

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 quale prese 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.

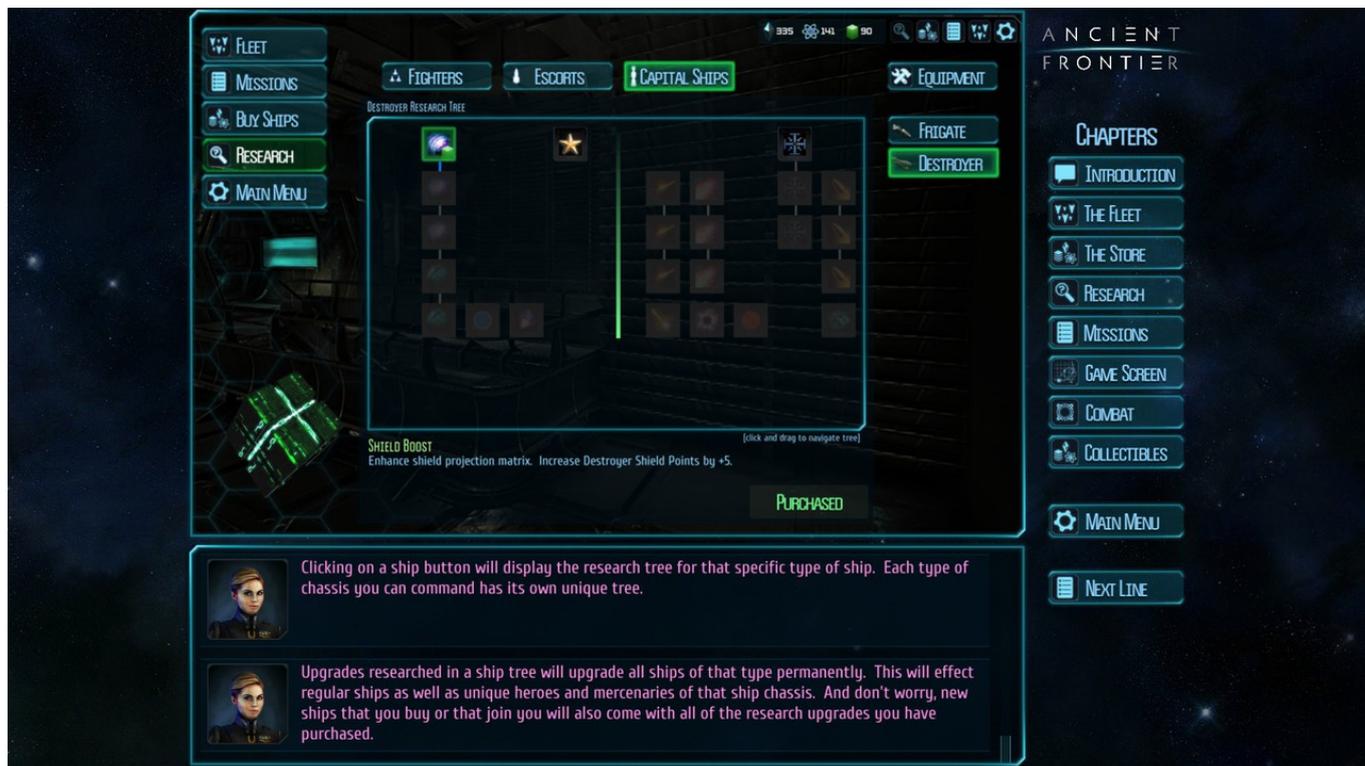


Avremo **2 tipi di missioni**: le principali (che trattano la lore) e le secondarie. Le missioni secondarie hanno **tre tipologie di avventure**. Nel primo tipo ci ritroveremo a dover sconfiggere i **pirati**, nel secondo dovremo **raccogliere le varie risorse** sparse nella mappa e nell'ultimo il nostro 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.



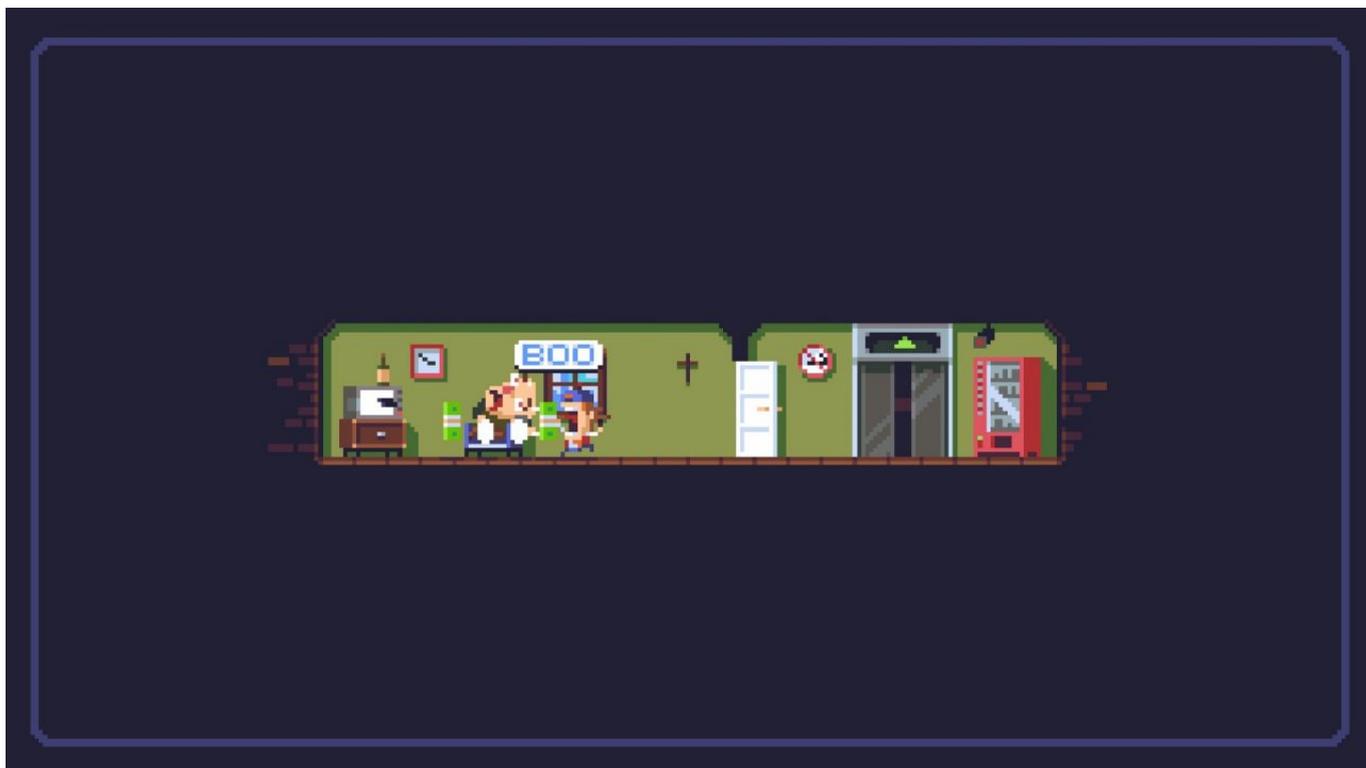
Uno dei grandi vantaggi di questo titolo è la modesta varietà di **personalizzazione**. Infatti, prima d'ogni missione, potremo scegliere la composizione della nostra flotta dotandola, quindi, di navi di ricerca, d'assalto, di supporto ecc. Il titolo presenta una sezione di gestione per le risorse, navi, 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.

