

Gamescom 2018: finalmente la versione 1.0 di PlayerUnknown's Battlegrounds

Dopo anni di sviluppo e early access, l'acclamatissimo **PlayerUnknown Battlegrounds** è pronto a fare il suo debutto definitivo, anche in **versione fisica**, su **Xbox One**. Includerà tutti gli aggiornamenti avuti finora, a cominciare da nuove mappe e armi, oltre a una versione speciale del controller (venduto separatamente).

PUBG 1.0 arriverà il **4 Settembre** ma i preordini sono già disponibili; per cui, se volete l'esperienza definitiva di uno dei titoli che ha sdoganato le **battle royale**, è l'occasione giusta.

Gamescom 2018: arriva Hunt Showdown su Xbox One

Dopo l'arrivo in **early access** su PC arriva anche su console Microsoft **Hunt: Showdown**, titolo sviluppato da **Crytek** col suo **CryEngine**. Questo PvP/PvE/co-op sta avendo molto successo per via delle sue peculiarità come la gestione certosina del **sound design**, decisivo in molti frangenti quando si tratta di salvarsi. Come su PC sarà possibile acquistare in game nuovi personaggi con caratteristiche proprie e armi, con approccio totalmente libero da parte dei giocatori.

È un titolo interessante che probabilmente avrà bisogno di alcuni accorgimenti per essere giocabile senza limitazioni anche attraverso un joypad.

Ni, oh!

L'estate è quel periodo normalmente associato a ferie, relax, gioia di vivere e divertimento. Non è il mio caso. Questa estate - come ogni altra del resto -, visto il maggior tempo libero, è dedicata al recupero di alcuni titoli che non si ha avuto modo di giocare e uno di questi è senza dubbio **Nioh**, RPG del **Team Ninja** che ha riscosso un buon successo e che avrà un sequel, da poco annunciato all'E3 di giugno. Dopo essere stata per un certo periodo un'esclusiva **PlayStation 4**, **Nioh** è arrivato su PC, sotto l'insegna, un po' particolare, di **souls-like**, anche se grande è stato il disappunto nello scoprire che **souls-like** non è.

Il genere sdoganato da **Hidetaka Miyazaki** e dal suo **Dark Souls**, ha visto numerosi tentativi di emulazione in salse più o meno simili, anche se con risultati altalenanti: basti pensare a **Lords of the Fallen** o, perché no, quel **Code Vein** che riesce a essere promettente e scoraggiante contemporaneamente, e forse per questo nuovamente posticipato. In attesa del futuro lavoro di **From Software**, **Sekiro**, **Nioh** è il giusto ponte di collegamento e, come tanti, anch'io sono stato rapito dalle atmosfere e dagli elementi così vicini alla cultura giapponese, della quale sono un

estimatore. Per chi sia abituato ai *souls*, approcciarsi al lavoro Team Ninja è alquanto singolare: sembra tutto così complicato, con pose diverse da assumere e relativi effetti, mille oggetti e tante cose a cui fare attenzione (mal spiegate); eppure, in qualche modo, il titolo completa e approfondisce il concept di Miyazaki. Ma non per questo può parlarsi di *souls-like*.

Partiamo dalla narrazione: diretta, senza fronzoli e con un protagonista fisso, quel William che sembra un incrocio tra Chris Hemsworth e un qualunque modello di intimo farlocamente perfetto ma, in ogni caso, sempre meglio dei costrutti medi derivanti dai vari editor From Software: perché il tempo libero estivo spesso non basta neanche a quello, non importa quante ore impiegheremo a realizzare il nostro alter ego, avrà comunque la stessa espressione di un bimbo di cinque anni durante il primo assaggio di un limone. Giocare *Nioh* fa anche sorgere una domanda spontanea: dove sta la difficoltà nel realizzare delle animazioni facciali? Miyazaki, prendi nota.

Eppure *Nioh* non è un *souls like*, e il gameplay trasmette immediatamente questo messaggio. Hey, hai finalmente quell'armatura potente, con bonus perfetti per te e, perché no, anche bella esteticamente? Shottato. Ma guarda quanti **Amrita**, potrei salire di livello per essere più resistente... shottato! Ah, ma forse... shottato!



Ovviamente si tratta di un'estremizzazione ma proprio per questo *Nioh* risulta tanto bello quanto frustrante, un gioco in cui il senso di progressione, capace di regalare enorme appagamento, viene messo da parte in favore di una difficoltà costruita ad hoc solo per «essere più difficile di *Dark Souls*». Ma qui casca l'asino: *Dark Souls* non è veramente difficile; certo, non consente un approccio agevole e, a volte, sa essere abbastanza punitivo. Eppure è chiaro, limpido e ogni cosa è costruita avendo dall'altro lato il suo perfetto contrario. *Dark Souls* è **apprendimento**, duro e puro: credevate che l'estate significhi la fine della scuola e quindi una pausa a ogni forma di studio? Se giocatori dei titoli From Software, scordatevelo. Eppure basta "studiare" quel che serve per essere sempre all'altezza della situazione ma soprattutto, il vostro equipaggiamento e level-up, servono effettivamente a qualcosa. Non troverete mai un nemico base in grado di scalfirvi, una volta progrediti; noi siamo i futuri **Lord of Cinder**, i soldati semplici li mangiamo a colazione.

Nioh non è un *souls like* perché è punitivo per motivi sbagliati, essendo essenzialmente una lunga e perenne sfida contro il **Drago Antico** di *Dark Souls II*. Se da un lato la sfida, spinge a migliorare, dall'altro, diviene frustrante, in virtù del fatto che i vostri progressi, valgono quasi zero. Cos'è dunque *Nioh*? Un **trial & error**, senza se e senza ma. È un male? Assolutamente no.

Sin dall'alba dei tempi, l'essere umano cerca di imparare dai propri errori, in quel trial & error che è la vita reale che col passare dei secoli ci ha portati dove siamo. Per esempio, dopo un agosto passato ustionati dalla nostra stella, l'estate successiva ci penserete due volte prima a non spalmare una crema solare. Trial & Error appunto. In un videogioco - un'avventura compressa in una manciata di ore - anche la frustrazione derivante dagli sbagli (o dalla sfortuna) si condensa, arrivando alla tanto e bella imprecazione tanta cara ai "soulsiani". Ma ci si fa forza e, mentre vi scrivo, mi avvio all'ultima parte del titolo che, potrebbe non sembrare, ma mi sta piacendo moltissimo.

Nonostante tutto infatti, la struttura del gioco è azzeccata, con missioni secondarie più o meno interessanti e alcune trovate da RPG vecchio stile, capace di farvi prendere appunti su un foglio di carta (o almeno, io faccio così).

Per cui, anche io attenderò con ansia **Nioh 2**, sperando che tutto trovi un senso compiuto e che, soprattutto, non debba giocarlo in estate. Perché in estate, ci rilassa, possibilmente senza rischiare la scomunica.

[Auto Age: Standoff](#)

Auto Age: Standoff, sviluppato da **Phantom Compass**, è un gioco d'azione e sparattutto nel quale ci ritroveremo nel 2080 in un'America in rovina, dove sono le gare di automobilismo a stabilire "le regole". Il titolo presenta un'ampia varietà di veicoli che si distinguono fra loro per **forza**, **armatura** e **velocità**, i quali possono essere equipaggiati con vari tipi di armi primarie e secondarie in base alla propria preferenza. All'interno del gioco è presente un tutorial: non è obbligatorio, ma risulta di certo utile, la grande varietà di veicoli non influisce molto sulla loro "giocabilità" e ci vorranno un paio di partite prima di riuscire a trovare una buona combinazione d'armamenti.



Il problema principale di *Auto Age*, a oggi, è il suo essere basato quasi completamente sul **multiplayer**: i server sono deserti. Il gioco aveva molte possibilità di essere un buon titolo, vedendo anche i numerosi premi vinti ma, sfortunatamente, l'essere stato abbandonato nel 2017, data di rilascio dell'ultimo aggiornamento, non aiuta molto. Vista la mancanza della sezione online saremo costretti a giocare in versione *single player* contro l' **IA**. Quindi, gli sviluppatori hanno inserito le modalità di gioco basilari per un titolo sparattutto (deathmatch, conquista la bandiera ecc ecc). L'intelligenza artificiale è di medio livello il che trasforma il tutto in una sfida abbastanza godibile.

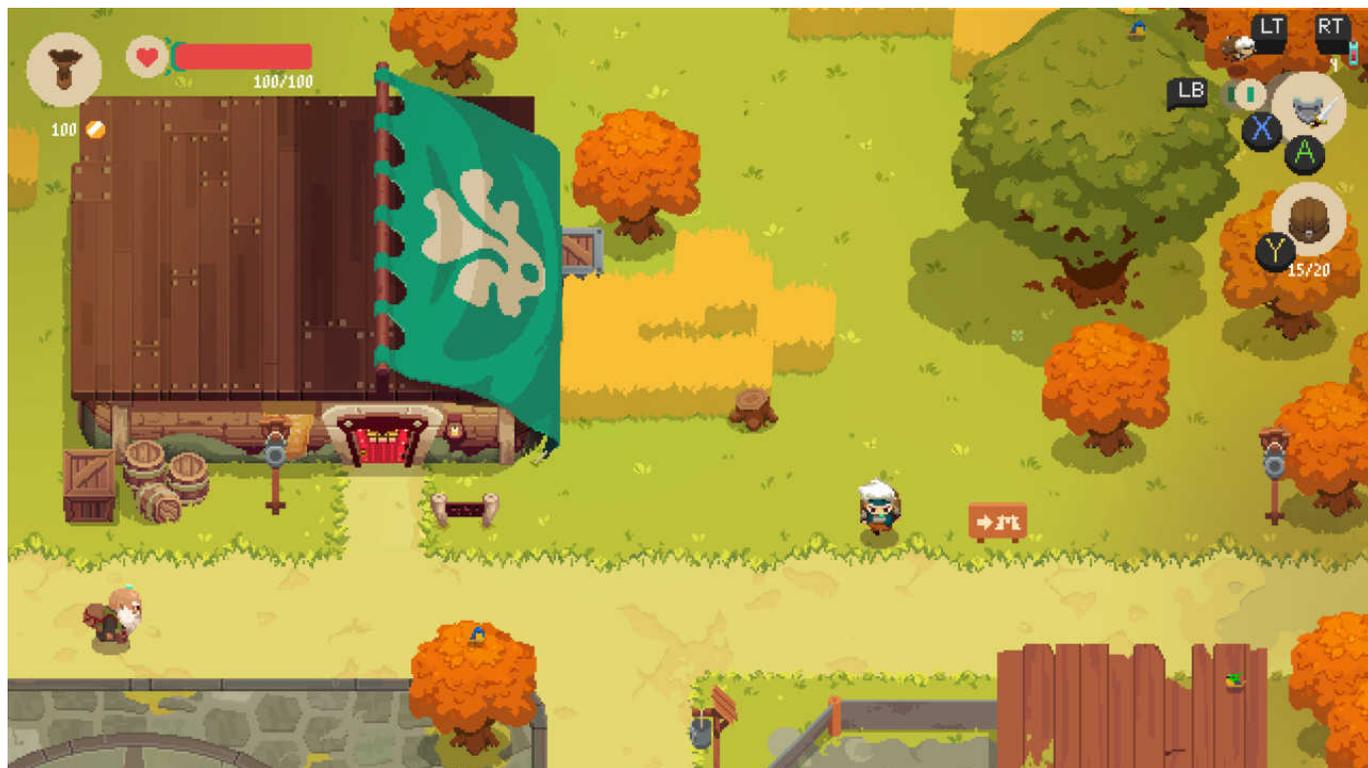


Il titolo presenta una grafica cartoon in stile anni '80, molto carina ma non molto "dettagliata", con modelli ben fatti. La colonna sonora è originale, ma tende a stancare dopo poco, mentre i vari effetti sonori risultano appropriati. Tuttavia, la "semplicità" della grafica e le poche modalità di gioco (affiancate da un comparto online deserto), non ci permettono di consigliare a oggi il gioco, il quale "non vale la candela". Per chi è interessato, [Auto Age: Standoff](#) è disponibile su **Steam**, e ci auguriamo che in futuro possa essere popolato da giocatori che possano valorizzarne le caratteristiche.

