppur non perfettamente coreografate, riescono a intrattenere e sono chiare la maggior parte delle volte. Quello che manca è appunto quel “guizzo” verso l’alto ma, come potete aver capito, è un po’ il problema di tutto il film. Anche la fotografia di **George Richmond** non fa altro che richiamare i toni del videogioco, un andare sul sicuro che, per come è stato indirizzato il lungometraggio, è anche comprensibile. Siamo stati abituati ad avere, infatti, due scuole di pensiero: una parte di pubblico chiede a gran voce nuove storie basate sui vari brand, altri, invece, vorrebbero un copia e incolla dall’opera videoludica a quella cinematografica. Inutile dire che entrambe le idee abbiano prodotto risultati discutibili.
Tomb Raider è furbo, mettendo in scena sì una storia che lambisce i temi della controparte originale ma anche capace di regalare scene clou precise al millimetro rispetto al videogioco, una via di mezzo che in fin dei conti accontenta tutti: i fan hanno con cosa interfacciarsi e i “casual” posso godere di buone scene d’azione.
Segnalando personaggi completamente assenti, come l’**equipaggio dell’Endurance**, e personaggi completamente stravolti, come il “cattivo” **Vogel**, arriviamo al più grande problema del film: la particolarità dei *Tomb Raider* risiede nel rendere tutte le leggende createsi lungo il corso della storia, **mera realtà**, portando in scena elementi sovrannaturali e metafisici che ben si sposavano con il contesto del gioco ma anche – incredibilmente – con i lungometraggi con protagonista Angelina Jolie. L**’isola Yamatai** è un luogo ricco di misteri e a tratti di angoscia, all’interno del reboot del 2013, con tombe nascoste e ambientazioni mozzafiato. Nel film purtroppo manca tutto questo, in favore di ambienti più semplici ma poco caratterizzati; anche quando si arriva finalmente al tempio della **Regina del Sole Himiko**, la musica non cambia. Manca completamente quel senso

di stupore e meraviglia derivante da una nuova scoperta fuori da ogni logica e che mal si discosta da ciò che rappresenta il brand. La mazzata finale arriva dalla completa assenza di elementi sovrannaturali, derivati in questo contesto dal risveglio e dalla potenza di Himiko e del suo culto, in grado di controllare il destino dell'intera isola. Se da un lato tutto questo è spiegabile da un budget che qualcuno definirebbe basso e la voglia di non strafare, con il rischio di allontanare pubblico, ecco che sorge la domanda fondamentale, alla quale non risponderemo "**42**": **ma abbiamo veramente visto *Tomb Raider***?

In fin dei conti questo risulta un film normale per gente normale, che vuol passare un pomeriggio al cinema senza particolari sussulti. Diffidate da chi elogia il film come un capolavoro: la pochezza dei lungometraggi tratti da un videogioco può rendere un film del genere di poco migliore, ancor più importante, solo perché mancano paragoni degni ("**effetto Wonder Woman**"). È indubbiamente un buon film di intrattenimento e sicuramente la migliore trasposizione cinematografica di un videogioco, grazie soprattutto ad **Alicia Vikander** che, a dispetto degli infelici paragoni scaturiti alla notizia del suo ruolo, porta una Lara Croft credibile e segna un buon inizio di saga, qualora si prosegua con questo brand.
Il contraltare è una storia che non prende mai realmente il volo e che ha poco a che fare con *Tomb Raider*. Troppe scelte conservative hanno fatto viaggiare il film con il freno a mano tirato e, al sopraggiungere dei titoli di coda, tirando le somme se ne sente il peso.

Ancient Frontier

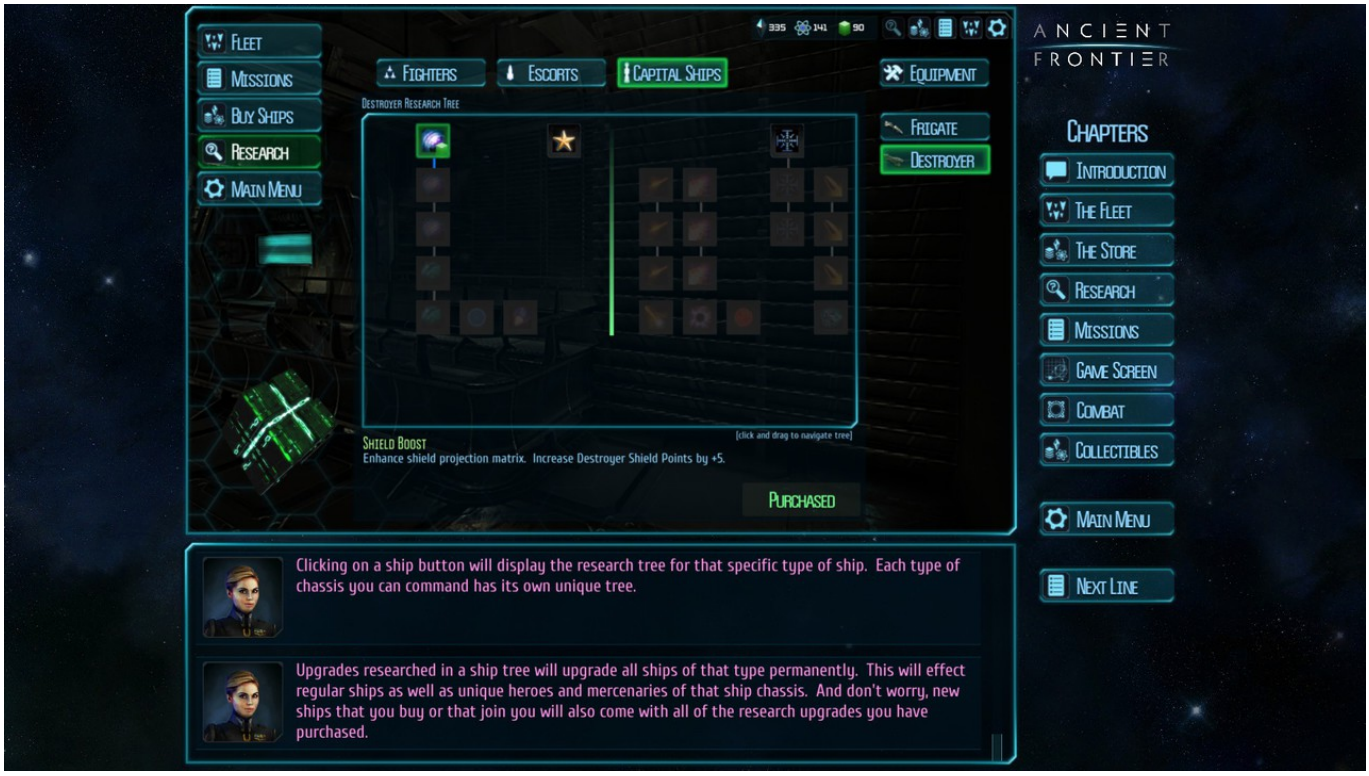
Ancient Frontier è uno sci-fi ruolistico, uno strategico a turni con caratteristiche GDR sviluppato da **Fair Weather Studios**, già creatori dello sfortunato ***Bladestar***. Sin dal primo impatto, troveremo un menù principale ben strutturato, comprensivo anche della "lore" che ci introdurrà al mondo di gioco.
L'umanità era sull'orlo dell'estinzione, finché non venne creata la compagnia dei **Tecnocratici**. Quest'ultimi riuscirono a ristabilire l'equilibrio con scoperte in ambito tecnologico e con la colonizzazione di Marte, che portò alla rinascita dell'umanità. La compagnia riuscì, inoltre, a scoprire i segreti dietro i viaggi interstellari, che portarono ricchezza e prosperità al genere umano. Questo portò alla creazione di ordini quali la **Human Federation Star Force**, la qualeprese il comando di Marte e che iniziò la costruzione di innumerevoli navi.
Per la costruzione di quest'ultime sono necessari a loro volta materiali quali la **proto energy** e l'**hydrium**, che si trovano solamente nello spazio profondo. Per svolgere la ricerca di questi materiali venne creato l'ordine dei **Corporate Mining Station**.