[Boo! Greedy Kid](#)

Siete stanchi di tutte quelle grandi storie nei videogiochi degne di un colossal di Hollywood? Se persino un idraulico al salvataggio di una principessa è ancora troppo, allora **Boo! Greedy Kid** è il gioco che fa per voi! Titolo sviluppato da **Flying Oak Games**, *Boo! Greedy Kid* presenta un gameplay che mescola caratteristiche **stealth**, in stile **Mark of the Ninja**, e **action/arcade**, alla **Elevator Action** o **Hotel Mario** (non avremmo mai pensato di tirarlo fuori) per dire, il tutto consegnato anche con un bel **level editor** che apre il gioco a infinite possibilità. **Boo! Greedy Kid** è uno dei titoli più bizzarri a cui abbiamo mai giocato e il prezzo base di 4,99 € su **Steam** è sicuramente un bell'incentivo per aggiungere questa singolare opera alla propria libreria.

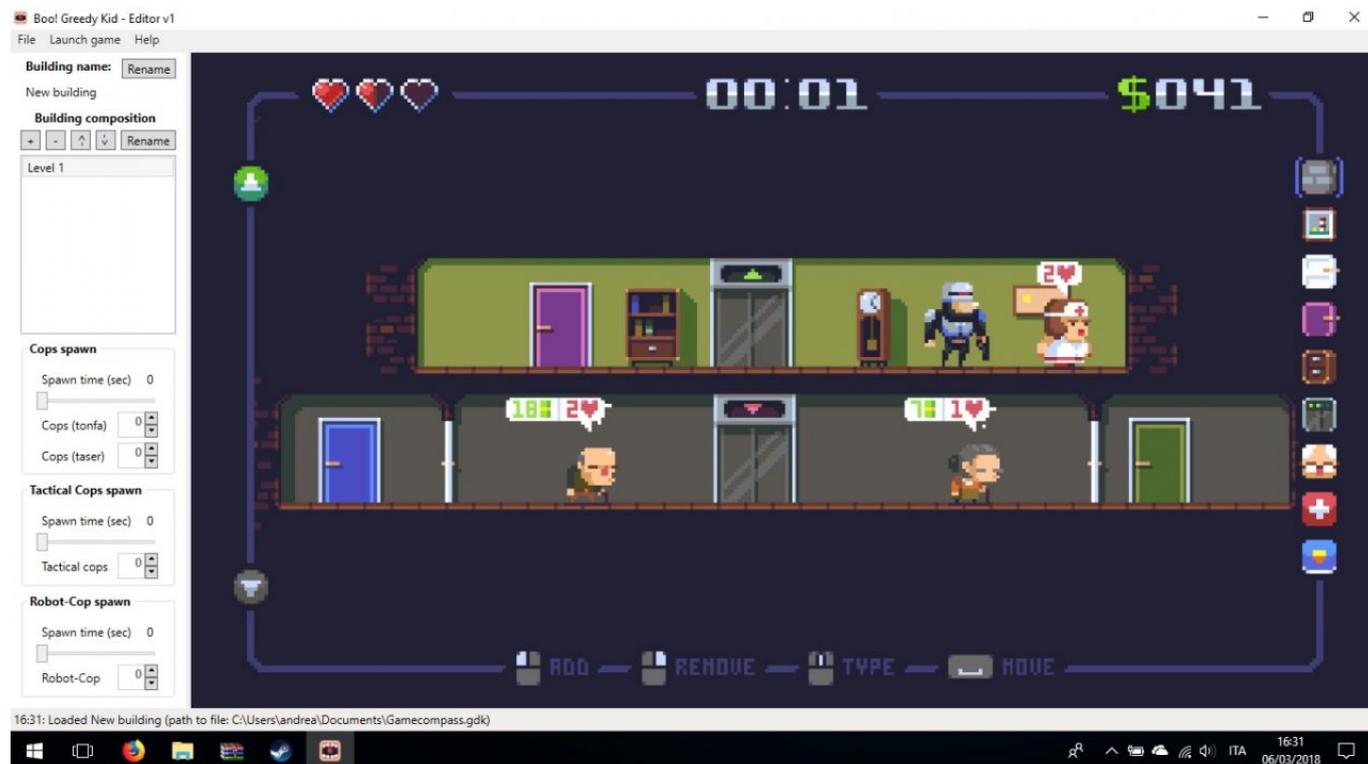


Nonno, sgancia la grana!

Il gioco sembra ambientato all'intero di una casa di riposo; un piccolo monellaccio si annoia (e come biasimarlo) e per passare il tempo è intenzionato a comprare per sé più lattine possibili della sua soda preferita. Il piccoletto è senza **soldi**, perciò li recupererà col solo metodo che conosce: far spaventare a morte i vecchietti urlando! Avete capito bene: l'obiettivo di questo gioco è **racimolare i soldi spaventando i vecchietti** per comprare la vostra soda preferita. Per quanto le premesse siano bizzarre, il gameplay ci si adatta benissimo; dovremmo andare alle spalle dei **vecchietti** e **gridare** fino a far perdere loro tutti i **soldi**, in tutto questo evitando **infermieri**, **poliziotti**, **guardie** con taser, **forze speciali** e **Robot-cop** (questo è il suo nome nel gioco e, sì, è esattamente ciò che state pensando). Il gioco ci offre tanti modi per risolvere i 99 stage di cui alcuni dei quali saranno composti da più schermate. I personaggi da spaventare, riconoscibili dal **cuoricino** sopra la loro testa, presentano caratteristiche diverse: mentre le **anziane** cadranno giù con un singolo "**boo**", gli **anziani** e gli **infermieri**, a cui serve un secondo spavento, vi inseguiranno e potranno farvi perdere un punto vita se non li evitate con un'abile **capriola** o aspettando che raffreddino i loro bollenti animi dietro a un pezzo d'arredamento come una **poltrona** o una **libreria**. È consigliabile inoltre spaventare per primi gli **infermieri** in quanto, nel caso in cui trovino un anziano per terra, correranno in loro soccorso e li rianimeranno, vanificando dunque i nostri sforzi; l'unico modo per passare al livello successivo è ovviamente spaventare tutti gli **anziani** e raggiungere l'**ascensore**. Al termine dello stage, se avremmo raccolto tutti i soldi e saremmo arrivati all'ascensore nel minor tempo possibile, otterremo **3 stelle** e se le otterremo in tutti i livelli della campagna principale avremmo accesso al miglior finale.

Abbiamo provato anche il **level editor**, avviabile con un'applicazione separata ma sempre accessibile tramite **Steam**: dopo esservi iscritti al suo **Steam Workshop** e aver dato un'occhiata al manuale al suo interno non sarà complesso creare i vostri livelli. I controlli nell'**editor** non sono molto intuitivi e all'inizio vi potrebbe sembrare tutto molto astruso ma, una volta familiarizzato con l'interfaccia, creare uno stage sarà molto semplice: create i **corridoi**, collegate le **porte**, posizionate i **NPC**, i **mobili** dove nascondervi, gli abbellimenti per le **pareti**, organizzate l'incursione delle

squadre speciali e dei **Robot-Cop**... se avete giocato per molto tempo alla campagna principale (e avete un po' di dimestichezza con titoli del tipo **Super Mario Maker**) creare uno stage sarà per voi un gioco da ragazzi: i tool dell'editor sono pochi e semplici e l'interfaccia è abbastanza *user-friendly*. Al momento, visto che il titolo non ha nemmeno un mese di vita, i livelli creati dagli utenti sono pochissimi ma sicuramente presto ci saranno molti livelli da giocare!