[Moonlighter](#)

Da giocatori, o più precisamente da avventurieri, siamo stati in una marea di negozi, fra venditori più o meno tirchi per comprare o vendere oggetti. Ma vi siete mai chiesti cosa si prova a stare al posto del venditore? Come fa questi ad avere tanti begli oggettini da vendere? Per la prima volta

potremo scoprirlo in **Moonlighter**, il piccolo [miracolo indie](#) della **Digital Sun Games** pubblicato da **11 Bit** che incorpora parti action à la **The Legend of Zelda**, e **dungeon** per raccogliere tesori, e parti da **business simulator** in cui dovremmo vendere, in base alla domanda e al valore, tutto ciò che abbiamo saccheggiato (o parte di esso) e gestire il nostro negozio e il piccolo villaggio dove risiede il nostro **Will**. Il titolo è disponibile per **Playstation 4**, **Xbox One** e **PC**, e quest'ultima è la versione che prenderemo in considerazione.



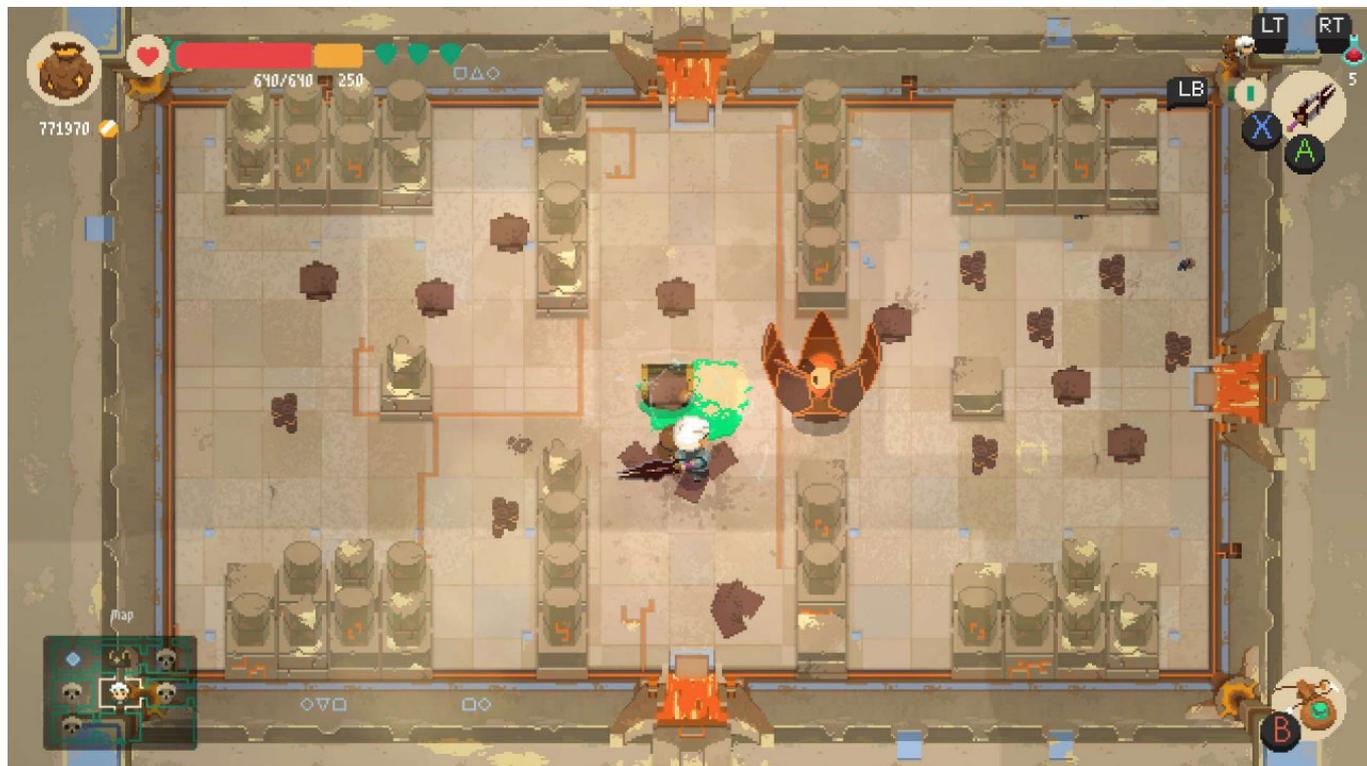
Sogno di un commesso viaggiatore

Una notte, vicino al villaggio di **Rynoka**, appaiono dal nulla delle porte che conducono a dei dungeon, delle cripte in continuo mutamento piene di tesori preziosi; si formano così due squadre di esploratori contrastanti, i **mercanti** e gli **eroi**. Di questi non molti fanno ritorno e, con l'aumentare delle vittime, gli abitanti del villaggio decidono di chiuderne tutte le entrate. Senza tesori da vendere, **Will**, proprietario del negozio **Moonlighter**, vive giorni molto bui, ma un giorno, armato del suo coraggio e la sua voglia di seguire le orme del suo avventuroso padre **Pete**, decide di andare di entrare in un dungeon per cambiare la sorte della sua attività ed essere sia un eroe che mercante. Il gioco si alterna in **sezioni diurne**, nelle quali potremo aprire il negozio al pubblico e guadagnare più soldi possibili, e **notturne**, che sfrutteremo principalmente per andare a saccheggiare i dungeon. La loro forma richiama immediatamente quella del primo **The Legend of Zelda** (stanze rettangolari con quattro porte) ma la particolarità di queste cripte, così come accennato nella storia, è che a ogni nostro ingresso troveremo una struttura diversa; i dungeon si comporranno su tre livelli e, più scenderemo nel profondo, più rari saranno i tesori che troveremo (ma anche più resistenti e forti i nemici). Non troveremo mai porte da aprire con delle chiavi: è possibile infatti fiondarci direttamente all'ingresso delle sezioni successive, ma il tempo che dedicheremo all'esplorazione verrà ripagato col ritrovamento di ceste che conterranno dei tesori molto preziosi oppure oggetti che potremo usare per costruire armi, armature, migliorie per quest'ultime o creare delle pozioni. Il nostro inventario è composto da **20 blocchi** (disposti a 5x4) ma il disporre i tesori all'interno di esso

non è molto facile in quanto tutti gli oggetti che raccoglieremo dalle casse (che saranno sempre quelli che valgono di più o i più utili nel crafting) avranno delle **maledizioni** o degli **incantesimi** particolari: alcuni dovranno essere messi obbligatoriamente sul fondo o sulla cima della nostra borsa, altri distruggeranno un oggetto vicino quando usciremo dal dungeon oppure non appena gli troveremo una collocazione nella borsa, altri si romperanno se prenderemo troppi colpi e altri ancora rimarranno oscurati fino alla nostra uscita; a ogni modo, sempre dalle casse, avremo modo di raccogliere dei tesori intrisi da **incantesimi** che possono distruggere le maledizioni sopracitate (e dunque poter raggruppare un determinato numero dello stesso tesoro in un solo blocco), mandare i nostri ritrovamenti più preziosi direttamente al **Moonlighter** liberando la nostra borsa oppure addirittura trasformare un tesoro vicino in uno più prezioso. Se proprio non abbiamo più spazio per portare altri tesori possiamo “sacrificare” i tesori allo **specchio magico** che trasformerà istantaneamente i tesori in denaro; una meccanica semplice e intelligente purtroppo rovinata dall’assenza di un tasto “seleziona tutto”, che si traduce nel dover portare ogni singolo oggetto (o gruppo di oggetti) dallo slot dell’inventario, o cassa, allo slot dello specchio che si trova in basso a sinistra... per ogni singolo tesoro! La **gestione dell’inventario**, insieme all’azione vera e propria, è decisamente l’elemento più importante e bisogna sin da subito capire il meccanismo delle **maledizioni** e **incantesimi** per poter fare uscire dai dungeon più tesori possibili al fine di migliorare il nostro equipaggiamento sin da subito senza perdere troppo tempo; a tal proposito, non ci sono molti tutorial e, per quanto l’inglese utilizzato nel gioco non sia eccessivamente astruso, bisognerà comprendere il prima possibile questi meccanismi per non finire nel logorio di un grinding che potrebbe rivelarsi lungo, talvolta erculeo, in quanto i prezzi del fabbro che crea le armi e la strega che prepara le pozioni sono veramente tarati per un margine d’errore vicino allo zero!

Per questa ragione - dover guadagnare denaro di continuo per ottenere le migliorie necessarie - ci toccherà andare in uno stesso dungeon più volte, con il risultato di un gameplay ripetitivo, ma ciononostante piacevole, in un certo senso molto simile alla meccanica dei 3 giorni proposta in [The Legend of Zelda: Majora’s Mask](#); capiterà spesso che, per esempio, arrivati alla terza sezione non saremo abbastanza forti o non avremo un’armatura decente e perciò potremo uscire in qualunque momento offrendo dei soldi al **talismano** o al **catalizzatore** (*catalyst*) che, a differenza del primo, potrà farci tornare nella stessa stanza del dungeon dalla quale siamo usciti (e dunque senza doverlo ripercorrere dalla prima sezione). Gli altri **due modi** per uscire dai i livelli sono i più classici, ovvero uccidere il boss di fine livello, che ci farà avere accesso ai tesori più preziosi della cripta, oppure l’essere sconfitto in qualunque parte del dungeon, che comporterà la perdita di tutti gli oggetti nella borsa a eccezione dei primi cinque blocchi in alto che rappresentano le nostre tasche (è meglio dunque mettere in queste posizioni gli oggetti più importanti). Per non morire dovremo capire sin da subito che tipo di approccio vogliamo utilizzare: **Will** potrà portare due delle cinque armi proposte nel gioco, ovvero **spada e scudo, lancia, spadone, artigli e arco e frecce**, e a ciò consegue che il giocatore potrà scegliere tra stili di gioco diversi. Abbiamo un temperamento audace? Preferiamo sferrare pochi attacchi ma potenti? Contempliamo per lo più attacchi ravvicinati? L’arma di base sarà la **spada e lo scudo** ma ben presto, come scenderemo nel **Golem Dungeon**, avremo modo di prendere i primi materiali per poter costruire le restanti armi e capire velocemente quale stile di combattimento ci si addice di più, anche perché **Moonlighter** non è affatto un gioco facile; fino a quando, procedendo nel gioco e finendo nei dungeon successivi, non avremo un’armatura completa (e possibilmente omogenea visto che possiamo comporre delle armature di **stoffa, acciaio o ferro**) i nemici ci faranno sempre il cappotto e perciò avere una buona armatura fin da subito è fondamentale. Controllare **Will** è molto semplice: si muove e attacca esattamente come farebbe **Link** in titoli come **A Link To The Past** anche se l’esperienza è rovinata da una sorta di legnosità generale (persino all’interno dei menù); i comandi rispondono bene, ma alternare attacco e difesa risulta un po’ astruso, specialmente se si usano armi diverse dalla **spada e lo scudo**, che si richiama col tasto B se si usa un controller per **Xbox**. Con le altre armi, al posto di difenderci con lo scudo, è possibile sferrare degli **attacchi speciali** (caricati) e dunque mettere al tappeto i nemici in tempi più brevi; l’unica vera maniera per difenderci con le armi diverse dalla spada è il tasto RB che, in

perfetto stile **Link**, farà allontanare **Will** con una capriola (che funzionerà ugualmente andando contro il nemico o tentando di superare un attacco a proiettile). Nonostante qualche piccola sbavatura, il gameplay puro risulta tuttavia molto piacevole, è molto soddisfacente uccidere i nemici per raccogliere i loro tesori e una volta abituati alla legnosità dei comandi si imparerà a sfruttare al meglio le capacità di **Will**; tuttavia, il gameplay all'interno dei dungeon non è che il 50% del gioco.