Nella modalità storia, che presenta più slot per i salvataggi, ci ritroveremo a dover scegliere **due differenti campagne di gioco**. Nella prima, chiamata ***Alliance Campaign***, vestiremo i panni di uomini alla ricerca delle ricchezze dello spazio.
Nella seconda, chiamata **Federation Campaign**, vestiremo invece i panni del comandante della flotta protettrice di Marte e, in entrambe le campagne, dovremo difenderci dai pirati spaziali che cercheranno di derubarci e ucciderci.
All'interno del single player, sono presenti **tre difficoltà** strutturate in relazione del livello del giocatore.

Avremo **2 tipi di missioni**: le principali (che trattano la lore) e le secondarie. Le missioni secondarie hanno **tre tipologie di avventure**. Nel primo tipo ci ritroveremo a dover sconfiggere i **pirati**, nel secondo dovremo **raccogliere le varie risorse** sparse nella mappa e nell'ultimo il nostro obiettivo sarà quello di **raggiungere una zona prima di un tot di turni**.
La storia viene raccontata tramite dei dialoghi disposti su un "**menù a tendina**" prima di ogni missione. La trama non è molto densa ma, fortunatamente, in videogame come *Ancient Frontier* altri fattori possono egregiamente compensare. Durante il nostro gameplay, la mappa di gioco sarà rappresentata da un'enorme "scacchiera", la mappa è divisa blocco per blocco da esagoni che delimitano le caselle dove poter spostare le nostre pedine. Una caratteristica del titolo che ci ha fatto storcere il naso è l'**impossibilità di poter scegliere, durante i turni, l'ordine di attacco** delle proprie unità. Questa caratteristica allontana il titolo dalla sua componente strategica. All'interno del campo da gioco, saranno presenti degli asteroidi che possono sia ripararci dal fuoco nemico, sia ostacolarci durante i nostri movimenti.

Uno dei grandi vantaggi di questo titolo è la modesta varietà di **personalizzazione**. Infatti, prima d'ogni missione, potremo scegliere la composizione della nostra flotta dotandola, quindi, di navi di ricerca, d'assalto, di supporto ecc. Il titolo presenta una sezione di gestione per le risorse, navi, ricerche e missioni. Le caratteristiche GDR si vedono nelle ricerche, che portano all'aumento di determinate peculiarità. Ogni classe di nave ha il suo **albero delle abilità** nel quale si ha la possibilità di potenziare determinate caratteristiche. Non sarà istantaneo familiarizzare con i comandi di gioco, infatti, bisognerà sforzarsi un po' a capire la struttura del gameplay, anche perché il tutorial non è estremamente dettagliato ed è sviluppato in sotto-forma d'immagini e dialoghi.
La **grafica** del titolo risulta pulita e con una buona resa complessiva. I modelli della navicelle sono ben strutturati e abbastanza originali. Mancano una **localizzazione in lingua italiana**. Infine, il **comparto sonoro** non è nulla di speciale ma, riesce a rendere le svariate ore di gameplay piacevoli.

