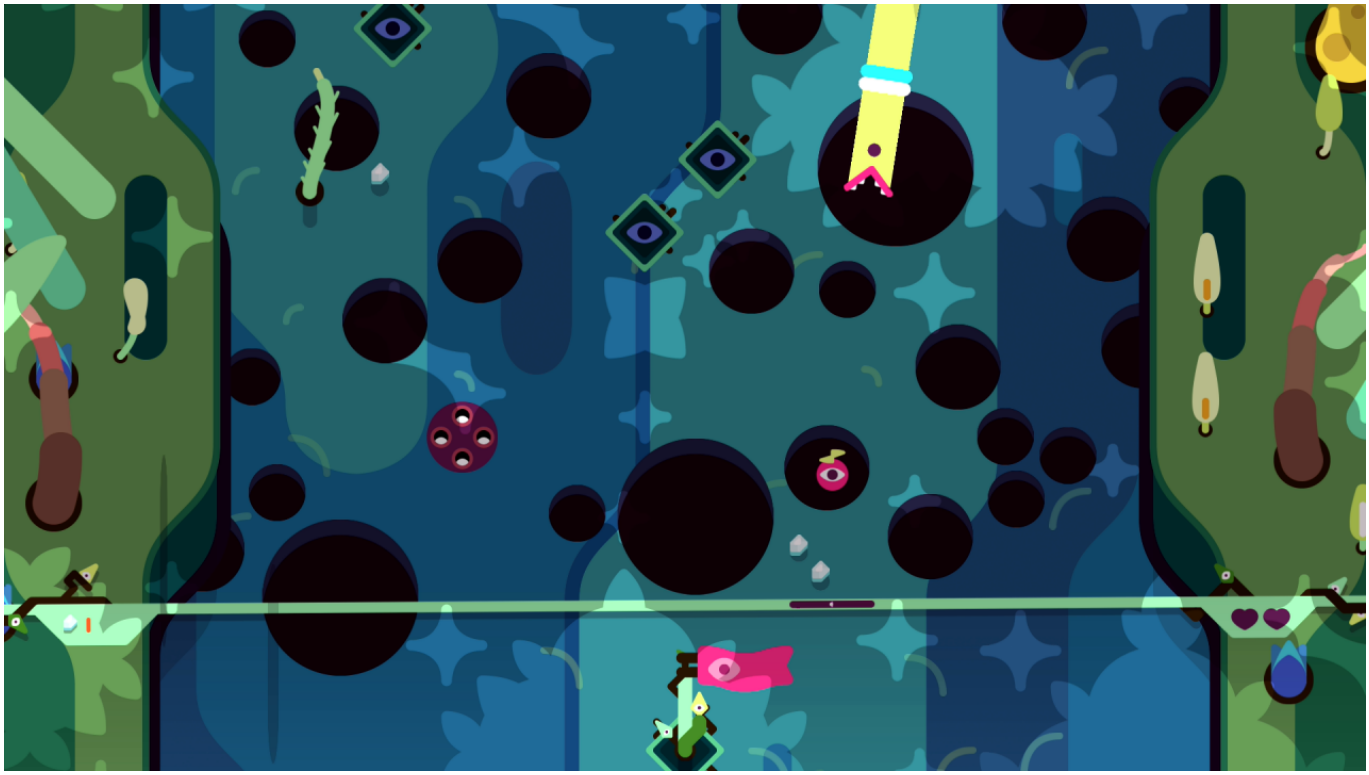
Gamecompass SummerPlay #2

Seconda puntata di **SummerPlay**, versione estiva di GameCompass
Protagoniste di oggi le videorecensioni di ***Drifting Lands***, ***Tumbleseed*** e ***Tokyo 42*** a cura di Marcello Ribuffo. Inoltre, una **Top 7** dedicata alle **peggiori trasposizioni cinematografiche** in campo videoludico. In studio i nostri Gero Micciché, Daniele Spoto e Vincenzo Zambuto.

TumbleSeed

Creato dal piccolo gruppo di sviluppatori indie **Aeiowu**, ***TumbleSeed*** trae ispirazione da meccaniche piuttosto diverse: l'estenuante difficoltà che contraddistingue il genere roguelike e un classico gioco arcade meccanico noto come ***Ice Cold Beer***. Nonostante il particolare connubio, la combinazione rende il gioco straordinariamente singolare.Proprio perchè ***TumbleSeed*** dispone di pochi punti chiari, non è facile fare una breve descrizione e spiegare quel che il gioco vuole rappresentare. In ogni caso, le novità che presenta ***TumbleSeed*** in termini di gameplay lasciano il giocatore con delle sensazioni di "prima esperienza" e al contempo eccitazione.