Meccaniche contro

L'azione in sé non è male, i controlli sono buoni (ricordiamo che è possibile utilizzare il microfono del vostro headset per triggerare il **boo**) e non ci sono grossi bug; a ogni modo, il titolo presenta alcune incongruenze a livello di gameplay. La componente **stealth** è portante in questo titolo, perciò è molto importante sapersi nascondere e aspettare il momento giusto per passare; dopo tutto, se ci buttiamo in un corridoio pieno di **poliziotti** e **Robot-cop** (che fra l'altro vi uccideranno con un colpo solo) rischieremo di perdere parte del **denaro** e dunque finire il livello senza le condizioni richieste per le **3 stelle**. Tuttavia le stesse condizioni chiedono al giocatore di chiudere gli stage in tempi solitamente sotto il minuto e dunque, contando anche che ad alcuni serve un secondo **boo**, vi spingeranno a precipitarvi nei corridoi sperando di non incrociarvi con un **poliziotto** o un personaggio imbizzarrito. La componente **time attack** e quella **stealth** si annullano l'un l'altra e perciò, visto che le **3 stelle** si possono ottenere solamente raccogliendo tutti **soldi** e finire il livello nel tempo limite, il gioco non presenta un gameplay equilibratissimo; non è possibile nemmeno fare due run per ottenere prima l'uno e poi l'altro risultato, bisogna chiudere lo stage con le condizioni richieste in un colpo solo. Avrebbero potuto basare il voto finale sullo **stealth**, sugli allarmi lanciati dai **poliziotti**, sulle rianimazioni degli **infermieri**, dunque su una nostra noncuranza... Insomma tante e tante possibilità che si sarebbero adattate meglio alla meccanica che più fa da pilastro a questo gioco. È possibile tuttavia ricominciare (e non "reinizializzare") lo stage quante volte si vuole e perciò chi è desideroso di ottenere **3 stelle** in tutti gli stage potrà cimentarsi nell'impresa fino a quando non otterrà il massimo risultato.

Un altro problema di **Boo! Greedy Kid** riguarda le **intelligenze artificiali** dei personaggi; una buona **AI** dovrebbe essere imprevedibile ma in questo titolo gli **NPC** si comportano in maniera incostante. Quando si spaventa un **vecchietto** o un **infermiere** ci si aspetta che questi, visto che si arrabbiano, ci vengano in contro per darcele di santa ragione; di conseguenza, aspettandoci una tale reazione, il nostro istinto sarà quello di superarli con una capriola e raggiungere un altro punto della stanza o una porta per andare da un'altra parte. Tuttavia alcuni di loro, anziché venirci incontro nella loro ira, andranno indietro e noi, fiandandoci in avanti con una capriola, finiremo per essere colpiti perdendo parte del **denaro**. È molto difficile in realtà capire cosa avvenga dopo un **boo**: andranno indietro? Andranno in avanti? Il gioco è molto inconsistente e ciò si sarebbe potuto risolvere tranquillamente aggiungendo due diverse reazioni: una per la paura, e dunque scappando nel verso contrario, e una per la rabbia. Inoltre gli **NPC** non si posizionano mai, all'avvio del livello, sempre nello stesso punto e il loro punto di partenza è sempre abbastanza approssimativo.



Uno stile abusato?

A dirla tutta, questo è uno di quei titoli che avrebbe potuto evitare la grafica vintage. Ovviamente non abbiamo nulla in contrario a una simile scelta stilistica (anzi, ci piace molto) però ci chiediamo comunque se fosse la scelta giusta per un gioco del genere; potrebbe anche essere, ma spesso oggi certi art-style paiono abusati e, secondo noi, questo è uno di quei casi. Ad ogni modo la grafica a **8-bit** è molto curata: le animazioni sono molto fluide, ogni elemento dello stage è riconoscibile e la grafica, anche in questo stile, restituisce a pieno quello che è il mood umoristico di questo gioco. Forse avremmo visto meglio uno stile che rimandasse alle animazioni più caratteristiche degli anni '90, come **Ren & Stimpy**, **What a Cartoon!** e **Mucca e Pollo**, però in fondo bisogna ammettere che quello presente nel gioco funziona ugualmente.

La **musica** è una vera e propria monelleria **chiptune**: il tema è ben curato e si adatta a quello che è lo stile grafico. C'è solo un problema per ciò che riguarda il comparto audio: c'è soltanto una sola traccia che parte all'avvio del gioco e vi accompagnerà per tutti i 99 livelli della campagna

principale, dall'inizio fino al finale del gioco... E non si ferma mai! Capiamo che il gameplay e gli ambienti rimangono uguali per tutto il gioco e, con buona probabilità, questo gioco è stato prodotto con un budget ristretto ma era così difficile comporre qualche altra traccia per il gioco? Dare un po' di varietà nei temi è fondamentale e, se giocherete questo gioco con un headset (specialmente per sfruttare la caratteristica del microfono), vi assicuriamo che sentirete questo tema di continuo anche dopo aver smesso di giocare! Se siete in cerca di una bella colonna sonora non la troverete di certo in questo gioco.



Tutto qua?

In definitiva **Boo! Greedy Kid** non è un cattivo gioco, è ben programmato (nonostante qualche imperfezione), divertente e ha comunque un qualcosa di **addicting**; il vero problema del gioco risiede nella sua ripetitività. Per quanto bello, curato e longevo, il titolo offre veramente poco. Certo, il suo prezzo è molto basso e forse la grafica tenta proprio di rimandare a un gioco arcade in stile **Pac Man** o **Lode Runner** però il gameplay alla lunga risulta poco vario. I **NPC**, nonostante la varietà stilistica, hanno sempre le stesse caratteristiche, la difficoltà risiede solo nella disposizione di questi ultimi, a volte il titolo si fa un po' confusionario, il sistema delle **3 stelle** è sbilanciato... insomma, si sarebbe potuto fare molto di più. Il **level editor** aiuta a dare al gioco un po' di varietà ma le uniche cose che cambieranno saranno i livelli, mai dunque una meccanica nuova o un **puzzle solving** diverso dal solito. Ci chiediamo se il **PC** sia la piattaforma ideale per un titolo simile; forse questo gioco sarebbe più adatto alla **scena mobile** dove potrebbe trovare un pubblico che potrebbe apprezzare di più le sue meccaniche ripetitive. Forse si andrebbe a perdere l'interazione col microfono, il **level editor** e si dovranno fare degli aggiustamenti per ciò che riguarda la visualizzazione dell'ambiente però, sinceramente, pensiamo che questo titolo sia più adatto a questo mercato.

Tuttavia il prezzo di 4,99 € è certamente congruo e siamo certi che **Boo! Greedy Kid** potrebbe essere uno di quei giochi da far provare ai vostri amici durante le cene e le serate noiose (pensate

solo alle risate per le urla nel microfono).

[Super Seducer: il videogioco che insegna come rimorchiare le ragazze](#)

Uno dei temi del momento, è quello dell'impiego della VR nelle relazioni sentimentali: se da un lato è sempre in auge il tema del rapporto con la pornografia, al punto da far ipotizzare che la [realtà virtuale venga utilizzata con i sex robot](#), recentemente non sono mancati i primi modelli di app di dating, [sorta di "Tinder" virtuali atti a favorire l'incontro fra persone](#). Al di fuori di questi casi, in ambito videoludico cresce sempre più il genere del **dating-sim** tanto caro soprattutto ai giocatori giapponesi, ma che sta facendo non pochi proseliti anche in Occidente. Se da un lato parte di questi erano destinati a un pubblico prettamente femminile, si è fatto ultimamente attenzione anche agli interessi dell'utenza maschile. Un titolo che ha di recente fatto scalpore - al punto da indurre [Sony alla sua rimozione dal PSN](#) - insegna come far colpo e come rimorchiare una ragazza: parliamo di **Super Seducer**, pubblicato su Steam lo scorso **6 marzo**.

Si tratta di un videogioco a fini "didattici", con l'obiettivo di illustrare agli uomini come conoscere una ragazza, conquistarla e soprattutto come uscire dalla **friendzone**. Lo sviluppatore, nonché protagonista del videogame, è **Richard La Ruina**, dating coach e "**rimorchiatore professionista**", un **Pick-Up Artist**, un vero esperto dell'approccio con il gentil sesso.