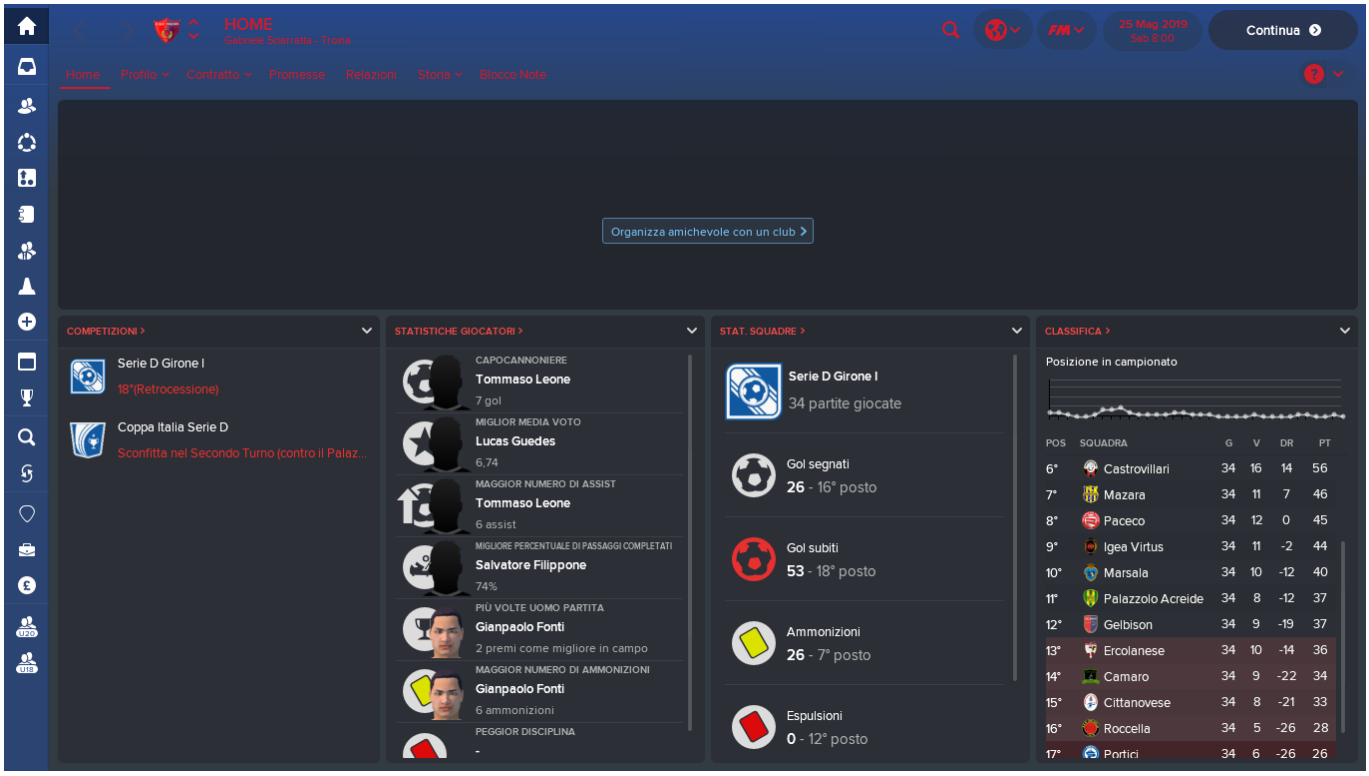


In conclusione, *Ancient Frontier* rappresenta un valido passatempo e un buon titolo per gli appassionati del genere strategico a turni. Il titolo è disponibile su Steam con un rapporto qualità/prezzo ottimo.

Football Manager 2018

Anno Domini 2018: l'**Italia** si ferma ai quarti di finale dei Mondiali dopo i maledettissimi calci di rigore contro il **Belgio**. Nonostante la cocente eliminazione, il CT **Giampiero Ventura** verrà riconfermato e sarà chiamato al riscatto per gli europei del 2020. Il mondiale russo andrà alla **Francia**, che sconfiggerà la **Colombia** di misura per 1-0. Mentre, restando in territorio nazionale, la **Juventus** di **Massimiliano Allegri** riuscirà a centrare il settimo scudetto di fila con ben 104 punti, due in più rispetto al record realizzato nel 2014 con **Antonio Conte** alla guida della compagine sabauda, che nel frattempo si sta godendo il *back-to-back* sulla panchina del **Chelsea**.

Dite che nella vita reale sarà andato tutto diversamente e che il futuro sarà differente? In effetti avete ragione, ma questa non è la vita reale: questa è la mia annata su ***Football Manager 2018***, nuovo capitolo della pluripremiata saga manageriale calcistica sviluppata da **Miles Jacobson** e dai ragazzi di **Sports Interactive**.

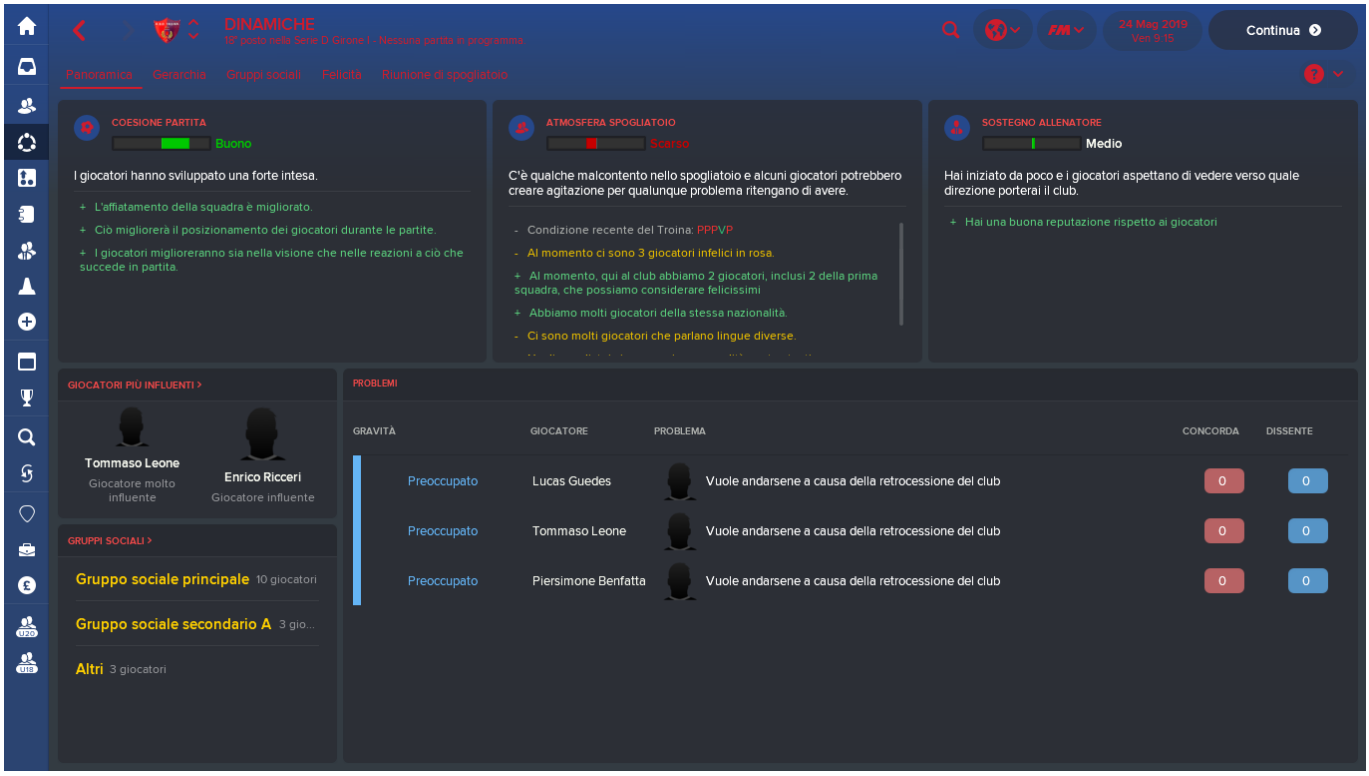


Amichevoli pre-stagionali

Come in ogni anno pari, ***Football Manager 2018*** aggiunge delle novità rispetto al precedente anno: tra queste abbiamo **il ritorno della simulazione della Brexit**, la possibilità che **i nostri *regen*** (ovvero i giovani calciatori creati dal gioco stesso che andranno a popolare le nostre squadre primavera) **facciano outing** (novità introdotta dagli sviluppatori per sensibilizzare sul tema dell'omofobia), e due aggiunte ex novo: **l'introduzione del centro medico e delle dinamiche**, ovvero la gestione umana della propria rosa.

