

THE
GAMES
mach



STAR WARS
BATTLEFRONT

IL LATO OSCURO DELLA FORZA

2016 • Mensile • N°328 • €5,90



AC SYNDICATE
LA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE
DEGLI ASSASSINI DI UBISOFT!

JUST CAUSE 3
IL MEDITERRANEO DI AVALANCHE
NON È MAI STATO COSÌ ESPLOSIVO!

GENNAIO
2016

Serie Gaming SAPHIRE NITRO

Nitrocharged - Per tutti i giocatori PC



nitrocharged for gamers.



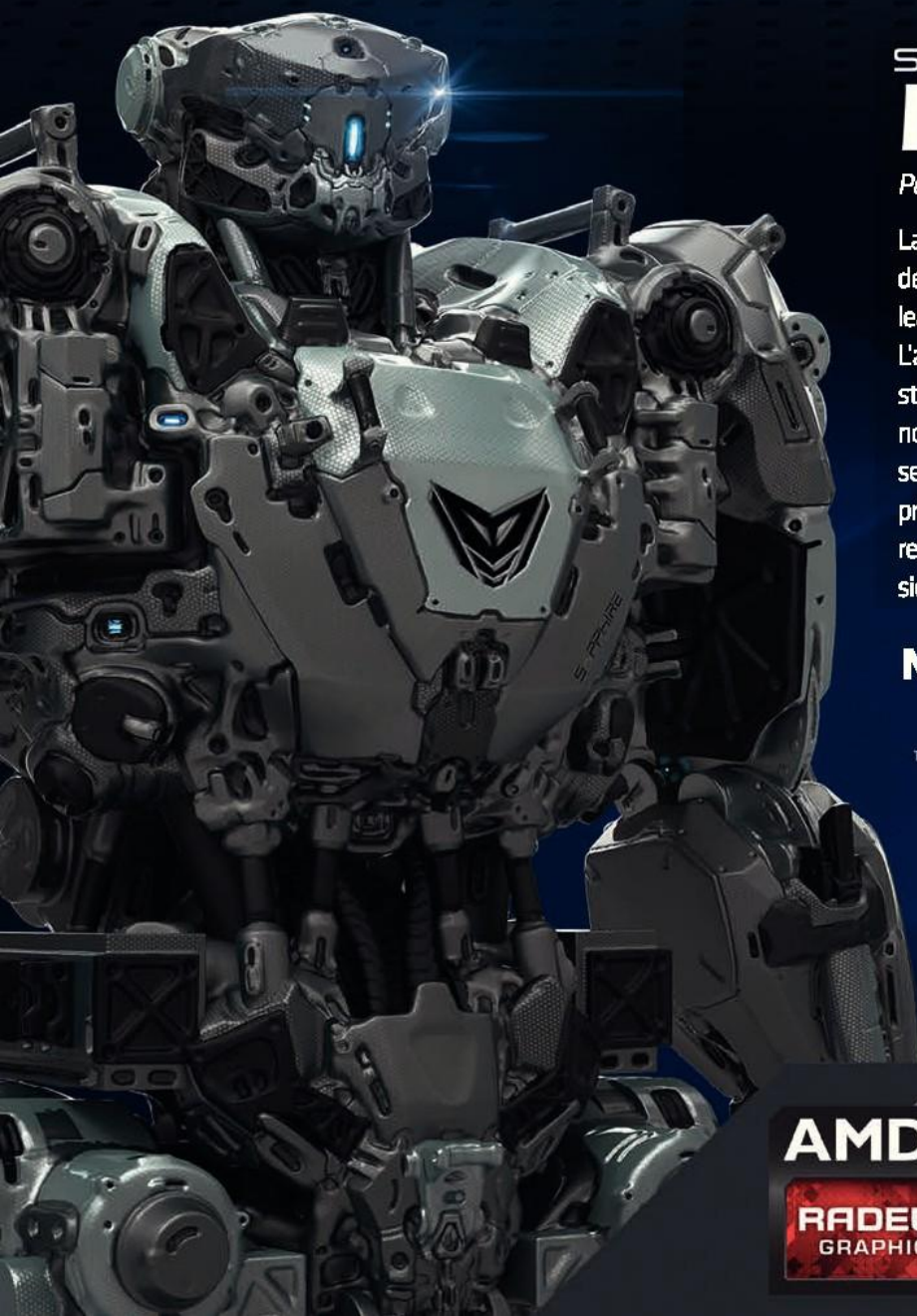
SAPHIRE
NITRO R9 390
Radeon™ Graphic Accelerator