Che vada a lavorare!

Come abbiamo accennato prima, **Will** è il proprietario del negozio **Moonlighter**, che di giorno ci toccherà gestire accogliendo i clienti interessati alla nostra mercanzia. Ogni tesoro ha, diciamo, un valore oggettivo ma dovremo venderlo tenendo conto della domanda generale. Quando venderemo un oggetto per la prima volta, e dunque non ne conosciamo il giusto prezzo di vendita, dovremo fare attenzione alla reazione del cliente e, a seconda di questa, potremo ogni volta parametrarci. Ci sono 4 **reazioni principali** e saranno mostrate sul balloon al di sopra di ogni cliente intento a comprare un oggetto:

- la prima ci mostra una **faccina molto felice** con degli occhi "a monetina"; questa reazione ci indica che il cliente ha trovato un oggetto a un **prezzo stracciato** e dunque, anche se faremo la sua felicità, la prossima volta che rivenderemo lo stesso oggetto ci converrà gonfiare un po' il prezzo.
- La seconda è una **faccina normalmente felice**; beccare questa reazione significa fondamentalmente aver trovato il **prezzo perfetto** e ci converrà mantenerlo a discapito della domanda.
- La terza faccia è una **faccina triste**; solitamente **il cliente eviterà di comprare l'oggetto ma è anche possibile che lo prenda ugualmente e lo pagherà per il prezzo stabilito**. Tuttavia, se lo farà, farà abbassare la domanda generale e perciò quando vedremo un cliente reagire in questo modo e lascerà l'oggetto sullo scaffale ci converrà cambiare

tempestivamente il prezzo prima che si verifichi lo stesso caso con uno che lo comprerà (ovviamente è possibile cambiare il prezzo durante le fasi di vendita).

- L'ultima **faccina** è quella **oltraggiata**; se un cliente reagirà così di fronte a un oggetto significa che **il prezzo supera di gran lunga il suo valore effettivo** e perciò nessuno comprerà mai l'oggetto.

Tutti i dati che raccoglieremo sui tesori in fase di vendita, ovvero i prezzi correlati alle emozioni che vengono scaturite e il livello della domanda, saranno segnati sul nostro **quaderno del mercante** e ciò ci sarà di grande aiuto sia in negozio che nei dungeon qualora ci troveremo nella situazione di dover scartare un oggetto in favore di un altro. A ogni modo, gestire un negozio (così come nella realtà) non consiste solamente nel piazzare degli oggetti sugli scaffali e nell'aspettare che i clienti vengano a comprarli; dobbiamo rendere l'ambiente piacevole e, come si solitamente si dice, avere gli occhi anche dietro la testa. È possibile anche intuire quale tipo di oggetto vogliono i clienti quando entrano (sempre da un balloon che appare sopra la loro testa), così come possiamo capire se qualcuno è intenzionato a rubare; noi non possiamo cacciare i ladri quando entrano ma dobbiamo stare attenti a non perderli di vista in mezzo alla folla e quando allungano le mani e tentano di scappare con la refurtiva dobbiamo fermarli tempestivamente con una capriola. Ai clienti, inoltre, non piace fare shopping in un ambiente scialbo e perciò dobbiamo fare in modo che si trovino a loro agio... così da far in modo che sborsino di più! Avremo modo di abbellire il negozio con oggetti da appoggiare al bancone o sui muri e ognuno di essi avrà un effetto particolare: alcuni faranno sì che i clienti lascino una percentuale di mancia, altri fanno scorrere il tempo più lentamente, altri diminuiscono i furti o fanno sì che in una giornata entrino più clienti del normale. Tuttavia nulla di tutto ciò è possibile fino a quando non apporteremo la prima modifica al negozio. All'inizio il nostro negozio sarà minuscolo e ci sarà spazio per giusto quattro oggetti per la vendita ma possiamo allargarlo utilizzando la **bacheca** al centro del villaggio dalla quale è possibile finanziare il proprio negozio per delle migliorie: queste includono l'**allargamento del locale**, l'aggiunta dei **cesti per gli oggetti in offerta**, **casse più larghe** per accumulare gli oggetti invenduti o quelli che ci servono per la creazione delle armi e pozioni, **migliori letti**, che ci faranno dormire meglio recuperando così della vita oltre il massimo, e **migliori registratori di cassa** per far sì che i clienti lascino una grossa percentuale di mancia (magari fosse così semplice nella vita vera). Un buon imprenditore però non è tale fino a quando non investe i propri soldi in altre attività; in **Moonlighter** avremo anche la possibilità di finanziare altre attività e queste ci daranno l'opportunità sia le fasi di vendita che la nostra esperienza nei dungeon. Dalla bacheca potremo finanziare un **fabbro**, che ovviamente ci costruirà le armi e le armature, un **negozio di pozioni**, un **negozio simil Moonlighter** che venderà gli stessi oggetti che troviamo nei dungeon (molto comodo se, per esempio, abbiamo bisogno di un certo materiale per costruire un arma e ci noia andare in un dungeon per un solo oggetto), un **negozio per gli oggetti che servono ad abbellire il nostro locale** e un **banchiere** che investirà un po' del nostro capitale in altre attività e ce lo restituirà dopo sette giorni con gli interessi. **L'esperienza commerciale** di questo gioco è veramente curata e trasmessa con passione ma, un po' come accade per le armi e le pozioni, il tutto è sempre collegato ai meccanismi dei tesori dei dungeon perché i prezzi, anche per i finanziamenti, sono tarati per un margine di errore pari a zero.



Venti di cambiamento

In termini di grafica **Moonlighter** ci delizia con una pixel art veramente deliziosa che si esprime nelle fasi di gameplay e nelle brevi cutscene che mostrano delle immagini statiche (sempre molto belle). La grafica, in maniera generale, si rifà per lo più a **The Legend of Zelda: the Minish Cap** e ai giochi **Pokémon** della generazione del **Gameboy Advance** e perciò, nonostante la palette da 16/32-bit, personaggi e ambienti risultano molto curati, e dettagliati quanto basta. Non ci sono bug grafici di rilievo, e quelli presenti sono addirittura utili per avere un vantaggio con i nemici; in poche parole, è possibile (specialmente con lo spadone) colpire i nemici dalla parte opposta di un muro e rimanere protetti da (alcuni) attacchi nemici. Il titolo non si pone certamente come un gioco altamente realistico e dunque piccole cose come queste possono essere perdonate senza grossi compromessi e, in questi casi, persino sfruttate. La colonna sonora presentata è veramente deliziosa e tranquillamente accostabile a una di quelle di **The Legend of Zelda**; nulla al livello di Koji Kondo, ça va sans dire, ma i pezzi sono davvero ben composti, ben caratterizzati e anche ben registrati. Ci sono in totale quattro livelli, il **dungeon di pietra**, della **foresta**, del **deserto** e quello **tecnologico**, e pertanto i pezzi proposti sono molto vari e riescono a dare la giusta personalità, e persino serietà, ai determinati ambienti; ci sono bei pezzi orchestrali, riprodotti molto fedelmente, sfumature etniche, elettroniche nel **dungeon tecnologico**... insomma, si riesce a adattare perfettamente a ogni situazione regalando al giocatore un'ottima cornice per un'avventura veramente particolare. Ogni dungeon ha sempre il suo tema e man mano si cambia di sezione varierà anche il tema, senza perdere le melodie portanti o il mood generale del pezzo; davvero molto ambizioso per un gioco indie. Unico problema, forse, è che si sarebbe potuto fare di più **sul piano delle voci**; non si chiedeva certamente un gioco interamente doppiato ma sentire anche un lamento da parte del personaggio principale sarebbe stata una buona implementazione. Abbiamo pertanto un personaggio con, sì, una personalità ben definita ma senza alcuna vera profondità; **Will** non si dimena quando dà un colpo di spada, non si lamenta quando viene colpito e non urla quando cade. Un po' deludente come fattore.



Diamo a Will ciò che è di Will

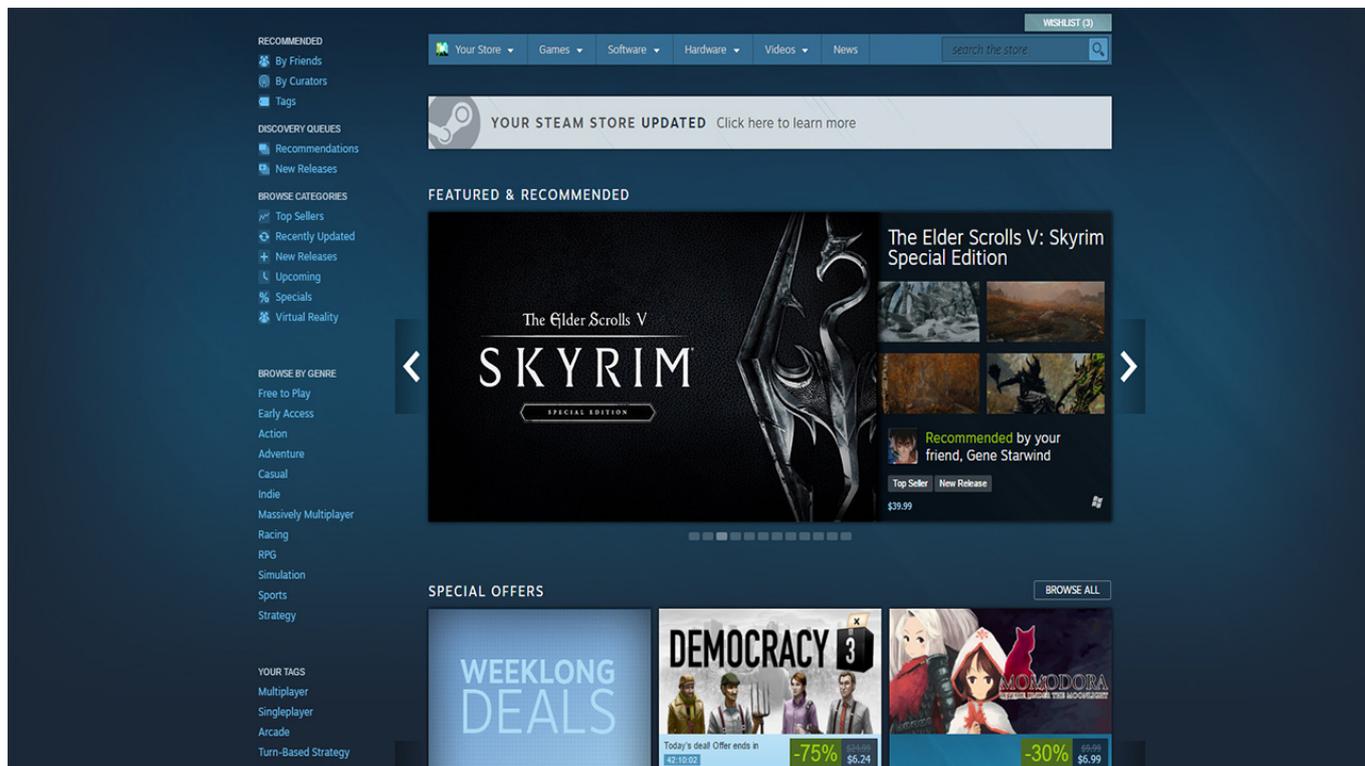
Moonlighter è un gioco veramente curato in ogni dettaglio, è pieno zeppo di obiettivi, personalizzazioni, crafting e tanto altro. Può certamente interessare ai fan di **The Legend of Zelda**, gli amanti dei **dungeon crawler** e persino dei **gestionali**. Il solo problema di questo titolo, che sorprendentemente è al contempo anche il suo punto forte, è l'esubero di contenuti, non tanto perché risulti difficile stare dietro ai tanti obiettivi che il gioco ci pone, ma tanto perché è un po' come giocare a **Jenga**! È davvero snervante andare in un dungeon con l'obiettivo di cercare un determinato oggetto che ci servirà per creare o migliorare un arma per poi uscire, ad esempio, con una quantità insufficiente oppure terminare una sessione di vendita e non avere ancora abbastanza soldi per poter finanziare un'attività o comprare qualcosa dal fabbro o dalla strega pur avendo i materiali. Insomma, se si fa qualcosa di sbagliato crolla tutto il resto! È importantissimo inoltre comprendere il funzionamento del sistema di **maledizioni** e di **incantesimi** dei tesori per fare più soldi possibili e purtroppo è molto difficile comprenderlo senza un tutorial o una vera guida.