Partiamo proprio dalle **dinamiche**, probabilmente l'aggiunta più succosa di questo ***Football Manager 2018***: in passato la micro gestione dei propri giocatori era frastagliata e confusionaria, adesso a venirci in aiuto abbiamo uno schema piramidale che mostra le gerarchie dei vari giocatori, dal più al meno importante, una suddivisione in gruppi sociali, e dei vari diagrammi che mostrano la felicità della nostra rosa, l'atmosfera nello spogliatoio, l'affiatamento della squadra e il sostegno nei nostri confronti. Insomma, dovrete proprio impegnarvi al fine di mantenere un gruppo unito e dal morale alto, onde evitare ammutinamenti che potrebbero essere pericolosi anche per la permanenza nella squadra. **Un'aggiunta che aumenta il grado di realismo del gioco**, visti esempi simili successi nella realtà, com'è successo al nostro **Claudio Ranieri**, che, nonostante lo storico scudetto vinto lo scorso anno, è stato esonerato dal **Leicester** per aver perso le redini dello spogliatoio.

Il **centro medico**, invece, è un *hub* dove possiamo monitorare la situazione degli infortuni, purtroppo sempre presenti in grande quantità (forse anche troppa...), al fine di prevedere delle ricadute anche parecchio gravi. Insomma, non è molto bello quando la stella della vostra squadra si trova costretta a mancare per gran parte della stagione a causa di un legamento che salta.



Heavy Metal Football, Tiki Taka o Sarrismo?

Per quanto riguarda la parte tattica, anche essa ha subito delle modifiche più o meno sostanziali: sono stati aggiunti nuovi ruoli come il **carrilero** e la **mezzala**, la possibilità di impostare ali e centrocampisti laterali come **registi larghi** e **l'introduzione grafica delle intese** nel nostro 11 titolare: ad esempio, due archi che mostrano l'intesa nella nazionale italiana della cosiddetta **BBC** tra **Barzagli**, **Bonucci** e **Chiellini**. È stata migliorata anche la gestione dei calci piazzati e la possibilità di creare degli scenari tattici personalizzabili da usare durante alcune fasi della partita, ad esempio se siamo in vantaggio o in svantaggio di una o più reti.
Un'altra novità è quella delle **riunioni pre-partita**, dove si possono istruire i propri giocatori a usare determinati compiti tattici, come quello di giocare in maniera più offensiva o difensiva. Fate attenzione su cosa puntare, perché potreste anche abbassare il morale e il sostegno dei giocatori nei vostri confronti!

Nonostante le migliorie sul piano tattico, bisogna purtroppo parlare anche della **nuova interfaccia grafica**, abbastanza grezza e pensata soprattutto per schermi grandi come i 22″ o i 24″: questo può penalizzare soprattutto gli utenti che giocano a ***Football Manager 2018*** sui laptop (e vi assicuro che è un titolo perfetto da giocare durante le lunghe tratte ferroviarie) o su schermi di piccole dimensioni. Trovo poco convincente anche il nuovo sistema di **scouting**, che, nonostante l'apporto di novità ben accette come i pacchetti per la ricerca di giocatori giovani e senior (si parte dall'area nazionale, il minimo disponibile, fino alla ricerca globale, completa ma parecchio cara per le casse della vostra società) rende il tutto pesante e confusionario.

La dura legge del gol

Spostandoci sul campo, ***Football Manager 2018*** riesce nel compito di realizzare qualche gol ma anche di sbagliare delle occasioni incredibili sotto porta. Da quest'anno il motore grafico supporta le **DirectX 11** mandando quindi in pensione le ormai vetuste **DirectX 9**, il che lo rende un gioco leggermente più pesante da far girare, soprattutto sugli hardware più datati: se siete possessori di un **PC** o un **laptop** poco performante (o se, semplicemente siete dei giocatori di vecchia data come il sottoscritto), continuerete a preferire la visualizzazione della partita in 2D.
Ci sono stati dei miglioramenti anche nelle riunioni negli spogliatoi prima della partita e nell'intervallo, adesso più intuitive e utili, e nelle interviste dai tunnel. Migliorate anche alcune animazioni dei giocatori, più realistiche e meno goffe, questo grazie al lavoro nel motion capture realizzato da **Creative Assembly**. Non si può dire lo stesso dei comportamenti dell'intelligenza artificiale, a mio parere migliorata sì nei giocatori di competizioni più celebrate come la **Serie A** o la **Premier League** inglese, ma ancora da sistemare negli atleti dei campionati inferiori come la **Lega Pro** o, ancora peggio, **le serie regionali inglesi**.

Tutto sommato questo ***Football Manager 2018*** continua la buona tradizione dei suoi predecessori: ha ancora qualcosa da limare, ad esempio alcune righe di testo tradotte in un italiano claudicante o, nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano skin e interfaccia di gioco o addirittura introducono campionati non disponibili nel gioco di base (volete allenare la squadra della vostra città che gioca in **Prima Categoria**? Basterà cercare il database apposito!) rendono ***Football Manager*** un gioco letteralmente infinito che conquista proprio tutti: dal semplice appassionato, fino agli addetti ai lavori (su tutti i calciatori **Antoine Griezmann** dell'**Atletico Madrid**, il ***red devil*** **Paul Pogba** o addirittura i vari scout delle società che approfittano dell'enorme database e delle statistiche fornite da **Prozone** per scovare nuovi talenti) e pure qualche celebrità del mondo dello spettacolo come i cantanti **Paolo Nutini** e l'ex **Take That Robbie Williams**!

Se siete spaventati dall'incredibile mole tattica e statistica, non disperate: dal 2016 a questa parte esistono altre due versioni più semplificate del gioco: ***Football Manager Touch***, che offre una minor gestione societaria e tattica e la possibilità del cross-save tra **PC**, **tablet** e **smartphone**, oppure ***Football Manager Mobile***, versione semplificata all'osso e disponibile sempre per **tablet** e **smartphone iOS e Android**.