SAPHIRE
NITRO R9 380
Radeon™ Graphic Accelerator



SAPHIRE
NITRO R7 370
Radeon™ Graphic Accelerator



SAPHIRE **NITRO**

Per tutti i giocatori PC

La nuova serie gaming SAPHIRE NITRO è un'evoluzione della tecnologia delle nostre pluripremiate schede video leader di mercato, finalmente disponibile per il gamer PC. L'abbiamo progettata da zero, e al suo interno abbiamo stipato tutto ciò di cui avete bisogno (e tolto quello che non vi serve) per massimizzare l'esperienza di gioco. La serie gaming SAPHIRE NITRO offre caratteristiche prima disponibili solo per schede di fascia alta, compresi resistori di lunga durata e induttori Black Diamond, insieme ad avanzate soluzioni di raffreddamento.

NITRO Features



AMD

**RADEON
GRAPHICS**

SAPHIRE

www.sapphiretech.com

©2014 SAPHIRE Technology LTD. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. ©2014 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD OverDrive, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other jurisdictions. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.

EDITORIALE

N

ei giorni scorsi sono stato a Barcellona, per partecipare a una **Game Jam** (di cui vi parlerò nel prossimo numero) e a una serie di **incontri dedicati alla gamification**, ossia l'applicazione dei videogiochi nella vita di tutti i giorni, e a come il nostro passatempo preferito possa aiutare il percorso di apprendimento scolastico. Un argomento per nulla banale, e che in qualche modo trattiamo anche noi nel dossier di questo mese. Ho avuto modo di parlare del lavoro di Fabio a Barcellona, riscuotendo un certo interesse da parte dei docenti e dei ricercatori presenti, segno

che la questione merita di essere ulteriormente approfondita e portata avanti.

Il nostro dossier si conclude con una provocazione/suggerimento a Ubisoft,

autrice della serie di **Assassin's Creed**, ossia valutare l'idea di **creare una versione "educational" della sua saga**, scorporandola da tutto quel che

riguarda assassini e complotti, focalizzandosi invece sulla straordinaria ricostruzione storica che ne sta alla base, costruendoci magari attorno un gioco alternativo che stimoli la voglia di saperne di

più delle epoche storiche e delle città in cui sono ambientati

i capitoli della serie. Ma anche nell'ipotesi – tutt'altro che

scontata – che l'idea venga recepita, la domanda che

occorre porsi prima è: **la scuola sarebbe pronta**

ad accogliere una simile rivoluzione? Perché

occorrono sì gli strumenti, ma servono soprattutto

persone che, quegli strumenti, siano in grado

di usarli al meglio. Che li capiscano, e che ne comprendano

fino in fondo il valore e la portata. Sto parlando degli

insegnanti, evidentemente. La risposta alla domanda, come

probabilmente avrete immaginato, è negativa. **Ci sono almeno**

due problemi: il gap generazionale, innanzitutto, quello che

riguarda docenti con più di qualche anno sulle spalle, che nell'ultimo

decennio si sono trovati in aula lavagne interattive e tablet, che non

sanno usare uno smartphone, figuriamoci internet in classe. E per questo

problema non ci sono molte soluzioni che vadano oltre il cambio della guardia,

temo. C'è però **un problema più pressante, e più serio, che è il gap culturale**.

Docenti che, pur giovani (se non giovanissimi), pur cresciuti nella rivoluzione tecnologica

di questi anni, non riescono a coglierne la portata, non sono stati formati (all'università,

o in altri contesti) a comprenderla e abbracciarla, e in alcuni casi la rifiutano

per scelta personale. **Se nel 2015 un professore di trent'anni non ha idea di cosa**

sia un videogioco, se considera l'intrattenimento elettronico solo un passatempo

per sfigati (quando non un pericolo), se ignora totalmente l'esistenza di titoli come

quelli citati nel nostro dossier, e ritiene che le lezioni in classe non possano tenersi con

strumenti diversi da libri e quaderni per gli appunti, mi vien da pensare che la scuola

(italiana, ma non solo) ha un problema. Intendiamoci, non può essere tutta colpa del

docente che rifiuta l'idea del videogioco in classe; **c'è la responsabilità formativa**

di chi a quella persona ha dato una cattedra, di chi gli ha dato la responsabilità

dei suoi alunni, che è quella di insegnargli a conoscere, capire e (auspicabilmente)

usare con profitto quegli strumenti. Ci arriveremo mai, secondo voi?