Bisogna appunto essere molto pazienti con questo titolo, sperimentare, stare attenti alle icone e, in fase di vendita, alle reazioni, alle intenzioni dei clienti, e altro. Ci sono molte cose su cui dovremo istruirci, ma in **Moonlighter** saremo soli contro un sistema un po' difficile da capire. Ma nella vita non abbiamo un tutorial, e anche per gestire un'attività bisognerà far ricorso a intelligenza e intuito. È un titolo che o si ama o si odia, **Moonlighter**. Noi abbiamo più motivo d'amarlo, per la sua marcata personalità, per l'originalità e per meccaniche di gioco che sembrano non aver nulla in comune fra loro ma che in realtà si amalgamano molto bene. È uno **Zelda-like** molto più efficace e armonico di altri recentemente usciti come **World to the West**, che semplicemente soffrono di un'identità non troppo marcata. Speriamo solo che **Moonlighter** possa annoverarsi presto fra i grandi indie come **Undertale**, **Axiom Verge** o **Limbo**. Davvero sorprendente!



[Il futuro di Steam](#)

Facciamo un salto indietro di una decade: il **PC gaming** era ancora ad appannaggio del *retail*, con le cosiddette “big boxes”, gli scatoloni di cartone contenenti floppy disk (e più avanti, CD) più altri extra come mappe, manuali e altro, che la facevano da padrone. In più, la pirateria era, all’epoca, davvero inarrestabile e fuori controllo. **Gabe Newell**, capo di **Valve**, alla fine se ne uscì con un metodo rivoluzionario per la distribuzione dell’attesissimo **Half Life 2**: creare uno store virtuale dove vendere in digitale la seconda avventura di **Gordon Freeman**, insieme ad altri giochi. **Steam** era nato, e con esso il cambiamento che di fatto salvò il videogioco su personal computer, portandolo a un successo inimmaginabile. Il passaggio dunque dalle scatole al digitale era stato compiuto, anche se ancora il *retail* su **PC** resistette e resiste in piccole dosi, visto che le confezioni dei giochi contengono dei **codici Steam** da riscattare sulla piattaforma digitale di **Valve**.



Il successo di **Steam** portò altre compagnie come **Electronic Arts**, **Blizzard**, **Ubisoft** e **CD Projekt Red** a creare degli store proprietari come **Origin**, **Battle.net**, **Uplay** e **GOG.com**, e, nonostante si siano ritagliate una propria nicchia personale, **Steam** resta sempre la scelta primaria se si vuole giocare su PC. Ma la prospettiva riguardo al suo futuro è cambiata lo scorso anno, con l'arrivo dell'**Xbox Game Pass** di **Microsoft**, che propone un modello simile a quello usato da **Netflix**: 9,99€ al mese per poter usufruire di più di 100 giochi sia su **Xbox One** che su **PC** con i titoli **Xbox Play Anywhere**. Un sistema magari da perfezionare e probabilmente ancora di nicchia per quanto riguarda il settore videoludico, ma, economicamente parlando, può far gola a molti, soprattutto per gli utenti della console di casa Redmond.

Parliamo dei servizi a sottoscrizione mensile o annuale: **Netflix** ha letteralmente dominato il settore dell'on demand televisivo e cinematografico, mentre **Spotify** è diventato il sistema di riferimento per quanto riguarda la musica, entrambi, proponendo abbonamenti abordabili per librerie vaste e complete. È il modello su cui si ispirano **Microsoft** e **Sony** con i rispettivi servizi, **Xbox Game Pass** e **PlayStation Now**, anche se, sfortunatamente, quest'ultimo non è disponibile in **Italia** per via dell'infrastruttura di rete insufficiente. In più si aggiunge il terzo incomodo, **Electronic Arts** con il suo **EA Access**: 3,99€ al mese, o 25€ annuali per usufruire di più di cinquanta giochi, in primis le esclusive **EA** come **FIFA** o **Battlefield**. Tre grandi compagnie sembrano aver scelto il modello delle sottoscrizioni, quattro, se aggiungiamo il modello di **Nintendo**, anche se quest'ultimo offre solamente i vecchi classici dell'era **NES**: in tutto questo, manca il servizio che ha dato il via alla rivoluzione digitale dei videogiochi. Manca proprio **Valve** con **Steam**.



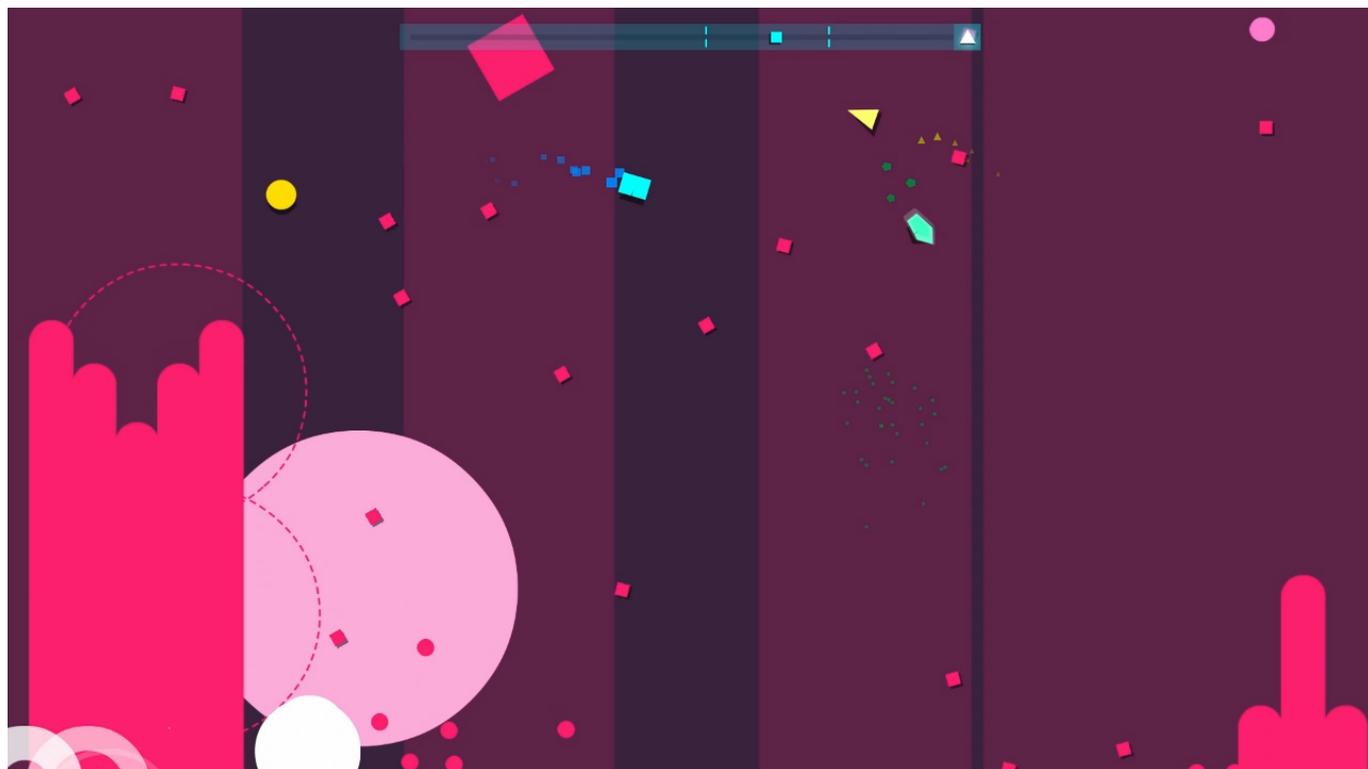
Non si hanno notizie su di un cambio di rotta, visto che l'ultimo aggiornamento riguarda un rimodernamento grafico della chat, e sembra strano che i "leader" della distribuzione su **PC** non abbiano reagito alle novità portate in campo da **Microsoft, Sony, Electronic Arts e Nintendo**: magari **Valve** preferisce una tattica più attendista, e vedere se effettivamente i nuovi servizi delle "rivali" avranno il successo di **Netflix e Spotify**. Nel frattempo **Steam** continua a essere il punto di riferimento della piattaforma, grazie anche a un sistema di marketing efficace, puntando su sconti giornalieri ed eventi basati su di essi, come i recenti saldi estivi. Sistema che ha portato gli store di **Microsoft, Sony e Nintendo** ad adeguarsi. Ma sarà così anche per il futuro? Le recenti notizie sulla politica dell'accesso libero ai giochi da pubblicare, ha generato un **abbassamento generale** della qualità, con alcuni titoli contenenti **malware**, o ancora peggio, **miner di criptovalute** (vedi il caso **Abstraticism**, recentemente rimosso dallo store) causando un **calo dell'utenza attiva** del 17%. Certo, non è un dramma per **Valve**: la sua leadership della distribuzione videoludica su **PC** sembra ancora destinata a durare a lungo, ma resta comunque strano vedere una compagnia che ha basato il suo successo sull'innovazione tecnologica restare ferma sotto questo punto di vista. Il futuro sembra spostarsi più sui servizi on demand in abbonamento e sul *cloud gaming*, e l'unico gigante che manca in campo è proprio **Steam**. Dopotutto, la storia tende a ripetersi: i videogiochi sono passati dal *retail* agli store digitali, e i servizi in abbonamento hanno dalla loro il vantaggio economico, oltre all'essere diventati uno standard per quanto riguarda media come il **cinema** o la **musica**. Adesso toccherà ai **videogiochi**, con **Steam** che farà la fine delle *big boxes*? Solamente il tempo potrà dircelo.