Il gioco si presenta come una serie di **video interattivi** in cui il protagonista tenta, in 10 diverse situazioni, di rimorchiare una ragazza; durante le *cutscene* appariranno varie opzioni a schermo che permetteranno al protagonista di comportarsi in diversi modi con la ragazza in questione: alcune di queste scelte sono davvero prive di senso e semplicemente volgari mentre altre, stranamente, sembrano un po' più sensate.

Dopo aver dato la nostra risposta, potremo assistere alla reazione della ragazza e in base a come è andata comparirà lo stesso Richard, nelle vesti di una specie di coach accompagnato da **due belle e poco vestite ragazze**, che ci dirà cosa abbiamo sbagliato o ci spiegherà perché l'opzione da noi scelta era quella giusta.

Super Seducer, oltre a essere demenziale, è anche abbastanza **sessista** ed emerge anche un qual certo **maschilismo** durante i video e le situazioni presenti nel gioco, che esce in un periodo in cui **sessismo** e **molestie sessuali** sono temi caldi.

Se **Sony**, come dicevamo, ha proibito la distribuzione del gioco tramite il suo store online, ritenendolo inadatto, lo stesso non è accaduto su **Steam**, dove il videogame è ancora acquistabile.

Super Seducer ha ricevuto, oltre al definitivo **no** da parte di Sony, anche moltissimi commenti e recensioni negative da parte di migliaia di utenti in tutto il mondo, nonostante lo sviluppatore abbia dichiarato di voler solamente «**offrire agli uomini ottimi consigli su come avvicinare le donne in modo rispettoso e divertente**». A ben vedere, di rispetto (e anche di divertimento) pare ce ne sia poco: i modi con cui lo stesso La Ruina approccia le ragazze, il trattamento a loro riservato, paiono tutt'altro che educativi. Sembra che il videogioco serva solo a denigrare la figura della donna e a valorizzare i soliti stereotipi creati dalla società contemporanea.

Super Seducer, che La Ruina dice di aver creato dopo anni di "ricerche" e fatica - e non ne dubitiamo - pare una **mossa atta sfruttare il mezzo videoludico per far presa** sulla "debolezza" di quella fascia di utenti che hanno difficoltà nell'approccio con l'altro sesso, e sfrutta purtroppo le tecniche più becere per la risoluzione del problema dei potenziali fruitori. Che il videogame possa avere una funzione formativa e istruttiva oggi è fuor di dubbio, al punto che si ricorre sempre più

alle tecniche della **gamification** negli ambiti della formazione; in tal senso, il titolo sviluppato da **RLR Training Inc.** costituisce un'occasione mancata per affrontare un tema tutt'altro che banale, risultando invece un prodotto dal quale esce sconfitta l'immagine delle donne, ancora una volta assottigliate al rango di oggetti, come quella degli uomini, per i quali si ritorna invece al trito stereotipo di predatori nel campo di caccia della modernità.

[Cosa sappiamo di A Way Out?](#)

Attualmente in via di sviluppo per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, **A Way Out** è un'avventura narrativa cinematografica che può essere vissuta solo in coppia, in locale o online, dove ognuno può svolgere il ruolo di un singolo personaggio. Dapprima rivelato all'**E3** dello scorso anno, l'atteso titolo di **Hazelight Studio** si propone come un'esperienza unica e nuova. La sua data di uscita è confermata, a detta dello studio, per il **23 marzo 2018**. Giocato in terza persona, **A Way Out** è un titolo basato, sul **multiplayer locale** in prima linea. I personaggi interpretabili sono **Leo** o **Vincent**, selezionabili da entrambi i giocatori, due detenuti, che devono riuscire a fuggire dal carcere e mantenere il loro anonimato nel loro rientro nella società. Ma, come è ovvio che sia, le cose non andranno secondo i piani.

Sarà necessario collaborare con il proprio compagno, sia che si tratti di trovare strumenti specifici per determinati enigmi o di salvarsi l'un l'altro quando vi saranno scontri con determinati nemici. Tutto è progettato e basato per un'esperienza a due giocatori, inclusi tutti i dialoghi e gli incontri. Anche **Leo** e **Vincent** non avranno dei limiti legati ai propri ruoli, essendo in grado di cambiare posizione in ogni scenario per far sì che il gioco sia il più soggettivo possibile.

Oltre al combattimento e alla risoluzione dei puzzle si potrà interagire con i **PG** di gioco presenti in ogni livello. Vi saranno dei dialoghi a scelta multipla che porteranno a vari scenari finali.

Vi lasciamo con il **Trailer**, direttamente dall'**E3 2017**.

[Nuovo teaser per 0°N 0°W](#)

0°N 0°W (*ZeroNorthZeroWest*) è un gioco in uscita il prossimo 1 marzo, e nonostante sia uscito un recente **teaser**, il gioco rimane ancora un mistero.

Questo ultimo video mostra del **gameplay**, ma risulta ancora vago come i precedenti trailer, che mostravano una transizione tra il mondo reale e quello astratto. Nel recente teaser invece, viene mostrato il gameplay esclusivamente nel mondo astratto, mischiando spezzoni di gioco in una città colorata al neon su sfondo nero con un'ambientazione in scala di grigio dove il protagonista salta da un oggetto all'altro.

0°N 0°W è basato sul concetto di "**Null Island**" (un'isola fittizia avente coordinate **GPS 0°N 0°E**). Al momento si tratta di un'esclusiva **PC**, nonostante **Colorfiction** (il team di sviluppo) sia stato invitato a unirsi al **Nintendo Developer Program**.

Offensive Combat: Redux!

Dopo un paio d'anni, ecco il ritorno del famoso titolo di casa **Three Gates AB**, **Offensive Combat: Redux**.

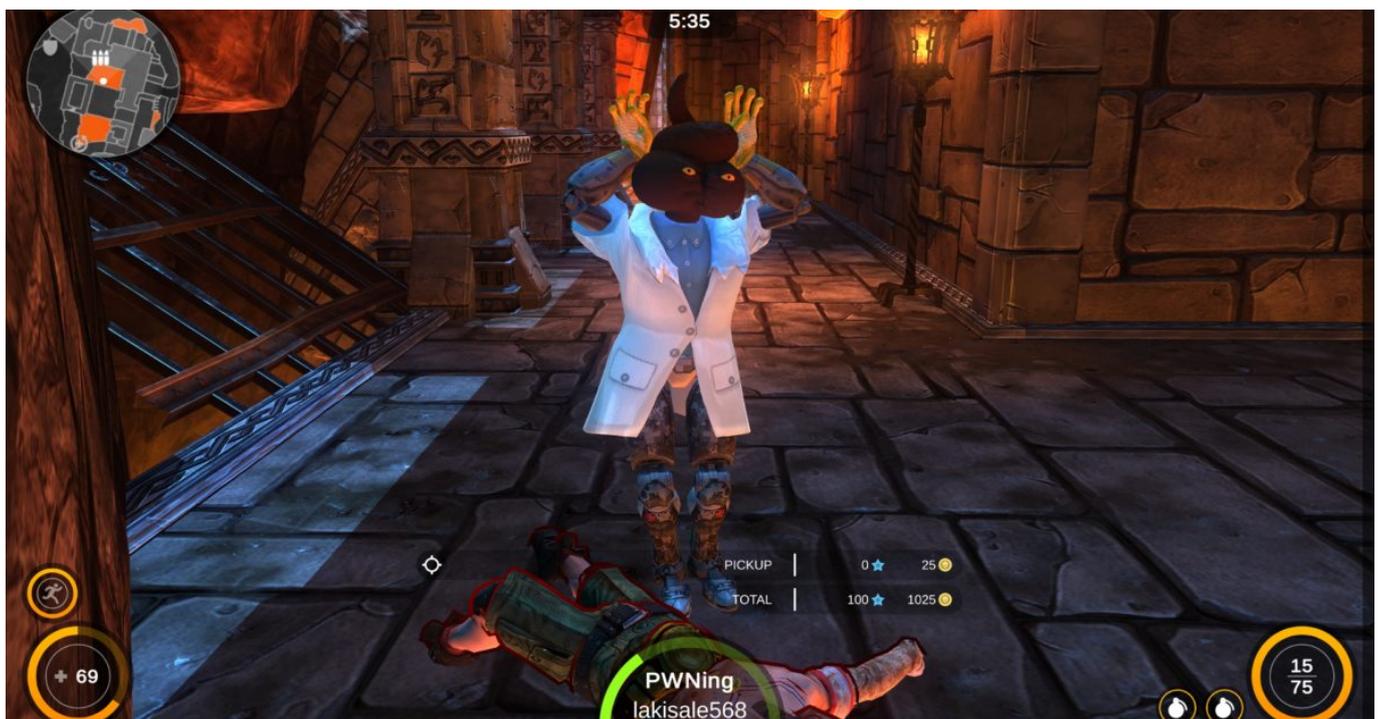
Remake di **Offensive Combat**, titolo free-to-play sviluppato nel 2012 per browser da **U4iA Game**, studio fondato dal creatore di **Call of Duty** DustyWelch, il gioco è un **FPS arena** online che **dovrebbe** permettere «di scontrarsi con altri 14 giocatori in ben 8 mappe differenti». Il condizionale in questo caso è d'obbligo.