La storia è alquanto minimale: in ***TumbleSeed*** si assume il ruolo di un seme che vive insieme a molti altri semi in un piccolo villaggio nella foresta, più precisamente alla base di una montagna. Mentre il villaggio sembra pacifico, sulla cima della montagna qualcosa si sta agitando. Una certa forza sta causando l'apertura di buchi giganti lungo tutto il sentiero che conduce al villaggio, e

questo ha comportato il conseguente risveglio delle creature abitanti che sicuramente non sprizzano di gioia. L'unica soluzione è quella di salire sulla montagna e di compiere "La Profezia" prima che il villaggio sia distrutto.Ho detto che si assume il ruolo di un seme, ma non è del tutto preciso: quel che si controlla è piuttosto una lunga barra che si estende da un lato all'altro dello schermo e che deve essere utilizzata per spingere verticalmente il seme lungo la mappa. I lati della barra vengono controllati in maniera indipendente, così da sollevare soltanto il lato sinistro per far scorrere lentamente il seme a destra e viceversa.Non è per niente una sfida da sottovalutare ma, detto questo, non sono ancora sicuro che alla lunga risulti molto divertente. Personalmente, mentre passavano le ore di gioco la mia abilità andava crescendo, spingendomi a salire la montagna più velocemente rispetto alle prove precedenti, ma non ho mai provato il reale desiderio di essere competitivo nella classifica di questo gioco. C'erano sempre momenti in cui mi sono ritrovato a giudicarne male la fisica ma, soprattutto, nelle fasi più ardue del titolo, trattandosi di un "procedurale" mi son dovuto affidare più alla fortuna del *seed* che alle mie abilità: questo mi pare anche una scorrettezza nei confronti del **player** da parte di uno sviluppatore.

L'abilità non si limita ovviamente solo nell'evitare buche o mostri. È anche necessario serpeggiare attorno il sentiero per raccogliere i frammenti di cristallo che servono come valuta nel gioco, e che, una volta presi, possono essere piantati scorrendo su appositi buchi nel terreno per ricevere una ricompensa a seconda della forma assunta attualmente dal proprio seme.La capacità di cambiare le forme è la chiave per ***TumbleSeed***. Avviate una ***run*** con quattro diversi tipi di semi che si possono scambiare ogni volta a nostro piacimento; la bandiera permette di piantare un checkpoint casomai si cada in un buco; piantare le spine creerà una piccola lancia che inizierà a ruotare intorno al seme al fine di danneggiare i nemici, la terza forma provvederà a un piccolo rifornimento di cristalli e la forma del cuore incrementerà i nostri punti vita. Al di là di questi tipi di semi iniziali, è possibile trovare forme nuove e più complicate nascoste nel sottosuolo man mano si progredisce.Questo elemento di strategia e pianificazione è il pezzo più interessante della formula di ***TumbleSeed***, dove si è spesso costretti a prendere decisioni difficili. Devo piantare una bandiera perché ho paura di cadere in un buco e perdere tutti i miei progressi oppure dovrei piantare un ***heartseed*** perché ho solo un cuore e potrei morire del tutto? Anche dall'inizio di una nuova *run* ho trovato molta soddisfazione nel testare nuove tattiche, scegliendo se concentrarmi sull'offensiva, sulla difesa o su

una combinazione di entrambe.L’esperimento è divertente, ma ***TumbleSeed*** rende ogni errore costoso e doloroso. Come già detto, il gioco porta la struttura di un **roguelike**, e dunque, quando si muore, si torna alla base della montagna e si ricomincia senza alcuno degli **upgrade** precedentemente acquistati o valute guadagnate col sudore della fronte. Per non farci cadere in una facile frustrazione, in *TumbleSeed* si inizia ogni run con tre cuori, ognuno dei quali permette di ricevere un danno da caduta a causa di un buco o prendere un colpo da un nemico. È anche possibile guadagnare più cuori attraverso il già citato *heartseed* ,creandoci meno pressing psicologico tra le eventuali insidie che nasconde la montagna.Che ***TumbleSeed*** ti costringa a ricominciare quando si muore non è un grosso problema: tra le meccaniche che compongono un roguelike, esiste quella di ricevere oggetti o simili quando si ricomincia una *run* dopo essere morto rendendo il gioco non solo più accattivante ma anche piuttosto longevo. Qui questa meccanica non esiste e, inoltre, quel che rende ***Tumbleseed*** veramente frustrante è quanto il gioco ti punisca per ogni singolo danno ricevuto: quando accade, si vedranno resettati tutti i progressi fatti dal seme in uso, vanificando tutti i nostri sforzi.

Un **esempio**: una volta ho deciso di spendere gran parte dei miei **cristalli**, costruendo uno strato protettivo di lance. Avevo anche un’**aura**, un bonus passivo che puoi raccogliere; ho fatto in modo che mi colpissero fino a rimanere con un solo cuore. Grazie all’aura, e con un solo cuore, avevo la possibilità di piantare gratuitamente i semi. Muovendomi nelle profondità della giungla – il secondo **bioma** del gioco – cominciavo a sentirmi invincibile. Ma, mentre stavo risanando un punto vita, ho avuto un attimo di distrazione e sono accidentalmente rotolato verso una piccola mosca che, muovendosi in maniera innaturale e spasmodica, è riuscita miracolosamente a evitare le mie lance e a colpirmi. Un singolo danno mi ha fatto perdere tutte le lance, l’aura e i cristalli, distruggendo tutto quello che avevo costruito fin dall’inizio della *run*.In conclusione posso dire che ***Tumbleseed*** è un gioco dedicato sia a chi ama le alte difficoltà ma soprattutto a chi è ricco di pazienza, poiché questa è la principale abilità su cui gli sviluppatori pare abbiano puntato per sfidare i proprio giocatori, e forse per far inserire una sottile, inconscia morale nel gioco.