[Just Shapes & Beats](#)

Se siete stufo di ascoltare i tormentoni estivi che impazzano in tutte le radio e siete amanti della

musica elettronica, dubstep e soprattutto **chiptune** allora **Just Shapes & Beats** potrebbe farvi compagnia per un po' in questa torrida estate.

Sviluppato da **Berzerk Studio**, team composto da sole 3 persone (**Lachhh, Markus ed Etienne**), **Just Shapes & Beats** si presenta come uno stravagante action game che ci impegnerà per circa **3 ore**; la scarsa longevità non lascia però scontenti, soprattutto grazie a un gameplay molto elaborato quanto ostico, e per via di una **colonna sonora** che consta di circa **40 brani** composti da alcuni dei migliori artisti del genere, da **Chipzel** a **Omnitica** passando per **Shirobon** e molti altri.



La storia è molto semplice, visto e considerato che il gioco attenziona maggiormente il comparto audio, tecnico e grafico. **La trama vede come protagonista un piccolo quadrato**, che, vedendo il proprio mondo corrotto dal cattivo di turno, un mostro a forma di cerchio rosso, e perdendo un amico a causa di quest'ultimo, decide di andarlo a cercare per vendicarsi superando ogni tipo di insidie, difficoltà e ostacoli. Per far bisognerà superare circa **28 ardui livelli** a ritmo di musica rigorosamente elettronica.

Il gameplay è tutt'altro che semplice: **il titolo richiede non poca coordinazione e concentrazione per superare tutti i livelli e anche una piccola dose di fortuna**. In ogni livello bisogna solamente muoversi e schivare gli ostacoli grazie a uno sprint, il gioco concentra l'attenzione non sui semplici e intuitivi comandi, ma sugli ostacoli che compariranno in maniera spesso casuale sulla mappa.

Il nostro unico scopo sarà quello di sopravvivere a tutti i pericoli che il boss e i suoi scagnozzi rappresenteranno, schivarli e superare ogni ostacolo per raggiungere un piccolo triangolo bianco che segnerà la fine del livello.

Il gameplay appare a prima vista confusionario, con forme geometriche che vagano per la mappa e che compaiono e scompaiono in men che non si dica, **luci e flash ovunque** che sembrano distrarre, ma con il pad in mano è tutt'altra cosa. Dopo aver superato il tutorial imparerete a focalizzare l'attenzione sul vostro personaggio e con la coda dell'occhio starete attenti all'ambiente circostante, riuscendo a evitare quasi tutti gli ostacoli.

Il nostro personaggio potrà essere colpito non più di quattro volte per poi finire **K.O.** e ricominciare

dal checkpoint precedente; ogni tre sconfitte ci sarà il **Game Over** e si dovrà ricominciare il livello da zero.

È presente anche una modalità multiplayer, sia locale sia online, che permetterà di superare, in compagnia di altri tre giocatori, uno dei tanti livelli presenti all'interno del titolo. Avendo a disposizione l'aiuto di tre persone, finire la run sarà abbastanza semplice, fin troppo. Questa modalità è ottima per chi voglia rigiocare più di una volta un determinato livello, magari in compagnia di qualche amico, o semplicemente per divertirsi un po' sulle magnifiche note del livello.

La grafica è minimale, una delle caratteristiche principali del gioco sono le forme geometriche che compongono l'intero ambiente, compresi i personaggi, uno stile che ricorda molto giochi come **Geometry Dash**. I livelli non hanno uno sfondo, il colore nero farà da background, mentre flash, raggi laser, sfere e altre forme fucsia riempiono quasi l'intero schermo, rendendo più difficile l'individuazione del nostro personaggio e soprattutto renderà più arduo schivare tutti gli ostacoli. **I principali colori utilizzati sono solamente cinque: nero** e le sue sfumature, **bianco, turchese, fucsia e giallo**. Una scelta singolare, ma intelligente: in un gioco di questo genere, singolarissimo nel suo proporre una modalità quasi da **shoot 'em up** senza la componente shooting, troppi colori o colori troppo accesi possono solo essere d'intralcio per la visuale e di conseguenza peggiorare l'esperienza di gioco.

Anche il **comparto tecnico** è ottimo, durante la mia run **non ho riscontrato nessun bug o glitch** a compromettere la sessione, solamente un leggero lag in alcune parti di un solo livello e un bug - che credo dipenda da **Steam** - che riconosceva mouse e tastiera come un giocatore e il pad della **PlayStation 4** (collegato con il cavo USB) come un secondo player, per questo, metà del gioco l'ho dovuto affrontare con due avatar controllati da un solo pad (e il gioco è diventato molto più arduo). Ovviamente qualsiasi problema potrebbe intaccare la nostra avventura, rendendola impossibile o troppo semplice, ma non è questo il caso. **Il gioco è ben strutturato con livelli sempre diversi tra loro e mai ripetitivi**, che offrono un grado di difficoltà diverso da livello a livello. Si possono affrontare missioni "semplici", che riusciranno in una sola run, o altre molto più ardue, che vi faranno urlare dalle troppe forme a schermo e vi faranno pensare per arrivare al tanto agognato "**triangolino della salvezza**".



Ma adesso parliamo del soggetto principale del gioco: la **soundtrack**. *Just Shapes & Beats* offre ore e ore di ottime canzoni **chiptune**, che spaziano dalla **musica elettronica al dubstep più sfrenato**. Da amante del genere **le tracce presenti mi hanno fomentato non poco durante la partita**, anche perché, **per superare alcuni ostacoli si deve seguire il ritmo**, potrebbe capitare che a ogni drop della musica si possa incorrere in un'esplosione o in un ostacolo, quindi bisogna prestare attenzioni a tutto, dal nostro personaggio, agli ostacoli, e persino alla musica.

La colonna sonora del gioco si compone di circa 40 brani, dicevamo, composti da alcuni dei più famosi musicisti del mondo chiptune, tra cui i **Pergboard Nerds**, **Chipzel**, **Tokyo Machine**, **Noisestorm**, e oltre a loro sono presenti anche altri compositori un po' meno famosi o emergenti, come **Plesco**, **Danimal Cannon** e altri artisti.

Il gioco è consigliato a un pubblico che gradisca una simile selezione, ma anche chi si volesse semplicemente mettersi alla prova con un titolo ritmico, dinamico e mai noioso potrà divertirsi sicuramente potendo usufruire anche di una buona rigiocabilità.

[Ascesa e declino delle demo](#)

Nella metà degli anni '90, diciamo più o meno con l'arrivo della prima **PlayStation** nei negozi, le **demo** erano praticamente ovunque: gran parte delle riviste videoludiche che si trovavano nelle edicole erano colme di versioni dimostrative dei titoli in uscita. Ma con l'avvento della rete a banda larga e degli store digitali, questo tipo di marketing è scomparso quasi del tutto. Cosa ha portato gli sviluppatori a cambiare metodo di promozione dei propri giochi?



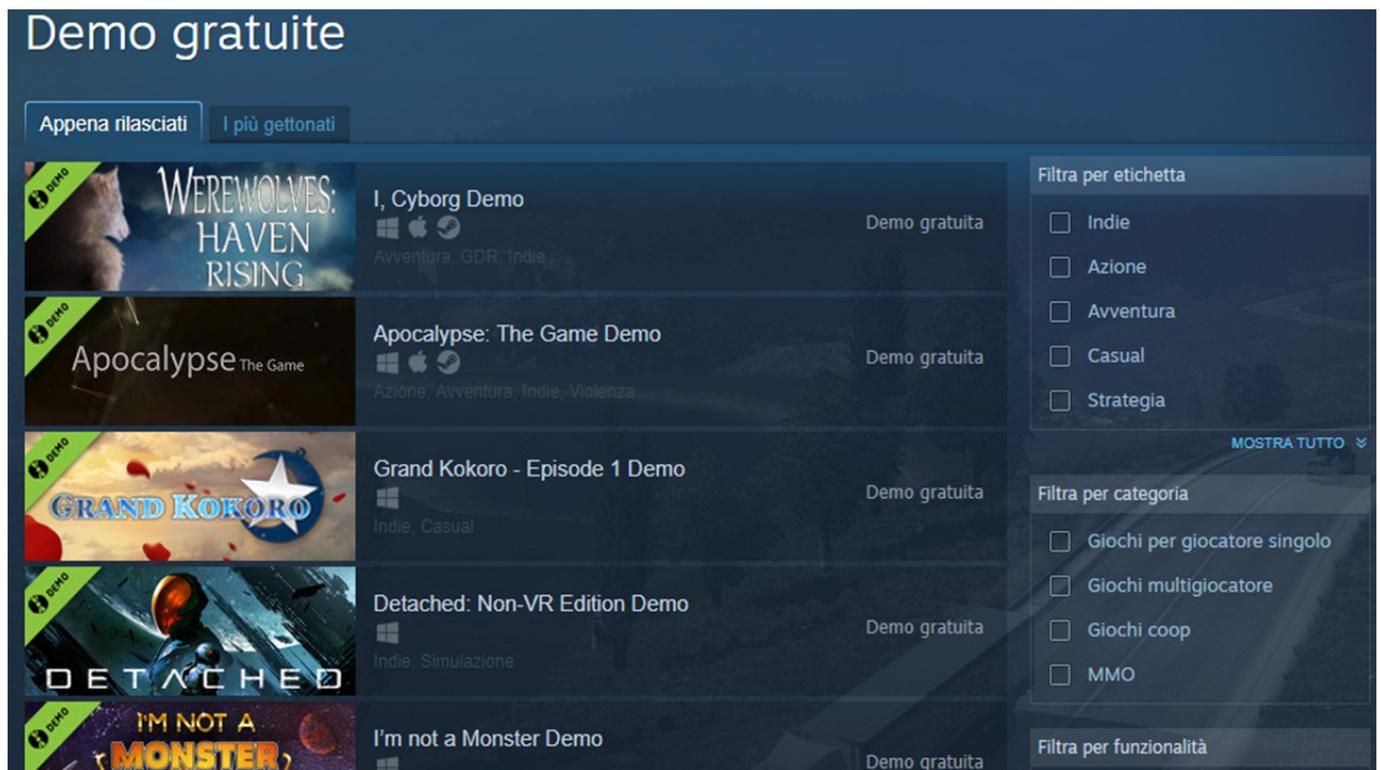
Una delle principali motivazioni dell'abbandono delle **demo** è dovuto alla mancata imposizione da parte del mercato come modello di riferimento: semplicemente, esse non si sono rivelate efficaci come altre forme di pubblicità, come trailer e video gameplay. Questi ultimi permettono di mettere in risalto i lati migliori del titolo in uscita e nascondendo i difetti, generando così hype per il futuro acquirente.

Invece, le **demo**, devono riflettere lo stato attuale della lavorazione del gioco, con i suoi pro e contro: così facendo un giocatore dapprima interessato all'acquisto potrebbe ripensarci e decidere di risparmiare il proprio denaro, perché ciò che ha provato non ha rispettato i suoi standard. Questo non riguarda direttamente la scarsa qualità del prodotto o eventuali bug e glitch, ma può essere semplicemente essere una questione di gusti. Infatti, secondo **Jesse Schell**, game designer americano e professore di **entertainment technology** alla **Carnegie Mellon University** di Pittsburgh, ha condotto un'analisi dove è risultato che le **demo** dei giochi tendono a danneggiarne le vendite, piuttosto che migliorarle.