Until Dawn

I
n spiaggia fa troppo caldo? Preferite la montagna? Allora siete i benvenuti a **Redwood Pines**, una bella e – soprattutto – tranquilla montagna innevata nel sud dell'Alberta.
È qui che è ambientato ***Until Dawn***, survival-horror sviluppato in esclusiva per PlayStation 4 da **Supermassive Games** e pubblicato nel 2015. Nel mese di luglio di quest'anno il PS+ ci ha dato la possibilità di provarlo, e noi non ci siamo fatti scappare l'occasione.

La storia segue le vicende di 8 ragazzi che si ritrovano nella baita dei Washington per passare insieme le vacanze invernali. La festa è stata organizzata da **Josh Washington**, fratello di **Hannah** e **Beth**, coinvolte un anno prima in un grave incidente proprio in quella montagna, dove trovarono la morte.
I protagonisti si sono riuniti in quella baita non solo con lo scopo di far festa, ma anche per **commemorare la scomparsa** delle loro amiche, perdita causata da uno scherzo di cattivo gusto, ideato da cinque di loro, che portò Hannah a scappare fuori dalla baita e a cadere insieme alla sorella Beth giù da un burrone.

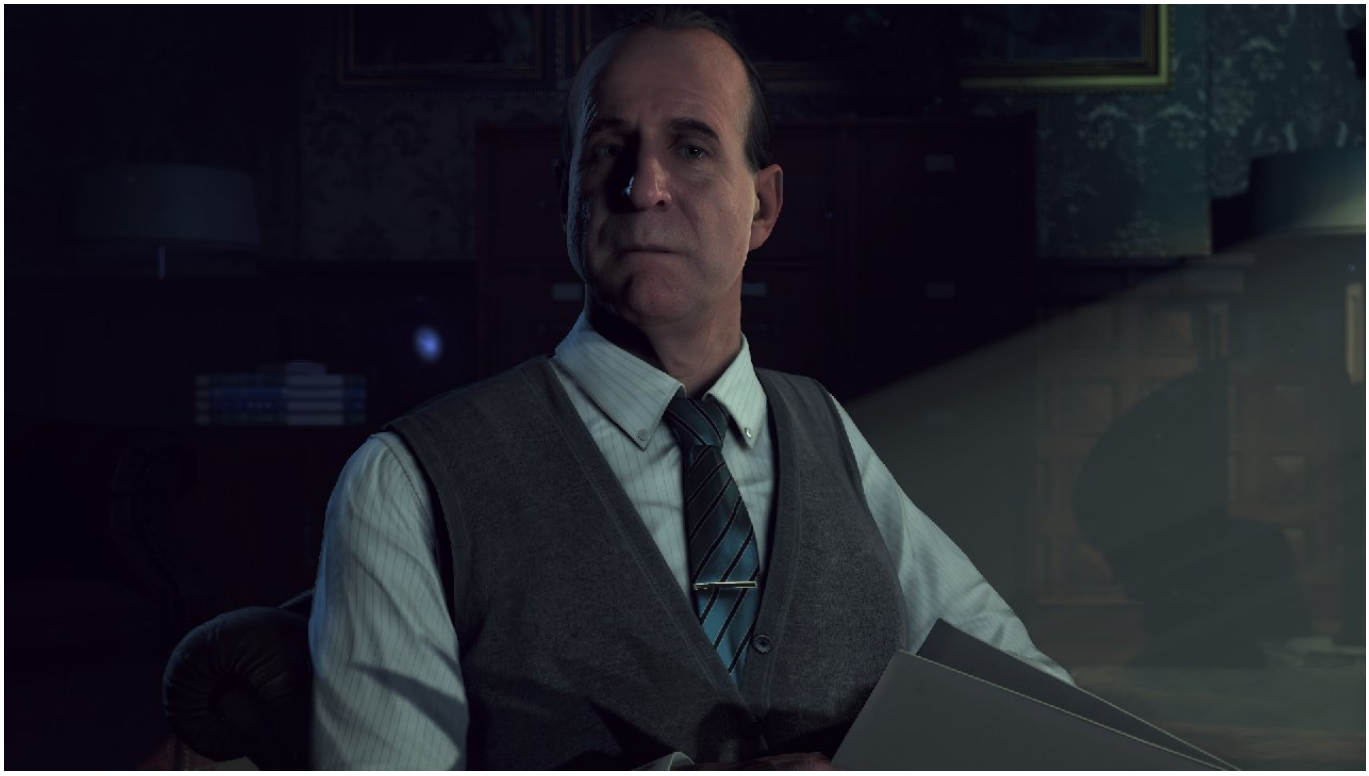
Tutto questo ci viene spiegato in un minuzioso prologo che, oltre a farci conoscere le vicende, ci farà familiarizzare con le meccaniche di gioco.
I comandi sfruttano il sensore del **dualshock 4**, che ci permetterà di girare la visuale con il solo movimento del pad, ma queste impostazioni si potranno modificare a piacimento all'interno dell'avventura, assegnando alla levetta analogica destra il compito di orientare lo sguardo dei personaggi, mentre alla sinistra quello di guidarli. Il sensore di movimento sarà sfruttato anche in alcune scene in cui il videogioco vi chiederà di stare immobili e non muovere il pad.
La mobilità e il feedback che danno i tasti non è male, i personaggi si muovono in modo naturale, anche se in alcune parti del gioco risulta molto difficile girarsi e camminare, complice la telecamera di gioco non perfettamente studiata (se, ad esempio, dentro una miniera o in un posto chiuso ci gireremo per ritornare indietro, spesso la telecamera si bloccherà e non ci farà vedere ciò che abbiamo davanti). Tralasciando questi particolari, il gioco si presenta ben strutturato, con una trama e un'ambientazione che ricorda molto i classici film horror, case senza luce, strutture cliniche abbandonate e in rovina e sotterranei bui e chiusi.
Until Dawn non è un semplice survival-horror, ma **una vera avventura interattiva in stile horror**. Questo perché lo stile di gioco ci permette di fare delle scelte e di poter stravolgere la trama, facendo morire i personaggi, far scoppiare liti o rendere il gruppo più affiatato.
Anche la **caratterizzazione dei personaggi** è un aspetto molto ben riuscito: tutti i character giocabili hanno delle statistiche, come il **coraggio**, il **romanticismo** o l'**onestà**, che varieranno a seconda delle scelte che faremo, facendoli apparire coraggiosi o romantici agli occhi degli amici o partner; anche le relazioni con gli altri personaggi godono di statistiche proprie, che, come detto prima, dipendono dalle scelte e da come ci rivolgiamo ai nostri amici. In questo modo *Until Dawn* ci mostra quanto possa essere **elastica la sua storia**, intrecciando la vita privata di ognuno dei protagonisti, con amori, amicizie e segreti da celare, alla terribile e inquieta nottata che li aspetterà, piena di misteri e terrore.
Potremo controllare tutti i personaggi uno alla volta: *Until Dawn* presenta più di un finale, potrebbe terminare con la morte di tutti gli amici, con nessuna perdita o con alcune perdite, in base alle nostre scelte.