Buona lettura,

Claudio "keiser" Todeschini

keiser@thegamesmachine.it

**VERRÀ MAI
IL GIORNO IN
CUI ENTREREMO IN
CLASSE, E LA LEZIONE
DI STORIA SI SVOLGERÀ
COME UNA PARTITA
AD ASSASSIN'S
CREED?**

SOMMARIO



RUBRICHE

- 3** Editoriale
- 4** Sommario
- 6** Voci di corridoio
- 14** Kikko's Intro
- 82** TGM Classic
- 85** IndieZone
- 92** Hardware
- 98** TecnoTGM
- 100** Mobile Machine
- 102** Time Machine Reloaded
- 106** ConsoleMania Corner
- 108** TGM Mail
- 111** Così parlò Sabaku
- 113** Backstage

RESTA AGGIORNATO CON LE ULTIME NOVITÀ!





44

DOSSIER

8 Maestri Incappucciati

PREVIEW

16 World of Warcraft: Legion

20 Californium

24 Dragon's Dogma:
Dark Arisen

28 Street Fighter V

32 Paladins

36 Ghost in the Shell:
Stand Alone Complex

38 Bounty Train

40 Elite Dangerous: Horizons

REVIEW

44 Star Wars Battlefront

52 Just Cause 3

58 Rainbow Six Siege

62 Assassin's Creed Syndicate

66 Hard West

70 The Crew Wild Run

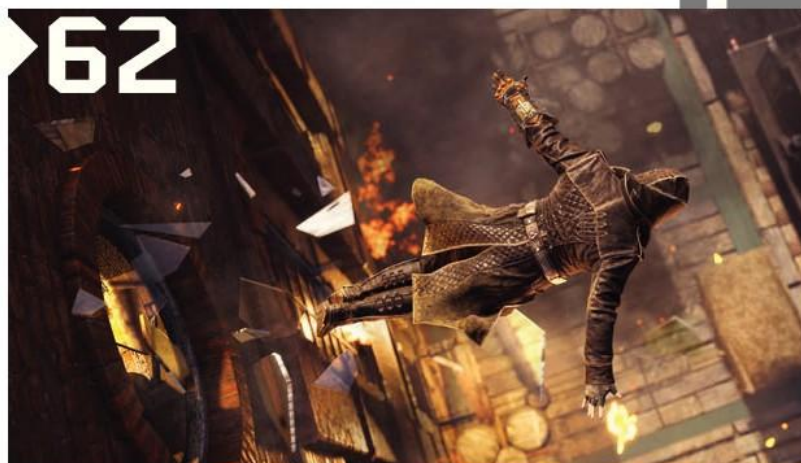
72 The Park

74 Darksiders 2:
Deathinitive Edition

76 Helldivers

78 Clandestine

80 Mordheim: City of the Damned



62



52

FOTOGRAFA
IL QR CODE
E SCARICA
LA RIVISTA!

PARAGON IL MOBA SECONDO EPIC

All'inizio di dicembre Epic Games ha annunciato Paragon, la sua versione della formula MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) che sta ormai inflazionando il mercato. Invariati alcuni dei capisaldi del genere, dagli scontri 5vs5 alla presenza di torri, minion e corsie di gioco, nonché una panoplia di classi ed eroi per tutte le tasche e tutte le esigenze. Di suo, Epic promette di arricchire il piatto con la visuale in terza persona, l'estetica raffinata dell'Unreal Engine 4, un gameplay più frenetico, la presenza di carte e mazzi per costruire e sviluppare strategie di gioco, nonché livelli strutturati anche in verticale che dovrebbero, nelle intenzioni degli sviluppatori, "aprire" maggiormente le mappe, e con esse le possibilità tattiche per i combattenti. Nulla che altri non stiano già facendo (Overwatch su tutti), intendiamoci, ma con Epic non si può mai sapere. Paragon arriverà alla fine del prossimo anno su PC e PlayStation 4, con una fase di Accesso Anticipato (a pagamento) prevista per la prossima primavera.