Le versioni dimostrative sono affette da un paradosso non da poco nel mondo del gaming: devono essere ben fatte, per incoraggiare l'acquisto da parte dei giocatori, ma non devono molto estese, perché un assaggio prolungato del titolo può accontentare i palati di tanti futuri acquirenti. Molte volte le **demo** offrono la parte iniziale del gioco completo: solitamente rappresentano la parte più semplice e poco interessante dell'intera opera. Molti giochi sbocciano dalla metà in poi, e può essere controproducente dare in prova qualcosa di non intrigante. Creare qualcosa ad hoc, come un livello bonus o una parte del gioco scritta appositamente per la demo richiede più lavoro, e quindi gli sviluppatori, col tempo, si sono concentrati di più su altre forme di pubblicità, ritenute più semplici e redditizie.

Un altro paradosso riguarda la pirateria: la "scusa" più usata da chi scarica illegalmente un titolo è quella di volerlo provare sul proprio **PC** per vedere se funziona o se ne vale l'acquisto. In teoria, l'uscita di una demo dovrebbe scongiurare il rischio pirateria, ma non è stato il caso di **Resident Evil VII**: sia il gioco completo che la versione dimostrativa erano protette da **Denuvo**, il popolare DRM anti-pirateria. Ma la demo del titolo **Capcom**, uscita con due settimane di anticipo rispetto al titolo completo, ha dato tempo ai **cracker** di lavorare sul codice e aggirare la protezione, rendendo

così disponibile l'ultimo capitolo della saga horror sui canali illegali.



Se analizziamo l'offerta attuale delle **demo**, prendendo per esempio lo store di **Steam**, si nota che la sezione omonima è abbastanza nascosta nella homepage, visto che si deve evidenziare prima il menù dei giochi e poi andare su demo: è un sistema quasi estinto e poco usato, che ha lasciato lo spazio ad altri metodi, come le *open beta*, i weekend gratuiti (vedi **Overwatch** di **Blizzard**) oppure, idea lanciata proprio dallo store di **Valve**, il rimborso. Quest'ultimo metodo pone dei limiti entro i quali è possibile richiedere la restituzione del denaro speso, ovvero una finestra di tempo di due settimane dall'acquisto e non più di due ore di gioco. Pur sembrando poco conveniente, può risultare un buon metodo per non perdere i nostri sudati risparmi, soprattutto in casi dove la nostra macchina può faticare nelle prestazioni, magari anche a causa di una cattiva ottimizzazione, come accaduto per **Batman: Arkham Knight**.

Curioso il metodo usato, invece, su **Origin**, lo store di **Electronic Arts**: per 3,99€ mensili o 24,99€ annuali, si può diventare membri di **Origin Access** e approfittare del 10% di sconto negli acquisti dello store, e dieci ore di prova per i rispettivi giochi. Nonostante queste misure non vadano effettivamente a sostituire le **demo**, possono risultare un buon metodo per provare molti titoli.

Insomma, la situazione è molto diversa rispetto al passato: ai tempi le **demo** erano quasi una necessità, e acquistare una rivista o scaricare l'eseguibile da un sito web era la prassi, in un mondo dove i titoli completi erano quasi ad appannaggio dei negozi specializzati. Con il passaggio dal fisico al digitale, la necessità di provare una **demo** è venuta sempre di più a mancare, grazie anche a servizi come **Humble Bundle** o lo stesso **Steam**, che molte volte offrono giochi completi scaricabili gratuitamente, oppure "pacchetti" di più giochi ottenibili a un prezzo altamente competitivo. Così facendo si contribuisce alla crescita del nostro amato e odiato *backlog*, ma alla fine è il prezzo da pagare per l'evoluzione del medium videoludico. Potrebbe essere comodo un ritorno al passato, ma probabilmente, le **demo** sono scomparse perché non ne sentiamo più il bisogno come venti anni fa.

Dusty Rooms: il Pippin e gli anni bui di Apple

Da tempo si discute riguardo la fisionomia della prossima generazione di console, su chi entrerà nello scenario videoludico e su chi invece potrebbe addirittura essere propenso a lasciare il mercato hardware in favore dello sviluppo software. Come abbiamo letto altrove, si starebbe concretizzando il progetto di una console da parte del colosso **Google**, fra i nomi più accreditati. In molti si chiedono come mai la **Apple**, rivale per antonomasia per quel che riguarda il mercato degli smartphone, non voglia gettarsi nella mischia; come accade dall'epoca in **Steve Jobs** rilanciò la compagnia da lui stesso co-fondata nel 1976, ogni prodotto **della Mela**, ancora oggi, riscuote sempre un grosso successo fra chi segue la compagnia dagli albori e i semplici curiosi e perciò una console da gioco sembrerebbe un passo logico. **Apple**, a quanto pare, non avrebbe la benché minima intenzione di buttarsi nel mercato del gaming e le ragioni sono due: la prima perché l'**App Store** abbonda già di giochi che, specialmente nel caso in cui ci sia dietro un grosso developer, girano molto bene su grossa parte dei dispositivi Apple, ovvero la linea di computer **Macintosh**, gli **iPhone** e gli **iPad** (nonchè i semi-dimenticati **iPod**); la seconda è semplicemente perché la nota compagnia californiana... ha già avuto la sua (pessima) esperienza nel gaming! Oggi, qui in questa nuova puntata di **Dusty Rooms**, vi porteremo nella epoca buia di **Apple**, gli anni di una compagnia confusa e senza il suo visionario leader. Che cosa è andato storto per il **Pippin** e come mai nessuno si ricorda di questa console?



Apple in alto mare

Già all'inizio degli anni '90 era già possibile vedere le prime conseguenze dell'uscita di **Steve Jobs** con il valore sempre in calo delle azioni **Apple**. Quegli anni si aprirono con i rilasci delle linee di computer **Quadra**, **Centris** e **Performa** che, per via delle loro caratteristiche tra loro fin troppo simili, finirono per alienare consumatori e persino rivenditori (in quanto non sapevano quali "tasti" spingere per vendere questi prodotti) in favore dei più semplici computer **IBM** con i sistemi operativi **Windows**. Cominciò così una fase che potremo definire a oggi sperimentale: **Apple** non solo permise a terze parti di produrre sia software che cloni hardware su licenza ma, insieme ai computer, la compagnia californiana si concentrò su molti prodotti come il **Newton**, il fallimentare PDA touch screen pesantemente stroncato per via del suo pessimo riconoscimento calligrafico, macchine fotografiche digitali, lettori CD e, ben presto, anche console da gioco.



Il vero scopo del **Pippin**, la cui parola rimanda a una particolare tipologia di mela, era offrire un hardware computeristico in forma di console in grado sia di navigare in internet che di leggere software interattivi come videogiochi o enciclopedie multimediali. Così come accadeva per i loro PC durante quel periodo, **Apple** avrebbe permesso a chiunque volesse produrre la loro console di differenziare la propria versione con caratteristiche uniche (sempre rispettando gli standard della scheda madre e del look da loro forniti). La prima forma di questa console apparve nel 1994 come **Pippin Power Player**, che non fu mai venduta al pubblico; questo modello venne usato solamente per attrarre gli investitori nelle fiere e nelle conferenze coi media. Ben presto la **Bandai** si interessò al progetto e fu normale aspettarsi una sua buona riuscita; non solo erano responsabili della produzione delle linee di giocattoli di **Sailor Moon**, **Gundam**, **Dragon Ball** e **Power Rangers** che spopolavano in tutto il mondo, ma avevano già un'ottima esperienza nel mondo videoludico grazie alla distribuzione dell'**Emerson Arcadia 2001** negli anni '80, alla produzione delle loro **pong console**, il controller **Family Fun Fitness** per il **NES** (che fu in seguito comprato da **Nintendo** e riconfezionato come **Power Pad**) e ovviamente dei diversi software per questa console. **Bandai** usciva dalla disastrosa esperienza del **Playdia** (che probabilmente tratteremo più in là) e **Yamashina Makoto**, l'allora presidente e figlio del fondatore **Yamashina Naoharu**, vide nel **Pippin** un buon progetto per potersi rilanciare nel mondo dei videogiochi; avrebbero fornito ai consumatori sia una buona console di gioco e una versione low cost di un computer **Apple**. Gli accordi erano i seguenti: **Apple** si sarebbe occupata di progettare il look, la scheda madre e i software mentre a **Bandai** erano affidate la produzione, la distribuzione, il marketing e qualsiasi altra cosa al di fuori delle mansioni affidate alla compagnia americana. Tuttavia **Bandai**, fiutando un fallimento semi-assicurato viste le presentazioni di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn** e **Nintendo 64** che sarebbero uscite a breve, decise di spartirsi il fardello della produzione fisica della console con

Mitsubishi e ciò fece decollare i prezzi di lancio; il **Pippin Atworld** uscì nel 1996 con il folle prezzo di 599 \$ negli Stati Uniti (che includeva un abbonamento ad internet con **PSINet** per 6 mesi, per un valore totale di 150 \$) e 64.800 Yen in Giappone (dove si chiamava **Bandai Pippin Atmark**), escludendo automaticamente sia quella fascia di mercato che già aveva preso in considerazione l'acquisto di una delle tre console 32-bit e sia quelli che volevano semplicemente comprare un computer **Apple**, la cui domanda era già scarsa di suo. Nonostante il prezzo spropositato, **Bandai** sperava che il **Pippin Atmark** vendesse almeno 200.000 unità in Giappone e 300.000 negli Stati Uniti ma, per via del successo spropositato di **PlayStation**, riuscì a vedere solamente 42.000 unità totali. Ad ogni modo, sempre nel 1996, **Apple** riuscì a concludere un nuovo accordo con la compagnia norvegese **Katz Media**, che avrebbe prodotto il **Pippin** per il mercato canadese ed europeo; al progetto si unì anche **Bandai** che avrebbe prodotto l'hardware e il **Pippin KMP2000** fu venduto principalmente agli hotel, per permettere l'accesso a internet ai turisti nelle camere d'albergo, e alle catene di negozi **Redwall** per la creazioni di dei chioschi interattivi. L'esperienza di **Katz Media**, rispetto a **Bandai**, andò molto meglio ma il ritorno di **Steve Jobs** alla **Apple** nel 1997 decretò definitivamente la fine del **Pippin** e il supporto per i cloni **Apple**; nel 1998 i rimanenti **Pippin** furono venduti alla **Daystar Digital** che li vendettero a quei pochi interessati fino a esaurimento scorte.