A *Until Dawn* hanno lavorato parecchi attori che hanno prestato il loro volto ai protagonisti. Si riconosce subito il volto di **Rami Malek**, che interpreta Josh Washington, famoso per aver recitato in *Mr. Robot*; nei panni di Elliot Alderson, **Meaghan Martin** che ha prestato il volto a Jessica, famosa in ambito videoludico per aver doppiato, in lingua inglese, Naminé nei videogiochi *Kingdom Hearts* e **Hayden Panettiere** (Samantha), famosa ormai anche nel cinema hollywoodiano e che ha dato la voce a Kairi protagonista femminile della serie *Kingdom Hearts.*
Un cast molto ricco, anche per l'aumento del budget, poiché il progetto era stato concepito in principio per PS3 con l'idea di farlo uscire nel 2013, con il supporto per PlayStation Move, ma fu rimandato per poterlo sviluppare per la nuova generazione di console e con molti più fondi per finanziare il progetto e con una nuova grafica, arrivando su PS4 nel 2015.

La grafica è un punto di forza per *Until Dawn*, con texture dettagliate, luci e chiaroscuri che rendono le ambientazioni, gli scenari e tutto ciò che li contorna elementi da vero e proprio film horror. I personaggi, oltre ad avere ottenuto una grande e profonda personalizzazione, sono ben definiti, con shader e colori non proprio sgargianti che richiamano l'ambiente di gioco. Le superfici e tutto l'ambiente sono molto dettagliati, e il gameplay che porta a visitare solo determinati posti che molte volte sono posti chiusi o con pochi dettagli da mostrare aiuta molto in tal senso, portando la console a renderizzare solo quel determinato luogo.

Anche il **comparto sonoro** è ottimo, dai rumori ambientali alla musica di **Jason Graves** (famoso per aver lavorato anche a giochi come *Dead Space*, *Tomb Raider*, *The Order: 1886*, *Evolve* e *Far Cry: Primal*). Un altro aspetto da elogiare è il doppiaggio: *Until Dawn* oltre a essere doppiato in italiano, ci permette di selezionare qualsiasi lingua per il doppiaggio e anche per i sottotitoli, in modo da accontentare chiunque, sia chi preferisca godersi il gioco senza stare a leggere sia chi voglia giocarlo con l'audio originale.

Per quanto riguarda la **longevità**, invece, il discorso è sfaccettato: *Until Dawn* può essere completato in una sola run, ma i "**cacciatori di platini**" dovranno rigiocarlo più volte, facendo determinate scelte per poter ottenere tutti i trofei. Per i comuni giocatori che invece vorranno rigiocarlo per poter fare scelte differenti o per trovare tutti gli oggetti collezionabili, il gioco potrà risultare noioso, essendosi persa la suspence della prima volta. Sapere già quali scelte fare per poter andare avanti o sapere l'esito della storia, porta il giocatore a completare, quasi meccanicamente, i vari capitoli.



Until Dawn offre un'esperienza di gioco ottima, che lascia il fiato sospeso e rende il gioco sempre più tetro anche se, verso il finale, la trama prende una piega molto strana che rischia di distruggere tutto ciò che ha costruito nelle ore precedenti. **Il gameplay**, seppur poco articolato, consta di una giocabilità molto fluida che porterà a riflettere prima di fare una scelta o, per le scelte a tempo, a usare i propri riflessi per evitare di causare una tragedia. Al gameplay si aggiunge anche la terapia psichiatrica con il **Dr. Hill**, pronto a farci domande su domande, per capire le nostre paure e i nostri scheletri nell'armadio.
Devo dire che l'insieme di tutti questi punti ha dato al gioco una sua personalità, rendendolo **diverso da qualunque altro titolo horror**.
Consigliabile un po' a tutti coloro che cercano un'avventura horror che non duri molto, ma anche a chi possiede la **PlayStation Camera**, che verrà sfruttata per registrare e salvare clip nei momenti più spaventosi, immortalando le reazioni dei giocatori.

The Surge – Attenzione, Il Potenziale C'è! Al Prossimo Giro Però

Dopo ***Lords of The Fallen***, ***The Surge*** è da considerarsi come il titolo di maturità per **Deck 13**. Nonostante l'evidente richiamo al titolo originale, questo soulslike si distacca abbastanza da avere una propria identità, anche se non tutto va nel verso giusto.

In un mare di ruggine

In un futuro prossimo il mondo è in pericolo: riscaldamento globale, cambiamenti climatici, crisi finanziaria e altri fatti poco piacevoli, rendono **C.R.E.O. Industries** l'unica in grado a mettere una pezza a quanto sta accadendo. Tutto parte dai suoi **Esoscheletri**, non solo in grado di migliorare le abilità umane ma anche di rimettere in piedi gli infermi, come il nostro protagonista, **Warren**. Il progetto per salvare il mondo ha inizio ma, già al nostro risveglio, capiamo che non tutto è andato nel verso giusto.
Già a partire dall'incipit si può intuire come la trama non sia il punto forte del titolo: i richiami ad altri film e videogiochi di fantascienza sono palesi, ma sono aggrovigliati in modo da non intrattenere il giocatore, al punto che, passata qualche ora, potrebbe non importarvi più di raccogliere gli ***audiolog*** in giro per la mappa per conoscere ulteriori dettagli sulla storia. Anche i personaggi di certo non aiutano: **Warren**, il nostro protagonista, nonostante si trovi fin da subito invischiato in una situazione fuori controllo, con zombie armati di esoscheletri pronti a ucciderlo in qualunque momento, appare assolutamente avulso da quanto stia accadendo, come se stesse partecipando forzatamente alla trama. I comprimari sono addirittura peggio sceneggiati, e anche sulla storia di questi pare si sia fatto abbastanza per mantener vivo il disinteresse: non pare rilevante il perché si trovino lì e, nonostante i dialoghi a scelta multipla, non sembrano aver nulla da dire, a parte consegnare alcuni incarichi secondari che, se completati con successo, porteranno il nostro inventario ad arricchirsi.
Si ha come la sensazione che molte cose siano soltanto abbozzate: ad esempio, potremmo attaccare dei **npc** pacifici o delle guardie non ostili, che ovviamente risponderanno come si deve ma, dopo il reset del gioco, dopo una morte o dopo essere entrati nel **MadBay**, l'hub centrale, tutto tornerà come prima, come se nulla fosse successo. Quindi niente sistema di reputazione, il che ci permette di fare ciò che vogliamo senza conseguenze. Anche riguardo il MadBay ci sono buchi di sceneggiatura non da poco: cos'è? Perché quando ci entriamo tutto il mondo di gioco si resetta? Perché respawniamo lì? Domande a cui non troveremo risposta: quest'hub sembra essere presente semplicemente "perché deve essere così", senza nessuna contestualizzazione nella trama o nella lore.
È un vero peccato, perché bastava davvero poco a creare una storia che legasse in qualche modo il nostro peregrinare da una zona all'altra del mondo di gioco. Il paradosso è che *The Surge* finisce proprio quando le cose cominciano veramente a farsi interessanti.