RITORNA PSYCHONAUTS!

Nel corso dei Video Game Awards di Los Angeles, Double Fine Productions ha annunciato una campagna di raccolta fondi (tramite la misconosciuta piattaforma Fig, lanciata dall'ex COO della software house) per Psychonauts 2. I finanziamenti per il gioco arriveranno anche tramite investimenti della stessa Double Fine, e altri non meglio precisati partner esterni. Tra gli sviluppatori impegnati nel progetto figura il nome di Erik Wolpaw, che ha lavorato all'originale prima di lasciare Double Fine e passare in Valve. Per quel che riguarda il gioco vero e proprio, torneremo a vestire i panni del folle Raz, che è finalmente riuscito a trovare impiego nell'agenzia degli Psychonauts, ma solo per scoprire che è tutto fuorché il luogo perfetto che si era immaginato... A questo punto possiamo solo sperare che Tim Schafer e soci raccolgano la cifra necessaria a portare avanti il progetto, e solo quella. Come sono andate a finire le cose con Broken Age ce lo ricordiamo bene... Ma se volete anche voi contribuire a farlo sbroccare nuovamente, contribuite su fig.co!



THE ASTRONAUTS AL LAVORO SU UN OPEN WORLD

Ricordate The Vanishing of Ethan Carter? Noi sì, perché ci era piaciuto proprio un sacco. Il team che l'ha realizzato non è svanito nel nulla (ahr ahr), ma sta attualmente lavorando a un nuovo progetto con una struttura open world e una forte componente narrativa. E, auspicabilmente, un gameplay un goccino più ricco.



UEFA EURO 2016 SARÀ GRATIS

Buone notizie per i possessori di PES 2016: Konami ha annunciato che tutto il contenuto dedicato agli Europei di calcio del prossimo anno sarà reso disponibile gratuitamente ai possessori del suo titolo calcistico, tramite patch scaricabile.

CODEMASTERS CHIUDE A MALTA

Lo sviluppatore e publisher inglese ha chiuso i battenti della sua filiale di Malta, impegnata nello sviluppo di Battle Decks, gioco di strategia per dispositivi mobili. La scelta nasce dalla decisione della casa britannica di concentrarsi principalmente sui titoli di corsa. Gli sviluppatori maltesi non rimarranno a casa, comunque, ma verranno inglobati negli studios inglesi.

DEUS EX RITARDA

Qualcuno trattenga il Conte, che è impazzito dal dolore. Deus Ex: Mankind Divided era previsto per febbraio, ma Eidos e Square Enix hanno deciso che sarebbe stato necessario un po' di tempo in più per rifinire il gioco a dovere, posticipandone l'uscita al 23 agosto. Evviva.

GERALT TORNA A PRIMAVERA



Si intitola Blood and Wine la nuova, corposa espansione per The Witcher 3: Wild Hunt, il capolavoro d'azione ruolistica di CD Projekt RED che, stando alle dichiarazioni della casa polacca, dovrebbe vedere la luce entro la prima metà del nuovo anno. Nel corso delle venti e passa ore che compongono la campagna principale Geralt si troverà in una nuova terra, la regione di Toussaint, apparentemente non corrotta dalla guerra, dove sotto il placido velo di serenità si cela in realtà un antico e sanguinario segreto. Aspettiamoci quindi un'espansione ancor più ricca e sontuosa della già strepitosa Hearts of Stone, con un nuovo mondo tutto da esplorare (e da ammirare).

UBISOFT VOLA CON LA VR

Che il prossimo anno sia davvero quello buono per la realtà virtuale? Nell'attesa di scoprirlo, sappiate che il publisher francese ha annunciato Eagle Flight, titolo per VR (con supporto per Oculus Rift e HTC Vive) previsto per il 2016. Come il nome lascia ampiamente immaginare, il gioco ci permetterà di diventare un'aquila, e di volare liberamente sopra la città di Parigi, cinquant'anni dopo che la popolazione umana se ne è andata. Non sappiamo né perché né per come, ma l'idea ha un suo fascino, specialmente perché permette di "visitare" la capitale parigina come non si è mai vista, con i suoi monumenti e i luoghi più famosi contaminati dalla natura che sta lentamente prendendo il sopravvento. Eagle Flight sarà un'esperienza in single, ma anche in multiplayer, con possibilità di unirsi a gruppi di sei persone in due diverse modalità di gioco.