Le patch continuano a rendere i giochi più facili

Non si può certo negare quanto possa essere ardua la difficoltà in giochi recenti come ***Tumbleseed*** o quanto possano essere frustranti i nemici in ***Outlast 2***; recentemente, entrambi sono diventati più facili grazie a **patch** e **tweak**.
Molti giochi hanno visto ridotta la propria difficoltà dopo il rilascio; pur rendendoli più accessibili ai giocatori, questa pratica solleva qualche domanda.La scorsa settimana, il puzzle game ***Tumbleseed*** è stato destinatario di una patch su PC che ha aggiunto mappe a tema, evitando la difficile randomizzazione del gioco. La patch post-release che altera la difficoltà del gioco non è più una novità; l'anno scorso l'indie ***Hyper Light Drifter*** ha subito vari cambiamenti che hanno reso meno difficile il gioco: il complesso sistema di combattimento del gioco è stato reso più sopportabile attraverso l'aggiunta di frame di invulnerabilità che proteggono i giocatori mentre si corre tra i nemici. **Developer Heart Machine** ha anche consentito una guarigione più veloce. Più tardi, dopo aver ricevuto svariati feedback, ***Hyper Light Drifter*** ha anche ottenuto la modalità "**Newcomer**", che dona molta più salute e riduce il danno ricevuto dai nemici.***Prey*** ha rilasciato una patch che ha scalato le statistiche nemiche e ha cambiato le loro abilità rendendo il tutto più semplice. La patch ha anche cambiato le abilità dei giocatori per rendere più facile l'esplorazione. Il gioco horror ***Outlast 2*** ha ricevuto una patch quasi due settimane dopo il rilascio per riequilibrare la difficoltà e il gioco ***Has Been Heroes*** ha aggiunto abilità ai personaggi e i nemici son cambiati per aggiustare l'equilibrio di gioco dopo il lancio.

L'opzione di cambiare la difficoltà di gioco dopo il rilascio può aiutare molto ad adattarsi meglio per una serie di giocatori, queste patch hanno anche ramificazioni. Siti come **GameCompass** ricevono spesso copie di giochi molto prima di queste patch: questo comporta che la versione recensita risulta

non di rado diversa da quella giocata dagli utenti. Le patch rilasciate in risposta ai feedback del giocatore modificano il gioco nel tempo a volte in maniera radicale. Quale possiamo considerare il vero ***Hyper Light Drifter***? La prima e ostica versione del gioco o la versione contenuta nella modalità "**Newcomer**"? Quanto tempo è necessario sviluppare il gioco in attesa del feedback?L'approccio "games as service" può essere utile per molti utenti, i quali hanno la possibilità di sperimentare versioni di giochi che risultino meno frustranti o punitive. Ciò significa anche che i giocatori sperimenteranno diverse versioni di un gioco a seconda della loro capacità di scaricare **patch** o a seconda delle tempistiche di acquisto di un'opera. I cambiamenti costanti su un titolo rendono più difficile la condivisione delle stesse esperienze tra giocatori, in quanto un gioco potrebbe essere drasticamente diverso a seconda del momento e della versione del titolo.

Gamecompass #4

Svelata la data d'uscita di Tumbleseed

Ha destato la curiosità di numerosi gamer e adesso ne è stata annunciata la data d'uscita con un tweet:

> ? TumbleSeed will be launching on Switch, PS4, and Steam on May 2nd!
> ?https://t.co/iwietfvdnt pic.twitter.com/mraHMWjQxi
>
> — TumbleSeed (@TumbleSeedGame) 14 aprile 2017

Definito un "**rolly roguelike**" dagli stessi sviluppatori (nessuna software house, semplicemente "**Benedict, Joel, Greg, Jenna & David**", come scrivono sul sito web ufficiale del gioco), e basato sulle meccaniche di gioco di ***Ice Cold Beer***, ***Tumbleseed*** è un videogame in cui il giocatore ha lo scopo di tenere in equilibri un seme su un piano orizzontale inclinato che avanza gradualmente, superando vari ostacoli e nemici per raggiungere la cima di una montagna. Il "Greg" che figura tra gli sviluppatori è nient'altro che lo statunitense **Greg Wohlwend**, già autore di *Threes!*, *Hundreds*, *Ridiculous Fishing*, *Puzzlejuice* e *Solipskier*.
Definito il "dark souls of marble rolls", *Tumbleseed* uscirà il prossimo **2 maggio** per PS4, Nintendo Switch e PC (su Steam).