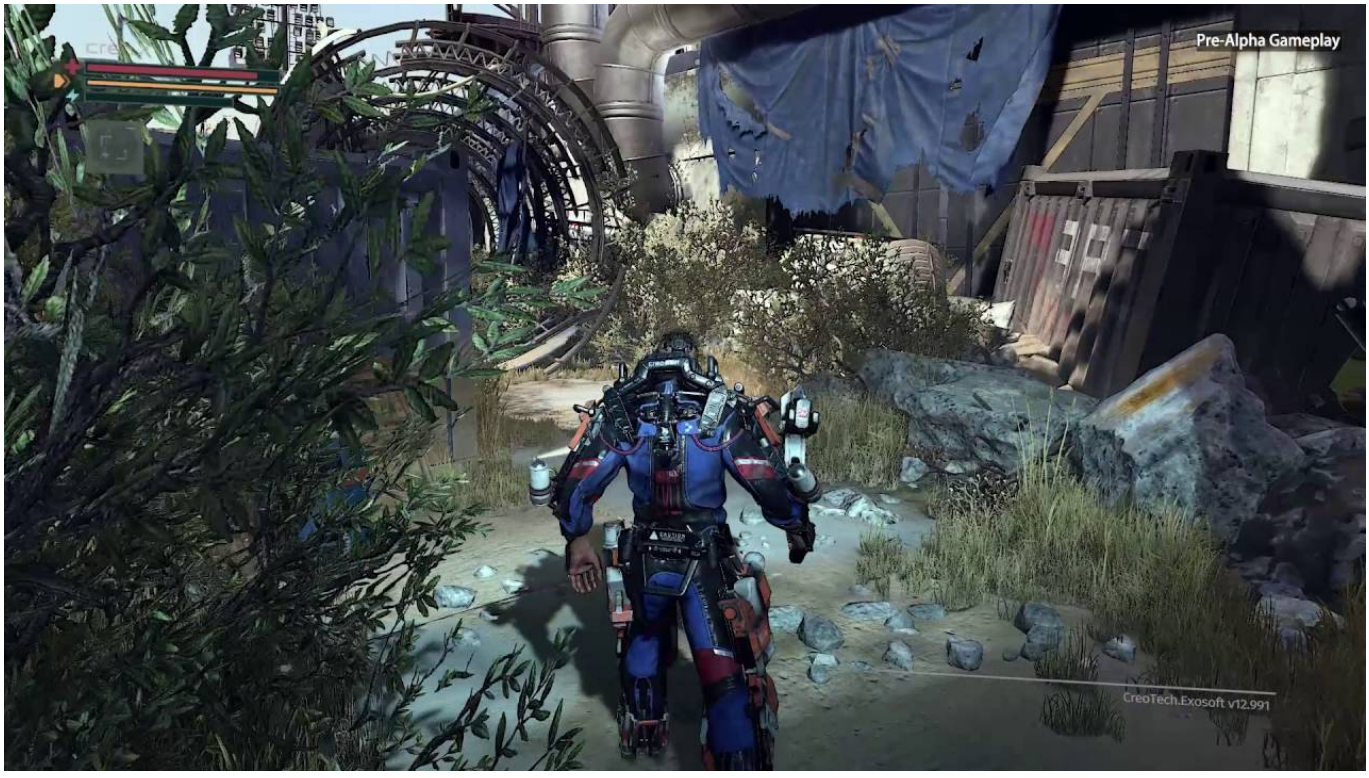
1000 modi per morire

Fortunatamente i pregi sono altri e diciamolo subito: *The Surge* è un gioco cattivo, tanto.
Rispetto al titolo **From Software**, ogni nemico base può farvi molto ma molto male, a tal punto che ogni combattimento diventa una vera sfida. È proprio questa la parte più riuscita del titolo: ogni scontro ha qualcosa da dire e bisognerà essere molto tattici se si vuole sopravvivere. Tutto è all'insegna della familiarità nei colpi, tra leggeri e pesanti, la schivata simil ***Bloodborne***, eccezion fatta per la parata, la cui posa non consente al personaggio di muoversi e che, a colpo ricevuto, consumerà una delle tre barre presenti, quella della **stamina**; la barra della **salute** e la barra dell'**energia** completano il quadro, dove quest'ultima può essere impiegata, una volta raggiunta una certa carica, per eseguire colpi finali, ricaricare la salute con appositi iniettabili e potenziare gli attacchi del **Drone**, che sarà una risorsa utile non solo come aiuto offensivo ma anche per aprire alcune porte altrimenti inaccessibili. È possibile anche potenziarlo lungo il corso dell'avventura e sceglierne il tipo d'attacco una volta selezionato il bersaglio. La sua utilità diventa fondamentale qualora ci si ritrovi davanti un gruppo di nemici; grazie al **drone** potremo colpirli e attirarli singolarmente, sfruttando la basilare **IA** dei nemici. Proprio il sistema di targeting si presenta innovativo: è possibile distinguere e selezionare i diversi punti da colpire, tra arti, testa e corpo colpendo solo quel singolo punto. Diventa importante studiare un minimo l'avversario, capire se ci sono parti non ricoperte dall'armatura e quindi vulnerabili oppure, al contrario, selezionare una parte dell'equipaggiamento, danneggiarla e, attraverso un colpo finale, ricevere un *loot*. I cadaveri li rilasciano abbastanza spesso e sarà possibile visionarli ancor prima di raccoglierli. Ogni nemico rilascia rottami da utilizzare per potenziare la batteria nucleare, le armi e le armature e addirittura crearle, ma solo se abbiamo a disposizione gli schemi ingegneristici. Oltre ai rottami, per poter costruire servono determinati oggetti: ogni pezzo d'equipaggiamento utilizzato consuma una certa quantità di energia quindi è essenziale potenziare la batteria nucleare per poterne utilizzare uno migliore. A livello estetico, l'*equipment* in sé non è personalizzabile, soprattutto durante i