BUSINESS

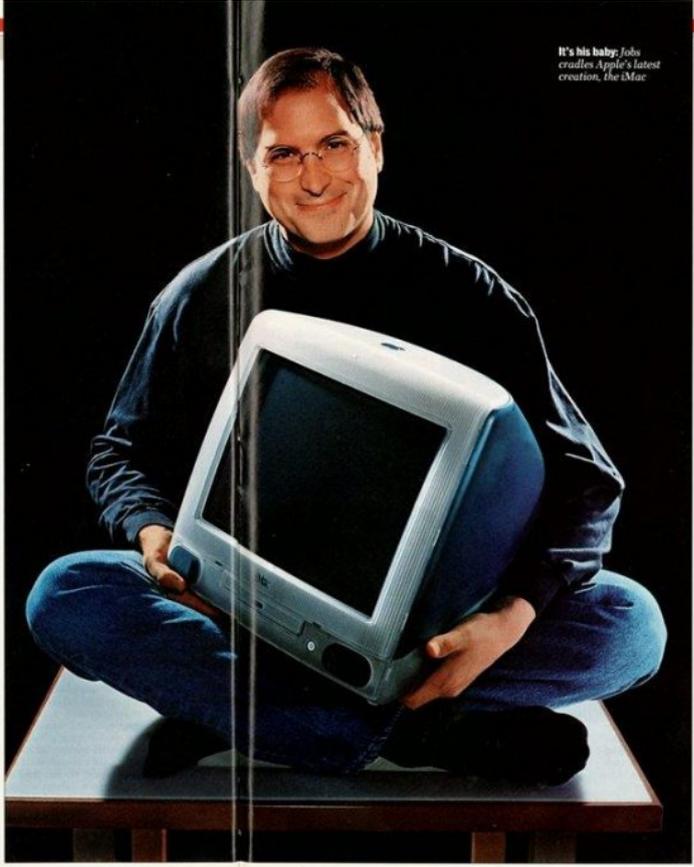
Hello Again

Steve Jobs says the cool new iMac he unveiled last week is only the latest sign of a freshly polished Apple. BY STEVEN LEVY

LOOK AT THAT!" SAYS STEVE JOBS as he pulls his Mercedes into a parking space. He's pointing at a new Volkswagen Beetle, and as soon as he parks, he dashes over, circling the shiny black Bug, taking the measure of a well-publicized update of once great product design. "They got it right," he concludes.

Last Wednesday Jobs himself received a more thunderous thumbs-up at the announcement of Apple Computer's successor to its own hall-of-fame classic, the original Macintosh: a machine designed for consumers dubbed the iMac (only Apple would dare to lowercase the "I" in Internet). The crowd in Cupertino, Calif.'s Flint Center—site of the historic Mac launch 14 years ago—largely consisted of Apple employees. But due to an industrial-strength come of silence shrouding the new product, few had been aware of its existence. So after a morale-boosting slide show documenting the company's new profits, and a demonstration of the speed of its sleek new laptops, the crowd went bonkers when interim CEO Jobs, in a rare appearance in a business suit, literally unveiled a piece of hardware that blends sci-fi shimmer with the kitsch whimsy of a cocktail umbrella. As distinctively curvy as the Beetle, dressed in retro-geeky, translucent plastic, the iMac (due to ship in August) is not only the coolest-looking computer introduced in years, but a chest-thumping statement that Silicon Valley's original dream company is no longer somnolent.

46 NEWSWEEK MAY 15, 1995



PHOTOGRAPH BY MURRAY CLOSE / CORBIS OUTLINE / G. L. / CORBIS OUTLINE / G. L. / CORBIS OUTLINE

It's his baby: Jobs cradles Apple's latest creation, the iMac

Enter Steve Jobs, who had been advising Amelio since Apple had purchased NeXT, Job's software company, late in 1996. Jobs's main gig, heading animation studio Pixar, was finally paying off after a 10-year ramp-up: in the wake of megahit "Toy Story," Job's stock holdings made him a billionaire. His financial stake in Apple, though, consisted of a single share of stock. In addition, he had a young family he loved spending time with. So why take up Woodard's offer to temporarily run the company? Jobs explains that his "reluctant" acceptance of the task was tied to his belief that "the world would be a slightly better place with Apple Computer." Some of his friends, however, think that his motivation was more intensely personal. "No matter how famous Pixar becomes, Steve is known for Apple; if Apple is tarnished, Steve is tarnished," says former Apple exec Heidi Roizen. Larry Ellison, the CEO of Oracle who accepted Job's offer of a board seat, adds, "Apple is like a child who has a drag problem—Steve has come back to straighten her out."

How did he begin the task? First by making peace with Apple's former blood enemy, Bill Gates. Coexistence with the dominant player was Apple's only survival strategy. The deal announced last August assured that Microsoft would continue writing Mac software, a vital prerequisite to any recovery. Then, in an even more controversial move, Jobs ended the policy of licensing Apple's software to other computer makers, contending that those "clones" sucked up profits that were rightfully Apple's.

But most important, he says, "Apple needed a plan." Jobs believed that there was sufficient talent at Apple to regain glory, but no coherent strategy. (Amelio disputes this, insisting that many of Job's initiatives are carry-overs from his tenure.) To demonstrate this, Jobs scrawls the names of Apple's mid-1997 product line on a whiteboard. There's the 1400, the 3400, the 6500... "It's all in." And you know how many we make now?" he asks. "Zero." The idea was to concentrate efforts on Apple's key markets: publishing, education and consumer. Ultimately the product list would be winnowed to four: desktop and laptops for the consumer and the professional.

But it would not be easy. "Focus does not mean saying yes, it means saying no," Jobs says. "I was Dool. And that was hard." But Job's do-it-and-move-on style is well suited for crisis management. He eliminated some of Apple's work force and, according to Fred Anderson, cut operating expenses virtually in half.

Another streamlining took place in the retail channel. "Our [Apple] business was almost nothing—we felt they would just dwindle away," says CompUSA exec Hal Compton. But when Jobs arrived, Comp-

MAY 15, 1995 NEWSWEEK 47

Navighiamo nell'internetto!

Bisogna riconoscere che la console **Apple** era molto solida e all'avanguardia per i tempi: il **Pippin**, costruito intorno al processore **PowerPC 603** di 66 MHz, includeva un **lettore floppy**, **modem** ed era possibile connettere una **tastiera** con un **tablet da disegno**, le stampanti **Color Style Writer 2400** e **2500** ed era possibile attaccarlo a un computer **Apple** tramite un apposito cavo. Il retro

della console ci mostra che era possibile collegarlo alla tv tramite i normali cavi **RCA**, **S-Video** e persino tramite **VGA**, all'epoca il massimo della risoluzione; inoltre, sempre dal retro - e questa è una feature che i collezionisti desidererebbero in ogni console retro - era possibile cambiare la codifica del video da 60 a 50Hz rendendola dunque una console region-free a tutti gli effetti. Il controller aveva una strana forma a banana (molto simile, se ci pensate, al controller presentato con la **PlayStation 3**) ma i consumatori non lo trovarono scomodissimo: insieme alla croce direzionale c'erano quattro tasti frontali, due dorsali, tre tasti per richiamare i menù e un controller a sfera (più propriamente una trackball) che avrebbe letteralmente sostituito il mouse. Ogni gioco per **Pippin** includeva al suo interno una versione del sistema operativo **Mac** e questo sarebbe servito sia a proteggere la console dalla pirateria che per fornire agli utenti una versione di **Mac OS** sempre più aggiornata; questo significava che **Apple** avrebbe potuto aggiornare il sistema operativo senza necessariamente dover ritirare l'hardware ma questo significava anche che, una volta terminata la produzione software, non sarebbe più stato possibile aggiornarlo.

Ad ogni modo, con un solo anno di attività, il sistema operativo non arrivò oltre la versione 7.5.2 e, inutile a dirlo, i giochi rilasciati furono veramente pochi (circa 80). Purtroppo non esistono dei grandi giochi su **Pippin** e, così come per **3DO**, quei pochi titoli validi sono presenti altrove. Tuttavia, vale ricordare che una delle poche compagnie che credette fortemente nel progetto fu **Bungie**, la stessa che ha regalato al mondo la serie di **Halo** e **Destiny 2**; è possibile infatti trovare su **Pippin** delle ottime versioni di **Marathon** e **Marathon 2** ma giocarli lì è un'impresa ardua in quanto le console **Bandai** e **Katz Media** sono molto rare e perciò costano moltissimo su Ebay. A quanto pare non esiste neppure un emulatore per le console **Pippin**, dunque comprare l'hardware fisico è l'unico modo per godere del poco interessante parco titoli di questa console. A ogni modo, sul sito ufficiale **Apple** esiste ancora una pagina [FAQ](#) dedicata al **Pippin** in cui si trova tutto ciò che c'è da sapere sulla console! Questo sì che si chiama supporto!

(Un video dell'utente YouTube Applemctom che mostra una buona manciata di titoli Pippin)

[Milanoir](#)

Si dice che in un **film noir** che si rispetti non ci sono "buoni" e "cattivi" ma solamente "cattivi" e "peggiori", personaggi che potremmo amare in un momento ma che in seguito potremmo persino arrivare a odiare. Le atmosfere dei **crime drama** e **polizieschi noir italiani** degli anni '70, l'epoca d'oro di certi film, riprendono vita in questo nuovo **top-down shooter 2D** sviluppato da **Italo Games**; stiamo appunto parlando di **Milanoir**, un gioco tostissimo, dal carattere originale e dalle tematiche molto forti (tanto che in Europa ha ricevuto il **PEGI 18**). Tramite gli occhi del nostro protagonista, vedremo il lato oscuro della brillante **Milano**, nei quartieri in cui il crimine dilaga e il braccio della legge fatica ad arrivare. Il gioco è disponibile su **PlayStation 4**, **Xbox One** e da poco anche su **Nintendo Switch** ma noi prenderemo in esame la versione per **PC**.



La guerra di Piero

Sin dai primi momenti il gioco ci porta in quella che è la **Milano** degli anni '70: una città brulicante di vita ma che cela un animo oscuro nelle sue vie peggiori, strade in cui le piccole gang si contendono il territorio a colpi di pistola e dove pullulano Vespe Piaggio, ubriaconi e prostitute straniere. Il nostro **Piero Sacchi**, milanese di nascita, sa bene come vanno le cose nei quartieri bassi ma almeno è sicuro di frequentare le persone giuste, ovvero la banda del **boss Nicola Lanzetta** di cui è il killer numero uno e anche il braccio destro. La cosa lo riempie d'orgoglio e non c'è occasione in cui non sbatta in faccia la situazione al **Torinese**, il suo rivale giurato; tuttavia, una sera, le cose si mettono male per il nostro protagonista e ben presto si troverà in un guaio che lo macchierà a vita, generando in lui un forte desiderio di vendetta. Sin dai primi momenti verremo catapultati in una **Milano** malfamata e piena di problemi, per causarne ancora di più in nome del clan dei **Lanzetta**; col progredire della storia ci troveremo dunque a far fuori altri boss di quartiere, bracci destri e killer spietati ma avremo anche modo di conoscere altri misteriosi personaggi che daranno sempre più profondità alla più che profonda storia che ci viene proposta. I controlli sono più da **FPS** che da **twin-stick shooter**, al contrario di quanto ci si aspetterebbe da un gioco che propone una prospettiva **bird eye**; l'opzione che più si addice a questo tipo di gioco è quella di usare **mouse e tastiera** per muoverci in ogni direzione (limitate sempre alle otto direzioni concesse dai quattro tasti) e mirare con molta facilità mettendo il puntatore al di sopra del nemico. Col **joypad** ci si può muovere con più precisione ma mirare non è proprio semplicissimo. Come abbiamo detto prima, ci aspettavamo dei controlli più in linea con i **twin-stick shooter** ma invece abbiamo un sistema che semplicemente sostituisce il puntamento del mouse con la levetta destra del controller e ci duole dire che non è il massimo. Il mirino non torna in una posizione di default, né funziona come abbiamo visto in giochi come [Tower 57](#) o nella versione per console di **Hotline Miami**; tuttavia, un sistema di controllo analogo a quest'ultimo lo troviamo durante le sezioni sui **veicoli**, e ci chiediamo come mai non sia stato implementato nel resto del gioco. Il controllo col **joypad** non è comunque totalmente debilitante in quanto è presente anche un sistema di mira automatica quando un

bersaglio sarà sulla linea di tiro di **Piero** (e anche visibile); inutile dire che entrambi i metodi sono buoni ma, viste le scelte dei programmatori, è meglio utilizzare mouse e tastiera.