Il titolo è dotato di una modalità **multiplayer** e di una **single player**, all'interno della quale ci ritroveremo ad affrontare dei nemici con un livello d'intelligenza pari a quello di una noce di cocco (con tante scuse al frutto tropicale).

Uno dei pochissimi vantaggi di questo titolo riguarda le animazioni **PWN**, che potrebbero permettere chiunque sia di umiliare i nemici (se mai si riuscisse a trovarne qualcuno), sia d'ottenere più esperienza.

La modalità **single player** non ha una vera e propria trama, visto che il suo unico scopo è quello di preparare il giocatore ai combattimenti che farà all'interno del **multiplayer**.

Questa si suddivide in tre tipologie di missioni: nella prima, chiamata "**Map exploration mode**", dovremo solamente esplorare le mappe così da poterci preparare per le prossime partite; nella seconda, chiamata "**Annihilator**", dovremo semplicemente uccidere i bot che troveremo all'interno della mappa; e, infine, la terza modalità chiamata "**Wave defense**" dove saremo impegnati ad abbattere le orde di nemici che cercheranno di sopraffarci.



La **quantità d'armi** tra le quali scegliere è abbastanza soddisfacente, come del resto il grado di personalizzazione di ogni personaggio. È inoltre possibile aggiungere vari accessori. Gli sviluppatori

hanno lasciato ampia libertà riguardo la personalizzazione, si potrà modificare il proprio personaggio dalla testa ai piedi. Per poter acquistare i vari componenti avremo bisogno della valuta di gioco. La **grafica** del titolo suona un po' datata, i modelli poligonali utilizzati all'interno del gioco risultano superati da tempo e non sono minimamente in grado di farlo competere con altri titoli dello stesso genere; anche il **comparto sonoro** non registra alcun punto degno di nota. Se questo è quel che troviamo nel single player, è arrivato ora il momento di parlare della modalità multigiocatore.

ERROR 404 : MULTIPLAYER NOT FOUND

Cos'è successo? Non c'è neanche un cane all'interno della modalità online di questo gioco: giorni e giorni a provare, server deserti.

Non ce la sentiamo di consigliare un titolo a cui non giocano neanche gli stessi sviluppatori, e che purtroppo soffre proprio in quello che dovrebbe essere il proprio punto forte. Se ciò non bastasse da sè, insieme non riesce a raggiungere neanche la sufficienza e il gioco, in queste condizioni, non riesce a rendere congrui neanche gli 8 euro richiesti all'acquisto.

PUBG vs. Fortnite: i re della Battle Royale

Il mondo del gaming si è arricchito di nuovi giochi che hanno lanciato un genere adesso in auge in ambito videoludico, la **Battle Royale**. Il primo è **PlayerUnknown's Battleground**, titolo basato su precedenti **mod** sviluppate da **Brendan "PlayerUnknown" Greene** su svariati giochi (**ARMA 2** su tutti) prendendo ispirazione dal film giapponese *Battle Royale*. Ne è venuto fuori lo stand alone che è diventato nel 2017 il titolo più giocato di **Steam**, che ha infranto ben **7 Guinness World Record**, e che vede il giocatore affrontare online 99 avversari in un **deathmatch** su un'isola gigante.

La storia del successo di **PUBG** e di questo genere, non nasce soltanto dall'intuizione di una sola persona che ha magicamente creato il gioco del momento; dopo il film del 2000 infatti il concept dell'"ultimo sopravvissuto" che deve aver prima ucciso tutti gli altri per continuare a vivere è stato ripreso più e più volte nel mondo del cinema, non lasciando indifferente l'universo videoludico nel quale ritroviamo le medesime meccaniche, senza seconde chance per i giocatori, come in **Counter Strike**.

Contemporaneamente un primo concept di battle royale nei videogiochi si presenta come mod per **Arma 2**, poi riadattato per **Arma 3**. Ovviamente non era ancora conosciuto come tale, ma era soltanto un assaggio di quello che Greene avrebbe creato con **PUBG**. Nel frattempo abbiamo un altro esempio di questa formula: stiamo parlando di **H1Z1**, che ha al suo interno una battle royale costituita da ben 150 giocatori e che ha permesso a Greene di muovere i primi passi in ambito professionale come consulente, prima di essere chiamato dai **Bluehole Studios** per lo sviluppo di **PUBG**.

Il secondo è invece **Fortnite**, un gioco completamente oscurato da tutti i competitor all'uscita ma che ha saputo rilanciarsi, ispirandosi al sistema di **PUBG**, creando la **Fortnite Battle Royale**. La storia di **Fortnite** è singolare, anche se abbiamo poche informazioni a riguardo: sappiamo che il progetto è nato circa 6 anni fa e che durante gli anni è stato ripreso e abbandonato varie volte fino a quando, **Epic Games**, lo ha salvato dal completo oblio sfruttando la formula dell'**early access** per poterne portare avanti lo sviluppo. Di base doveva essere un gioco survival, in cui salvare il mondo da una apocalisse zombie. Ci si aspettava un buon successo di vendite ma, paradossalmente, non per

la meccanica della battle royale.

Essendo giochi dello stesso genere hanno molti punti in comune. Analizziamoli uno alla volta.

La tensione

Senza tensione, un gioco di questo genere non avrebbe senso di esistere; tensione in grado di far restare accovacciato cinque minuti dietro un albero e in grado di farci preoccupare del numero di superstiti round dopo round. Questa tensione è alla base del genere **battle royale**. Sia in **PUBG** che in **Fortnite** quindi, il silenzio è il vostro miglior amico: muoversi con attenzione è essenziale e, al primo cenno di rumore, un brivido salirà lungo la schiena per la paura di essere scoperti. È possibile giocare come ne *I mercenari* di Stallone ma si rischierebbe di snaturare il gioco, visto che in una **Battle Royale** si sopravvive con l'astuzia e non con la forza.

Questa sensazione tende a variare tra i due titoli: in **Fortnite** l'azione è più veloce; il cerchio velenoso che vi circonda si restringe più velocemente che in **PUBG** e la mappa è più piccola. **PUBG** è al contrario un gioco nel quale i nervi vanno tenuti ben saldi perché semplicemente la partita dura di più. Difficile decretare il migliore in questo ambito, dipende dalle vostre preferenze, soprattutto in termini di durata.