potenziamenti, essendone modificabili solo le caratteristiche.
Sono presenti anche dei ***perks*** attivi e passivi: quelli **attivi**, chiamati iniettabili, permettono soprattutto di ricaricare la salute o, per esempio, di potenziare gli attacchi, mentre quelli **passivi** possono aumentare le nostre statistiche ma, ogni qualvolta inseriti nel nostro equipaggiamento, consumeranno anch'essi l'energia della batteria.
Come nei *Souls* si perderanno tutti gli scarti tecnologici in nostro possesso in caso di morte e, ovviamente, anche qui sarà possibile recuperarli, ma con sostanziali differenze: abbiamo un tempo limite, dopodiché gli scarti verranno persi del tutto. Per aumentare il tempo a disposizione basta eliminare qualche nemico che si interpone tra noi e i nostri scarti.
Insomma, come potete aver capito è un titolo complesso e che migliora piccoli aspetti dei classici soulslike, a cominciare dalla possibilità di mettere in pausa il gioco, ed è fornito di menu molto chiari e intuitivi fino agli scontri con i boss. Anche i boss infatti regalano quel qualcosa in più a livello di gameplay e bisognerà studiarli con attenzione, abbastanza da rimanere uccisi diverse volte prima di sconfiggerli. A dir la verità i pattern d'attacco non sono molti ma il sapere che ogni colpo potrà eliminarvi senza pietà non rende più facile conoscerli. Tutti hanno un punto debole ma non sarà visibile immediatamente e, a differenza di altre boss fight, qui non è importante solo quando colpire, ma anche dove. Nonostante ciò, i boss si presenteranno solo come grossi ostacoli da superare. Non c'è emozione nell'affrontarli, nessun brivido particolare, manca quel "non so che" perché un titolo di questa categoria possa fare il salto di qualità.
Anche le mappe, in qualche modo, hanno qualcosa da dire nel bene e nel male: abbastanza grandi e articolate, con tanti passaggi di collegamento e le classiche scorciatoie tra il nostro hub e alcune zone d'interesse, necessitano di un'attenta esplorazione, in quanto è possibile trovare oggetti rari o nuove aree che non pensavamo esistessero. Una caratteristica fondamentale è che alcuni accessi saranno disponibili solo quando il nostro personaggio sarà a un livello tale da potervi accedere e, di conseguenza, spostarsi tra le varie mappe liberamente, in stile ***Dead Space***. Ma anche qui, per ogni Yang esiste anche un Yin corrispettivo: la grandezza e l'articolatezza delle mappe porta a una certa dispersività, disorientando il giocatore e diventando non di rado frustrante, specie a causa della grande somiglianza fra molti ambienti che spesso mancano di elementi distintivi.

Déjà vu

Sul piano tecnico, il gioco si presenta abbastanza bene, con **modelli poligonali** per i personaggi più che buoni, come del resto gli oggetti equipaggiabili e gli oggetti di scena, e buoni filtri che regalano all'occhio una pulizia generale niente male; meno felici le *texture*, di qualità altalenante. Trovano risalto anche l'utilizzo degli **effetti speciali**, bellissimi da vedere soprattutto in aperto combattimento che lo trasformano in un balletto coreografico pieno di luci, scintille e onde d'urto.
Le poche ***cutscene*** sono ben realizzate anche se con qualche calo di frame di tanto in tanto mentre le parti giocate rimangono fluide, ancorate ai 60fps anche nei momenti più concitati. Sono previsti diversi setup grafici che rendono il gioco adattabile a tutte le macchine.
Purtroppo, il lato a colpire meno è proprio la **realizzazione artistica**: per quanto si sia cercato di dare un'identità visiva al titolo, non si può fare a meno di notare eccessive somiglianze con quanto visto in altri titoli – cinematografici e non – tanto da perdere interesse per i dettagli, che sono anche tanti ma che non invogliano a soffermarsi. Tutto sa già visto, soprattutto per via delle **Exosuit**, e non ci sono scorci mozzafiato e memorabili come nei titoli FromSoftware.
Fortunatamente il **comparto audio** rialza un po' l'asticella con ottimi effetti sonori, dai singoli colpi fino ai vari suoni dei mezzi meccanici sparsi per tutta la mappa. Tutto è stato riprodotto con qualità e attenzione al dettaglio.
Anche la musica trova nel suo utilizzo, o meglio nel suo non utilizzo, una scelta azzeccata in quanto la maggior parte delle volte saremo circondati solo dai rumori ambientali che aumentano in maniera drastica l'immedesimazione di trovarsi in una landa distrutta, desolata e ostile.
Il doppiaggio, inglese, è probabilmente la cosa che colpisce meno nella parte sonora: non c'è enfasi, come se si sia fatto il proprio e basta. Ricordo che ci troviamo in una base distrutta, tossica, con macchine assassine eppure, a detta dei personaggi, sembra di trovarsi all'interno di una libreria il giovedì pomeriggio.



Commento finale

The Surge è a conti fatti un titolo riuscito a metà: se, da un lato, l'idea di portare un *soulslike* nel mondo della fantascienza è ottima, allontanando l'ombra di *Dark Souls*, dall'altro il gioco risulta povero di idee, e quelle che ci sono a volte sono poco approfondite. Se i combattimenti posso essere definiti buoni tutto il resto è segnato dal compromesso, non solo narrativo ma anche artistico portando questo titolo nel limbo dei giochi di cui non si avrà memoria. Il titolo ha paradossalmente una sua identità, è subito riconoscibile, ma nonostante ciò riesce a risultare al contempo anonimo. Le potenzialità ci sono tutte e magari in un secondo capitolo, dove si sarà ascoltato il parere della critica, troveremo un vero rivale dei titoli **FromSoftware**.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10