IL CAVALIERE OSCURO DI TELLTALE

Più che stupirsi delle licenze (più o meno) prestigiose che finiscono sotto le capaci mani di Telltale, a questo punto tocca cominciare a contare quelle rimaste, che si fa prima. Dopo Jurassic Park, Ritorno al Futuro, The Walking Dead, Minecraft, Game of Thrones e Borderlands, questa volta tocca nientepopodimeno che a Batman, il supereroe di DC Comics che diventerà protagonista di una serie episodica prevista per il prossimo anno su PC, Mac, console e dispositivi mobili. Al momento non sappiamo nient'altro, neanche il titolo ufficiale del gioco; il breve teaser pubblicato nelle scorse settimane serviva a mostrare il logo e poco altro. Io la butto lì, chissà: chissà che la voce di Batman/Bruce Wayne non sia quella di Ben Affleck, che vedremo nei prossimi mesi al cinema, impegnato a litigare con Superman.



EA E I SUOI PROGETTI "GIGANTI"

Il CFO di Electronic Arts, Blake Jorgensen, nel corso di una conferenza ha raccontato che il colosso americano ha in mente un progetto enorme – per portata ed estensione – sulla falsariga di quanto ha fatto, e sta tuttora facendo Ubisoft con il suo Assassin's Creed. Ecco spiegato quindi il ruolo della neo assunta in EA Jade Raymond (ne abbiamo parlato qualche mese fa), che ha avuto un ruolo cruciale proprio nello sviluppo della saga degli assassini. "Non ci siamo mai concentrati moltissimo sul genere action, con una struttura open world alla Assassin's Creed", ha ammesso candidamente Jorgensen. "Jade ci aiuterà a costruire un nuovo mondo action, lavorando a stretto contatto con il suo nuovo studio di Montreal". A questo punto attendiamo sviluppi e/o annunci.



4A GAMES ANCORA SU METRO

Qualche mese fa avevamo raccontato che 4A Games stava lavorando a un FPS spaziale; beh, scordatevelo pure, perché il progetto è stato cancellato. In compenso, continuano i lavori su un nuovo episodio della serie Metro, che potrebbe addirittura introdurre il crafting. Vi terremo aggiornati.

JON HARE TORNA AL PALLONE

Cose curiose che succedono nel mondo dei videogiochi: Jon Hare annuncia il seguito di Sensible Soccer (con l'orrendo nome Sociale Soccer), apre una disastrosa campagna Kickstarter che chiude dopo due giorni, e scrive una breve nota in cui informa che il gioco uscirà comunque, con una pubblicazione più tradizionale. Buona così.

NEED FOR SPEED SBARCA IN COREA



Il publisher Nexon, specializzato in F2P, ha annunciato Need For Speed: Edge, sviluppato da Spearhead e mosso dal Frostbite 3. Si tratta di un MMO di corse pensato espressamente per il mercato coreano. Da amante della serie, non posso che augurarmi un suo arrivo in Occidente quanto prima!

WB MONTREAL ANCORA NEL MONDO DC

Lo studio che ha realizzato Batman: Arkham Origins sta arruolando gente per due nuovi titoli ambientati nell'universo a fumetti di DC Comics. Le speculazioni a questo punto si sprecano: Justice League? Suicide Squad, di cui sta per uscire il film? O magari, che so – gulp – Superman?

VALENTINO ROSSI CORRE CON MILESTONE

Colpaccio da novanta per la software house milanese, in questo periodo più prolifica che mai: l'edizione 2016 del videogioco ufficiale della MotoGP, già da qualche anno saldamente nelle mani di Milestone, si arricchirà della presenza del "dottore". Valentino Rossi The Game sarà un progetto dal respiro decisamente ampio e ambizioso: oltre a permetterci di ripercorrere tutta la stagione del motomondiale, potremo rivivere la carriera dello storico numero 46 dagli inizi a oggi, salire a bordo di macchine da rally per affrontare diversi tracciati (tra cui quello del Rally di Monza), prendere parte a eventi di Flat Track e avventurarsi nel Valentino Rossi Ranch. Il gioco sarà sviluppato in collaborazione con lo stesso Valentino, che offrirà preziosi consigli al team milanese, e soprattutto metterà a disposizione la sua passione per i videogiochi per fare da beta tester o, come dicono nel mondo dei motori, da "collaudatore". Il gioco arriverà il prossimo giugno su PC, PlayStation 4 e Xbox One.