Il gameplay che ci viene proposto è tipicamente da **top-down shooter**, giusto con una punta di **stealth** e concentrato per lo più sullo **storytelling** e non totalmente sull'azione (o tanto meno sul realismo di quest'ultimo); dovremo superare intere orde di sgherri muniti di pistole, fucili, coltelli e quant'altro alternando in maniera più equilibrata possibile copertura e azione. Coprirsi dietro casse, muretti e quant'altro è importantissimo al fine di rimanere vivi poiché a ogni schermata potrebbe presentarsi un vero inferno e noi, con la nostra sola pistola (che nonostante le munizioni infinite dovremo sempre ricaricare manualmente), potremo non farcela. Di fronte a questi scenari possiamo appoggiarci alle **armi secondarie** ma, dal momento che non appaiono frequentemente, i nostri più grandi alleati saranno i **cartelli stradali**... Avete capito bene! È possibile che certi obiettivi non siano raggiungibili tramite un colpo diretto e andare in avanscoperta per stanarli potrebbe risultare molto rischioso; perciò, se nelle vicinanze c'è un **cartello stradale**, è possibile sparargli per far sì che il nostro proiettile colpisca automaticamente un obiettivo con un **rimbalzo**. È una meccanica che si ripete molto spesso nei livelli, è ben implementata e risulta persino varia: quelli rotondi permettono di centrare un obiettivo, quelli rettangolari due e il segnale dello stop arriva fino a sei bersagli. Lo stesso non si potrebbe dire per ciò che riguarda le **armi secondarie** vere e proprie, ovvero il **revolver**, le **molotov** e le **granate**: nulla a che vedere con la loro utilità in battaglia dal momento che funzionano a dovere e sono divertenti da usare (soprattutto il primo che permette di far fuori più nemici con un solo proiettile) ma sono generalmente pochi e poco frequenti. E parlando di povertà nel comparto delle **armi secondarie** ci tocca anche parlare della povertà del gameplay in generale; non fraintendeteci, ci siamo divertiti moltissimo con **Milanoir**, ma semplicemente è un gioco tendenzialmente statico e le sue sezioni si ripetono troppo spesso. Non che i livelli si somiglino, ma alla lunga si percepisce una forma di monotonia che potrebbe farci completare parte dei livelli un po' controvoglia, specialmente le sezioni un po' troppo difficili (come la boss battle contro l'**Africana** nel **Pirellone**); in ogni caso, la modalità principale è giocabile per **due giocatori** e può restituire un po' di divertimento in più e magari alleggerire alcune parti snervanti. Sempre in due (o da soli) è possibile fare del nostro meglio nella **modalità arena**: ci ritroveremo catapultati in alcune schermate in cui i nemici arriveranno a orde e a noi toccherà farne fuori il più possibile tentando di sopravvivere più a lungo. Questa modalità è ovviamente collegata con una dashboard online che raccoglie tutti i punteggi migliori e, con un po' di fortuna, potreste risultare fra questi (noi, al momento, siamo quindicesimi a **San Vittore**... Mica siamo molli noi)! Comunque, anche se il gameplay non entusiasma particolarmente, ciò che in **Milanoir** spicca particolarmente è senza dubbio la sua storia; il titolo ha un **carattere cinematografico** ben distinto ma soprattutto ben implementato, e la sua grafica pixellosa o l'assenza di doppiaggio non saranno ostacoli per godere dello splendido **storytelling** proposto. Anche se la sua azione è buona ma statica, la sua trama sembra sia stata scritta originariamente per essere un **noir italiano** degli anni '70 e ogni scena, che sia un intermezzo o un gelido omicidio, riesce a tenerci incollati allo schermo, ci entusiasma, forse a volte ci sdegna, tanto da voler conoscere a tutti i costi il risvolto della storia; vorremo sapere fin dove **Piero** sia disposto a spingersi per la sua reputazione (o forse per la sua sopravvivenza), chi sono i fautori dei nostri guai o semplicemente conoscere il luogo della prossima sparatoria (visto che è sempre un piacere giocare con un titolo di cui conosciamo i luoghi). Probabilmente, l'unica cosa in più che si sarebbe potuta fare a livello di **storytelling** sarebbe stato immettere delle scelte di dialogo e bivi decisionali per ottenere dei finali e livelli alternativi, ma in fondo è stato meglio lasciare una trama lineare; anche se certe volte quasi ci disgusterà utilizzare **Piero**, questo serve a mantenere intatta la sua "brutta" personalità, a restituire a noi giocatori l'esatta visione dei programmatori dietro a questo spettacolare gioco ma soprattutto a restituire quella magia dei vecchi polizieschi. Insomma, per intenderci, gli amanti di **Breaking Bad** hanno amato e odiato al contempo **Walter White**, e questo è quel che probabilmente volevano generare gli sviluppatori nei confronti di Piero.



Gli italiani lo fanno meglio

Il gioco, realizzato col motore grafico **Unity**, propone una **pixel-art** veramente deliziosa, molto colorata ma che restituisce ugualmente quel senso di buio e sporcizia di determinate zone di **Milano** all'epoca del banditismo. Lo stile dei personaggi ha un che di **Leisure Suit Larry**, magari un tributo per rendere al meglio "quella" scena di nudo all'inizio del gioco; in relazione alla scelta stilistica, i personaggi sono ben disegnati e hanno tante caratteristiche curiose (che potranno essere notate ancora meglio osservando bene gli artwork quando prendono la parola i character). Coloro che annoverano **Milano Calibro 9** fra i propri film preferiti, ispirazione fondamentale per la produzione di questo titolo, non potranno fare a meno di notare il giubbotto rosso di **Piero**, chiaro rimando alla figura misteriosa che seguiva il protagonista **Ugo Piazza**, o l'innegabile somiglianza fra **Tony**, il compagno di crimini del nostro protagonista, e **Rocco Musco**; inutile sottolineare le analogie fra le figure del **boss Lanzetta** e **Ciro** con i loro corrispettivi **Vito Corleone** e **Alberto**, interpretati da rispettivamente da **Marlon Brando** e **Mark Margolis** ne **Il Padrino** e **Scarface**. Bisogna dire che **Emmanuele Tornusciolo**, mente dietro la storia e dietro al game design generale, ha davvero degli ottimi gusti in termini di cinema, così come, sicuramente, il resto del team composto da **Gabriele Arnaboldi** (codici e direzione tecnica) e **Giuseppe Longo** (pixel-art e animazione). Gli scenari, in termini di bellezza, spiccano un po' di più rispetto alle caratterizzazioni dei personaggi; nulla che risulti poco armonico, ma sicuramente gli ambienti risultano più curati, molto chiari e meno limitati in quanto a colori e a dettagli. È senza dubbio un piacere seminare il panico fra molte località famose di **Milano** come **il Viale Monza**, **il Pirellone**, **il carcere di San Vittore**, **le Colonne**, **il Parco Lambro**, **il Giambellino** e persino **i Navigli**; ovviamente le strade non sono geograficamente precise, ma tutti i tratti distintivi sono stati correttamente accentuati per restituire in tutto e per tutto le atmosfere tipiche di questi luoghi. Non sarà mai un problema, inoltre, ripararci laddove pensiamo il fuoco nemico non possa arrivare; gli elementi ambientali, come le casse, i bidoni dell'immondizia, i muretti e tutto ciò che pensiamo possa offrirci riparo,

funzioneranno a dovere e questo permette un gameplay molto dinamico e intuitivo. Abbiamo trovato solamente due problematiche relative alla codifica di alcuni ambienti: nella zona del **mercato** ci è capitato di camminare letteralmente su un muro e raggiungere punti della schermata che dovevano rimanere inaccessibili (insomma, indossiamo un giubbotto rosso ma siamo solamente Piero, mica Peter Parker!) mentre al **Duomo**, durante la battaglia finale, siamo riusciti a far fuoco attraverso un muro rimanendo protetti, regalandoci praticamente un incredibile vantaggio contro il boss finale e i suoi sgherri (e ovviamente non vi diremo qual è!). Speriamo che **Italo Games** possa riparare presto queste piccole imperfezioni con una semplice patch.

Ad accompagnare queste belle visual c'è ovviamente una solida **colonna sonora**; anche qui, così come per la storia e per la grafica generale, si tenta di a larghe linee di mantenere lo stile di quelle dei **film noir** italiani, con un pianoforte dal sound misterioso e sfumature di flauto che rimandano, chiaramente, agli **Osanna** (gruppo di **Progressive Rock** napoletano che eseguì la colonna sonora, composta da **Luis Enriquez Bacalov**, del leggendario film). Bisogna ammettere che molti brani sono ben composti e riescono nell'intento iniziale, quello di farci tornare in quegli anni '70 di fuoco, ma in alcuni brani ci sembra ci siano alcuni elementi un po' troppo moderni (o non appartenenti a quell'epoca) che risultano un po' fuori contesto. Magari sono false sensazioni ma, probabilmente dopo aver giocato a un'altra rievocazione di pezzi d'Italia di un altro tempo come in [Wheels of Aurelia](#), ci aspettavamo un'operazione molto simile.



Un capolavoro mancato

Nel panorama dei videogiochi indipendenti italiani **Milanoir** ha un carattere fortissimo, un gioco che riesce a mostrare quel marcio che affligge nostra amata penisola senza però utilizzare stereotipi o forzature che troviamo spesso in alcuni film o, ancora più spesso, nelle fiction italiane. Lo **storytelling** di questo titolo è senza dubbio il punto forte, l'elemento al quale sicuramente è stato dedicato più tempo. Sfortunatamente, anche se la sua azione è molto intensa e gli ambienti molto

differenziati, il suo gameplay risulta statico, dicevamo, sostanziosamente in sequenze in cui si cammina, si spara e si va in copertura: oltre c'è ben poco, sul piano della giocabilità. La meccanica dello **stealth** e le **sezioni in movimento** sono graziosamente rese ma purtroppo non riescono a dare ulteriore profondità a un gameplay che non stupisce e non rende giustizia a un'ottima trama. È vero che più avanti la nostra pistola verrà sostituita da un **uzi** ma ci sarebbe piaciuto poter utilizzare molte più armi, magari scegliendole da un menù, e trovare un gameplay più vario, aver magari la possibilità di interagire con NPC nel tentativo di raccogliere informazioni e oggetti, scassinare porte, poterci trovare di fronte a degli incroci e scegliere un passaggio invece di un altro; il potenziale c'era e il titolo propone meccaniche un po' troppo semplici che, per quanto statiche, divertono comunque molto. Sarebbe però servito veramente poco per rendere il gameplay di **Milanoir** un po' più vario e completare l'opera e rendere il titolo un piccolo capolavoro.

Il prezzo, sia su **Steam** che nel **Nintendo E-Shop**, non è per niente proibitivo e con poco potrete portarvi a casa un gioco che merita davvero.

Milanoir è in ogni caso un ottimo punto di partenza per **Italo Games**, che ci porterà certamente a tenere d'occhio i loro futuri lavori che, sfruttando il potenziale visto in questo primo titolo, potranno risultare certamente interessanti, anche al di fuori del panorama videoludico italiano.

ITALO
GAMES
PRESENTA



MILANOIR

con BARBARA BOURQUET • DARIO ATORF • LINDA DI TORATO • MAURIZIO POLE • MARIO D'AMATO
e con THOMAS MILLER regia di MANUELE TORNADOLA
una produzione ITALO GAMES - COLORE DELLA MISCOLANDIA