Le mappe

La mappa in questo tipo di titoli, fa la differenza. Come già accennato, in **Fortnite** si ha la sensazione di giocare a qualcosa di già visto, con un po' **Minecraft** e un po' **Team Fortress** per citarne un paio, mentre grazie alla vastità della sue mappe **PUBG** si distingue. Andando più nello specifico nel titolo Epic vi è una sola piccola mappa rispetto a quella del rivale e inoltre, **PUBG** ha ormai introdotto **Miramar**, la mappa desertica che si va ad aggiungere a **Erangel**. Dalla sua **Fortnite** offre un design più cartoonesco, che per alcuni può risultare più gradevole.

Riguardo le mappe, è visibile a occhio che quelle in *Player Unknown* sono molto più vaste, offrendo molteplici strategie ma anche molti più rischi; implica anche una certa percentuale di fortuna poiché, se si sbaglia punto di atterraggio, si dovrà prendere un veicolo e rischiare di essere uccisi. In **Fortnite** questo non accade per un semplice motivo: come detto la mappa è più ridotta e facile da attraversare, e questo aiuta e non poco i giocatori a trovarne altri e a ucciderli facendosi strada per la vittoria.

PUBG offre più ripari sul territorio ma questo viene compensato in altro modo da **Fortnite**, che approfondiremo di più analizzando la tattica dei due giochi.

La tattica

La tattica da imbastire, se si vuole sopravvivere è differente, ma in tutti e due i casi fortemente rilevante. In **Fortnite** bisogna “craftare” per riuscire a costruire le proprie difese e per sopravvivere si ha bisogno di fantasia e inventiva; in **PUBG** è fondamentale trovare la posizione giusta e non si ha nulla a disposizione oltre la mappa e i *loot* già pronti.

Ma andiamo nel dettaglio per capire meglio cosa fare in uno e cosa nell'altro. In **Fortnite**, non appena a terra, avremo la possibilità di costruire quel che serve e, prima che inizi il livello; si avrà anche l'opportunità per creare il materiale distruggendo elettrodomestici, auto, ecc. Durante la fase di combattimento vero e proprio quindi, potremo creare delle posizioni rialzate e mura per proteggere noi stessi o il nostro team. Questo, darà vantaggio ai più veloci a costruire, per esempio, ripari rialzati che offrono una visuale migliore sul nemico.

In **PUBG** dovremo cavarcela con ciò che si trova in giro e non si avrà tempo di cercare nuovo equipaggiamento; saremo subito scaraventati nell'azione e molta importanza verrà data quindi ai ripari e agli edifici rialzati che danno ai cecchini l'opportunità di sopravvivere più facilmente. Comune a entrambi i titoli, è lo spostamento continuo, dato che si è circondati da una nube circolare di gas velenoso e, ogni posto ritenuto sicuro, non lo sarà per molto.

Il combat system

Nonostante i due giochi siano molto simili, il sistema di combattimento è alquanto diverso, anche se valido per entrambi. In **Fortnite** vi è un solo tipo di mira, mentre in **PUBG** il tutto è strutturato diversamente: ne abbiamo di tre diversi tipi: l'**Hip Fire** che offre la possibilità di sparare a dispetto della precisione, ovviamente la classica opzione di mira, sempre in terza persona, e infine, quella che possiamo definire la modalità cecchino, medio/lungo raggio, l'**ADS** (*aiming-down-sights*) che trasposta il tutto in prima persona offrendo la possibilità di mirare in maniera precisa.

Per quanto riguarda le armi quest'ultimo stravinca a mani basse su **Fortnite**: la loro quantità è molto più ampia e a tratti, tende alla simulazione, mentre il sistema delle armi è più semplificato in **Fortnite**. Inoltre in *Player Unknown*, troviamo i veicoli che possono aiutare o danneggiare il giocatore durante il combattimento esplodendo.

Gli ultimi cinque minuti

Gli ultimi cinque minuti di gioco, sono quelli che decidono le sorti di una **battle royale**, dopo la

“selezione naturale” susseguitasi e dove più forti hanno prevalso. È il momento in cui bisogna rimboccarsi le maniche e fare sul serio. Su **Fortnite**, gli ultimi minuti si svolgono all’interno di fortezze molto vicine e questo non fa altro che aumentare la frenesia da combattimento, dando una motivazione in più ai giocatori a migliorare il più possibile l’equipaggiamento prima di questo momento, poiché sarà essenziale sul finale di partita. L’ultima fase di **PUBG**, seppur piena di tensione è priva d’azione, i giocatori tendono a muoversi con poca avventatezza.

Le conclusioni

Sembra che la battaglia all’ultimo sangue tra **Fortnite** e **PlayerUnknown’s BattleGround** sia terminata. Si tratta di videogame molto validi e molto simili, anche se differiscono per alcune meccaniche il cui loro apprezzamento deriva essenzialmente dal gusto personale. Questo non ci esime dal dare un parere oggettivo: per quanto riguarda la mappa, nonostante la grandezza, **PUBG** offre meno spunti strategici mentre, discorso analogo, ma a parti invertite, per il *combat system*, dove, rispetto a **Fortnite**, bisogna agire con una tattica più articolata. La scelta è ardua e per questo motivo consigliamo entrambi i titoli: *Fortnite* va benissimo per un divertimento più rilassato, mentre *PUBG* per una vera e propria sfida competitiva.

Fjong

Dallo studio svedese **VaragtP**, che ha già lanciato su **Steam** e su mobile giochi come **Cooking Witch**, (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)), **Plantera** e **Loot Heroes DX**, arriva il super colorato e zuccherosissimo puzzle game **Fjong**. Come ogni buon indie che si rispetti, **Fjong** è stato sviluppato da una sola testa, quella di **Daniel Hjelm**, e ci ha voluto regalare un’esperienza semplice, rilassante ma allo stesso tempo stimolante e intricata.