NUOVE INDAGINI PER AGATHA CHRISTIE

Il publisher francese Microïds e la software house Artefacts Studio hanno annunciato Agatha Christie – The A.B.C. Murders, nuova avventura grafica investigativa in arrivo il prossimo anno su PC e console. Il gioco ci metterà nei panni del celeberrimo Hercule Poirot, impegnato nella risoluzione dei suoi più famosi casi. A sua disposizione una serie di possibilità piuttosto ampia, che si esplica in momenti di gameplay differenti: le sequenze di osservazione, in soggettiva, servono per esempio a evidenziare gli elementi più importanti di una scena del crimine; le sezioni di interrogatorio, invece, permetteranno di torchiare testimoni e sospetti esaminando come reagiscono alle diverse domande fatte; e ovviamente, trattandosi di un'avventura, ci saranno anche puzzle e oggetti da raccogliere e utilizzare al momento opportuno.





È davvero possibile per la saga degli assassini aiutare uno studente con eventi, personaggi e vicende che possano semplificare l'apprendimento scolastico?

Fu la volta che lasciai di stucco la maestra: avevo dieci anni e conoscevo l'inglese molto meglio dei miei compagni. Lei non sapeva che per me era questione di sopravvivenza: avevo dovuto imparare il maggior numero di parole per continuare la mia avventura in Final Fantasy VII. Avevo iniziato muovendomi a caso per i menu, poi ero riuscito a intuire il significato di quelle parole apparentemente senza senso. Buy era compra; Sell era vendi. Procedevo a tentoni, cercando di afferrare i concetti di una storia già ingarbugliata di suo. A volte sbagliavo perfino la pronuncia dei nomi propri. Eppure, poco per volta, avevo costruito un dizionario risicatissimo ma funzionale, abbastanza nutrito da permettermi di proseguire nel primo gioco di ruolo della mia vita e di stupire la mia insegnante. Ho sempre pensato che è grazie ai videogiochi che conosco l'inglese abbastanza bene da cavarmela. Senza lo studio della lingua in sé sarei probabilmente finito a parlare come un abitante di Cosmo Canyon, ma se non avessi giocato Final Fantasy VII forse sarei stato in grande difficoltà ad ascoltare e leggere la lingua più diffusa al mondo.

ABBIAMO SEMPRE IMPARATO MOLTO DALLA CULTURA POPOLARE, E NON MI RIFERISCO SOLO AI VIDEOGIOCHI

COME HO IMPARATO AD AMARE LA CULTURA POP

Dopotutto abbiamo sempre imparato molto dalla cultura popolare. Non mi riferisco solo ai videogiochi ma, per esempio, al modo in cui i western hanno condizionato una certa immagine di una America violenta e selvaggia. I film di fantascienza ci hanno fornito alcune nozioni del tutto superficiali di fisica, e sono stati a lungo l'unico modo per poter capire come ci si muovesse all'interno delle astronavi in assenza di gravità. Si può dire lo stesso dei videogiochi? Sì, certo: ho imparato molto della Seconda Guerra Mondiale giocando ai primi Call of Duty. L'orrore, la meraviglia e tutte



La ricchezza degli interni nei palazzi di Versailles in AC: Unity è superba.

Camminare per le strade di Parigi durante la Rivoluzione francese è come osservare un quadro in movimento.