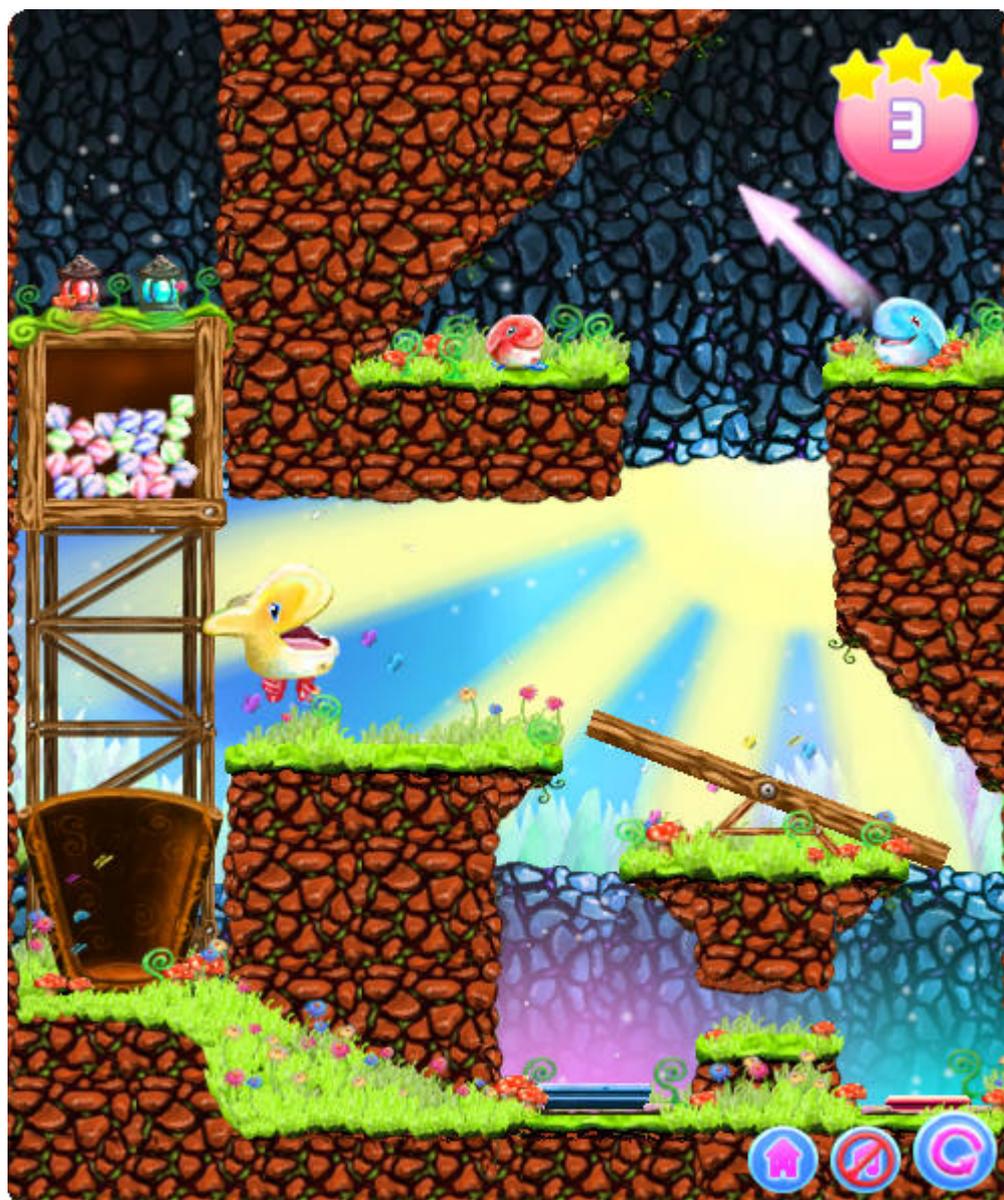
CLICK MOUSE TO SKIP

Impariamo a volare

I **Fjong** sono delle buffe creaturine con delle piccole ali, che vorrebbero tanto volare ma non ci riescono; tuttavia, nel loro mondo esistono delle caramelle che, una volta ingerite, permettono loro di gonfiarsi come dei palloncini e fluttuare nel cielo insieme agli uccelli! Una volta conosciuta la premessa del gioco ci toccherà dunque impugnare il mouse e far saltare, tramite dei semplici controlli, i nostri piccoli esserini fino al cesto delle caramelle. Col solo mouse controlleremo la direzione e la potenza dei nostri salti e, con molta attenzione, dobbiamo trovare dei modi per indirizzarli nel cesto dei dolcetti; a questo punto, a seconda di quanti salti abbiamo fatto, otterremo delle **stelle**, tre se riusciamo a completare il livello con meno salti possibili. Arrivare al cesto non è mai troppo semplice infatti spesso dovremo premere dei pulsanti, avere a che fare con travi mobili, molle e adoperare al meglio il terreno per fare dei *wall jump* o cadere in una fossa specifica. Nel corso dei 20 livelli avremo l'opportunità di liberare altri due **Fjong** che avranno delle caratteristiche diverse da quello base (cioè quello blu): il rosso sarà leggero e farà dei salti altissimi, mentre quello giallo sarà pesante e salta con molta difficoltà.

Il gioco offre dunque una **learning curve** molto coerente e piacevole: impareremo col tempo a

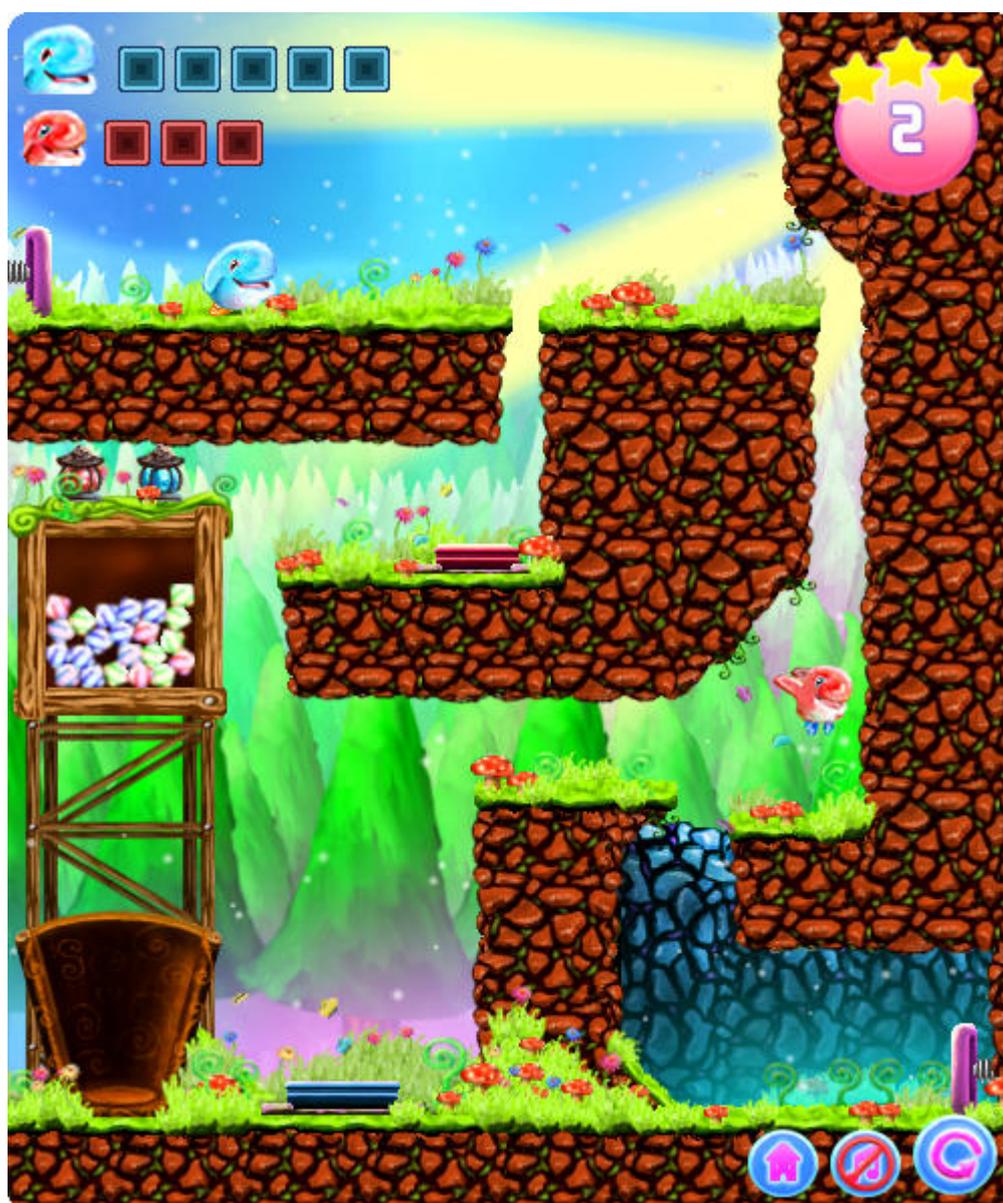
capire la fisica del gioco, dosare la giusta potenza e a mirare correttamente in modo da gestire al meglio qualsiasi situazione che ci viene proposta. I livelli purtroppo offrono più o meno sempre la stessa soluzione e, se siete in cerca di un gioco particolarmente difficile, **Fjong** non è certamente quello che fa per voi; anche se saremo in grado di resettare il livello quante volte vogliamo, riusciremo non solo a completare ogni volta il livello senza troppe difficoltà ma anche a ottenere spesso le tre stelle al primo tentativo o senza mai impegnarci più di tanto e perciò, senza quasi neanche accorgercene, completeremo tutto il gioco nel giro di mezz'ora o addirittura meno! Una volta ottenute tutte le 60 **stelle** potremmo iniziare a concorrere per le **20 stelle viola**, ottenibili completando il livello con il numero di salti indicato in alto a destra (ovviamente il numero di salti di una run perfetta) ma saremo decisamente poco incentivati a giocare una seconda volta, visto che i livelli sono pochi e che, in fondo, **Fjong** non offre tutta questa rigiocabilità.