le sensazioni piacevoli e sgradevoli della storia dell'umanità vengono filtrate attraverso la lente della cultura popolare e arrivano a colpire l'immaginario collettivo in modo decisamente potente. Tornando a noi, mi sono detto: se la cosa ha aiutato me, un bambino non particolarmente sveglio che di necessità aveva fatto virtù, probabilmente i videogiochi possono davvero essere utili nell'apprendimento. O meglio, possono darti una bella strigliata, farti sentire inadeguato e mandarti un messaggio piuttosto chiaro: datti una mossa, cocco, il mondo non ti sta aspettando. Quasi vent'anni dopo quell'avventura nell'ora di inglese, il primo titolo che mi salta in mente quando si tratta di ricostruzione storica è Assassin's Creed. La saga di Ubisoft è piena di difetti, ma il valore e la cura della geografia e della caratterizzazione del periodo storico è assolutamente fuori discussione. Che ci crediate o meno, online ci sono tantissimi utenti che si chiedono quanto la serie degli assassini possa aiutarli nello studio della storia. Addirittura qualche disperato ipotizza una sessione intensa di Assassin's Creed 2 prima del compito in classe sul Rinascimento italiano, sperando che la sovraesposizione al videogioco possa donargli un'improvvisa conoscenza. È un dibattito molto sentito, a cui prendono parte anche gli insegnanti, che si interrogano sull'effettiva validità di un metodo di insegnamento legato a meccaniche di pura fiction.

ASSASSIN'S CREED È PURA FICTION, E IN QUANTO TALE NON AFFRONTA MAI A MUSO DURO LA STORIA



Firenze e la sua bellezza erano le vere protagoniste del secondo capitolo di Assassin's Creed.



Il primo Assassin's Creed affrontava il delicato argomento delle Crociate.

LA GRANDE GUERRA

Spesso mi capita di dire che ho giocato così tanti titoli ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale che potrei far sedere mio nonno sulle ginocchia e raccontargli storie incredibili sugli anni in cui lui era un ragazzino e io nemmeno ero nato. È uno scherzo, ovviamente (e mio nonno pesa più di ottanta chili, povere ginocchia) ma è indubbio che titoli come Call of Duty 2 mi abbiano in qualche modo fatto vivere in prima persona eventi critici come lo Sbarco in Normandia. La battaglia sulle coste della Francia, il massacro di Omaha Beach, è uno dei momenti più catartici del gioco, e la sua brutalità è capace di restarti in testa per anni. Come ha fatto la versione cinematografica di Spielberg in Salvate il soldato Ryan. Anni dopo, quando a scuola ho studiato le battaglie cruciali della Seconda Guerra Mondiale, avevo chiara la situazione e il terrore che dovevano aver provato i soldati americani in quel momento.





CONFRONTO GENERAZIONALE

Ho fatto mente locale e ho pensato che, effettivamente, avrei potuto chiedere una mano a qualcuno che va ancora a scuola, che ha l'età giusta e una buona passione per la serie di Ubisoft. Ho invitato il mio cuginetto (una volta, ormai avanza spedito verso la maggiore età, ma d'altronde la saga degli assassini ha quasi un decennio sul groppone) Francesco a sorseggiare un tè freddo e gli ho presentato il progetto di questo articolo. Gli ho spiegato che l'origine dell'idea è legata a due considerazioni: la prima la conoscete, ed è la mia esperienza con l'inglese che avete letto in apertura, l'altra risale a qualche mese fa. Ad aprile di quest'anno sono stato a Parigi e, una volta tornato, ho chiesto al nostro Davide Mancini di inviarmi la sua copia di Unity (sì, Davide, ce l'ho ancora io, tranquillo). Volevo passeggiare per le strade della capitale francese un'ultima volta. L'esperienza è stata sorprendente: l'amore per il dettaglio che Ubisoft inserisce in ogni Assassin's Creed è da lasciare senza fiato. La geometria di Notre Dame è pazzesca, e la quantità di dettagli che la compongono, fedeli fino alla più piccola decorazione, è fuori di testa. L'enciclopedia contenuta nel gioco è approfondita senza risultare pedante: informazioni sui quartieri, chiese, monumenti e personaggi storici che hanno portato alla Rivoluzione francese, quella che ci ha lasciato in eredità i principi universali della società occidentale. Insomma, se per puro caso mi fosse capitato di studiare la Rivoluzione francese in questo periodo, avrei fatto un mazzo così a tutti quanti.



Revelation metteva Ezio sulle tracce del suo antenato Altair.