Dolce come una caramella

Il gioco mostra una grafica 2D molto colorata, che ricorda molto il disegno a pastelli di un bambino. Le animazioni, sia dei **Fjong** che delle farfalle in background, sono buone e non c'è molto da

commentare; unico difetto del comparto grafico è il taglio del gioco sullo schermo. In molti, proprio per questo particolare taglio dello schermo, potrebbero pensare che **Fjong** sia uscito prima sugli **smartphone** ma in realtà, al momento, questo titolo è solamente disponibile per **PC**; probabilmente **VaragtP** ha in mente di portare il gioco nel mercato mobile prima o poi e perciò avranno voluto alleggerirsi il carico di lavoro semplicemente evitando di rimodellare la schermata gioco per gli schermi dei **PC**, tanto è vero che la grafica, in fondo, non ha tutta questa gran risoluzione (così che anche il computer più debole possa fare girare il gioco senza alcun problema). La musica, composta da **Marky Spark**, ammicca a un **jazz/r&b**, molto soft e rilassante, ideale per mettere i giocatori a loro agio e per non arrabbiarsi troppo quando si sbaglia qualche salto; tuttavia sono presenti solo pochi brani e, anche se il gioco è abbastanza corto, questi si ripeteranno più e più volte e in poco tempo desidereremo ascoltare qualcosa di diverso.



A chi può interessare questo gioco?

Insomma, **Fjong** non è certamente un gioco per gli amanti dei puzzle game complessi e probabilmente non lo è nemmeno per gli amanti di giochi mobile come **Angry Birds** o **Candy Crush**

Saga in quanto certi titoli, per quanto casual, offrono non solo una presentazione più bella ma soprattutto possono rivelarsi ottimi compagni per viaggi e code interminabili alle poste grazie alla loro portatilità e ai loro diversissimi livelli. **Fjong** purtroppo sembra un gioco sviluppato un po' a caso e senza troppe attenzioni, specialmente in termini di gameplay e, per quanto piacevole, è difficile trovare un elemento che valga l'acquisto del gioco. Tuttavia il costo di 1,99€ (che durante i vari saldi di **Steam** scende spaventosamente) di certo può essere un buon incentivo per l'acquisto. **Fjong** potrebbe essere un bel gioco da regalare a un bambino entro i 6 anni d'età e che comincia a muovere i primi passi verso il mondo dei videogiochi; un gioco semplice, facile, corto e libero da pubblicità che potrebbe introdurlo con levità e spensieratezza all'universo videoludica, un'esperienza gradevole anche se molto, molto corta.

Mushroom Wars 2

Quando Shigeru Miyamoto uscì con il primo **Pikmin** per **Nintendo Gamecube**, i ragazzi inglesi di **Zillion Whales** pensarono «perché non facciamo anche noi uno strategico simile?»

Probabilmente è stata questa la genesi del primo **Mushroom Wars**, hit indie da più un milione di download uscita nel 2009 su **iOS**, **Android**, **Playstation 3** e **Steam**. Dopo essersi ripetuti con **Mushroom Wars: Space**, datato 2014 e disponibile solo sui sistemi mobile, tre anni dopo arriva il seguito ufficiale, un **Mushroom Wars 2** che punta a confermare la buona riuscita della serie.

Mushroom Wars 2 è uno strategico in tempo reale con piccoli elementi presi dai **MOBA** e dai **tower defense** che aggiungono un po' di carattere al tutto. All'avvio del gioco ci troveremo davanti a due scelte: le due imponenti campagne single player da più di 100 missioni e le varie sessioni di multiplayer, sia libero che competitivo, dove potremo giocare da un minimo di due a un massimo di quattro giocatori. È possibile sfidarsi in singolo e in partite cooperative due contro due, con la possibilità di aggiungere bot, aggiunta utile per quelle volte in cui manca l'amico di turno o per allenarsi in vista delle **partite rankate**.



La modalità single player ricorda un po' quella di **Kingdom Wars**: all'inizio ci vengono introdotte le meccaniche del gioco tramite dei semplici tutorial, per poi lasciare spazio ai livelli veri e propri, dove dovremo sovrastare numericamente il nemico usando una buona dose di strategia.

La sfida offerta è sostanziosa e per tutti i palati: i primi livelli saranno più semplici e, andando avanti nella campagna, verranno sbloccati quelli più difficili, dove avremo meno aiuti visivi (come il segnale per evolvere le proprie basi, o il *baloon* che ci indica il numero delle truppe in ogni base) e un'intelligenza artificiale più aggressiva.

Il tutto giova alla longevità del titolo, visto che per sbloccare la seconda storia bisognerà ottenere tutte le stelle nella precedente campagna, completando i vari livelli a ogni difficoltà. Ad aggiungere pepe al gioco avremo anche qualche quadro con dei boss (per esempio, una rana che mangerà le nostre truppe quando passeranno nei suoi dintorni) e, più avanti nella campagna, un sistema di abilità che ricorda quello di alcuni noti MOBA.

Parlando della **grafica**, rispetto al primo **Mushroom Wars** i disegni sono tecnicamente più puliti, anche se peccano in carisma: le basi tendono a somigliarsi un po' tutte, e le truppe avrebbero potuto giovare di qualche animazione in più. Molto ben disegnate, invece, le schermate di caricamento.

Tecnicamente siamo sulla linea di molte produzioni indie, in primis quelle uscite sia su sistemi casalinghi che su mobile: nessun requisito stellare, si può giocare al massimo dei dettagli senza nessun calo di framerate anche su PC datati o laptop poco performanti.

Il gameplay è ben calibrato: le mappe sono variegate, con diversi ostacoli ambientali e zone di bonus e malus, come i prati fioriti (che aumenteranno la produzione dei nostri funghetti guerrieri) o le paludi (che non ne produrranno affatto). L'unico difetto riscontrato è la mancata personalizzazione delle **hotkey**: i tasti rapidi delle abilità e del frazionamento delle unità da mandare da un fungo all'altro tendono a sovrastarsi l'uno con l'altro, soprattutto nelle tastiere piccole.

Il **sonoro** è di buona fattura, con musiche orecchiabili che ben si sposano con l'atmosfera generale, anche se a lungo andare si scade nella ripetitività, e ascoltare i soliti 3-4 brani presenti nella colonna sonora per tutta la sessione di gioco non aiuta molto.



Tirando le somme, questo **Mushroom Wars 2** è uno strategico “mordi e fuggi” che funziona e che può offrire tante ore di divertimento: il tutto grazie alle due lunghe campagne single player e al multiplayer online. I limiti tecnici vengono sopperiti da un gameplay intuitivo e veloce, che regala sfide appassionanti sia per i completisti che per i giocatori più casual. Trovate il gioco su **Steam**, su **tutte le console casalinghe** e anche sugli store **Apple** e **Android**.

[Rivelata la data di uscita di Vampyr](#)

Annunciata la data di uscita di **Vampyr** da parte di **Dontnod Entertainment** e **Focus Home Interactive**, uscirà il 5 giugno 2018 su **PC**, **Playstation** e **Xbox One**.

La notizia è stata data attraverso la webserie **Stories from the Dark**, basata sulla trama del videogioco, ambientato a Londra nei primi del '900 durante un'epidemia che ha trasformato tutti gli abitanti in vampiri assetati di sangue

Vampyr non presenterà DLC, multiplayer o microtransazioni, ma, al contrario delle tendenze degli ultimi tempi si baserà esclusivamente sul **singleplayer**.