IL PRIMO TITOLO CHE MI SALTA IN MENTE QUANDO SI TRATTA DI RICOSTRUZIONE STORICA È ASSASSIN'S CREED

A TU PERTU CON LEONARDO

La prima cosa che mi viene naturale chiedere a Francesco è se, secondo lui, i videogiochi possono risultare utili nell'apprendimento. Mi risponde di sì, e mi confessa che il giorno in cui è uscito Assassin's Creed 2 ha marinato la scuola per andare a comprarlo. Ridiamo entrambi, ma la cosa non sembra deporre esattamente a favore della mia tesi. Francesco mi dice che per un fortuito caso del destino ha giocato al secondo capitolo della saga proprio quando il programma scolastico prevedeva il Rinascimento italiano. Nel giro di qualche tempo la storia è diventata la sua materia preferita. Ha sviluppato una passione tutta nuova per Leonardo Da Vinci, che nel gioco fornisce equipaggiamento avveniristico a Ezio Auditore. Tutti conoscono Leonardo, è una di quelle figure storiche che col tempo è diventata una vera e propria icona popolare. Viverlo in Assassin's Creed 2 però ha dato il là a quel dodicenne in cui fioriva l'interesse per il Rinascimento italiano, e l'ha portato ad approfondire la storia dell'eccellente genio italiano. Così tanto da poter rispondere con tracotanza in classe, anticipando le risposte dell'insegnante. Chiariamoci: Assassin's Creed non gli ha dato gli strumenti per indossare la spilla da primo della classe, ma gli ha fornito un pretesto per andare a informarsi. Ha estrapolato Leonardo dal contesto "noioso" del libro di testo e l'ha proiettato in un ambiente molto più stimolante. Lui mi dice che è come quando vedi un film con protagonista un personaggio storico che ti piace. È un esempio che calza a pennello: mi è successo un mucchio di volte di appassionarmi a un argomento dopo aver visto un film o aver letto un libro che mi aveva colpito particolarmente. Al che mi vengono in mente due considerazioni: l'esempio col film è calzante tanto nel bene quanto nel male. Dicevo prima che Assassin's Creed è pura fiction, e in quanto tale non affronta mai a muso duro la



Assassin's Creed 3 è ambientato durante le guerre d'indipendenza.

storia, ma spesso si limita a tenerla sullo sfondo di una vicenda personale molto intima. È difficile affrontare questioni storiche eticamente controverse – e spesso irrisolte – e il prodotto deve essere fruibile anche per un pubblico molto giovane, che non riesce andare oltre la dicotomia bene/male. Costruire una storia sulla Storia che sia davvero sopra le parti è impossibile, per quanto l'avvertimento prima di ogni capitolo ci informi della mescolanza di etnie e credi religiosi tra gli sviluppatori del gioco. Assassin's Creed racconta la storia di una guerra secolare tra i buoni (gli assassini) e i cattivi (i templari) con tutte le semplificazioni del caso. L'altra considerazione è a proposito del modo in cui una concezione tanto diversa di apprendimento passi attraverso finestre di attenzione sempre più strette: il cervello di queste nuove generazioni è iperstimolato da ritmi velocissimi votati spesso all'intrattenimento puro. Capisco come lo stesso concetto in due ambiti così diversi (il libro e il videogioco) possa avere un grado di penetrazione drammaticamente diverso, e capisco anche perché per molti insegnanti la sola idea rappresenta un sacrilegio.

IMPARARE DAI DETTAGLI

Francesco continua a raccontarmi che quando ha giocato ad Assassin's Creed 2 e doveva comprare una nuova armatura per Ezio Auditore ha scoperto che a Firenze, durante il Rinascimento, si utilizzavano i fiorini come moneta di scambio. Non sapeva nemmeno cosa fossero, prima di rifare il guardaroba a Ezio. Mi racconta di come ha imparato della famiglia Borgia, dei caratteri controversi dei suoi componenti, dell'ascesa di Rodrigo Borgia nei panni santi di Papa Alessandro VI. Anche qui, però, fa un passo indietro: è stato davvero assassinato come ci viene richiesto di fare alla fine del gioco? L'invenzione come fiction è brillante e anche coraggiosa (conoscete un altro videogame in cui devi uccidere un papa?) eppure, per quanto i contorni della morte di Rodrigo Borgia siano poco chiari, resta una soluzione piuttosto fantasiosa. Molti dei frammenti della cultura di questo piccolo contenitore di informazioni sono racchiusi nell'enciclopedia in game. Francesco ammette di non averla mai letta più di tanto, sposando la mia tesi sul fatto che Ubisoft dovrebbe trovare un'alternativa valida per imboccare di nozioni il giocatore senza costringerlo a interrompere l'azione e navigare tra i menu. Del resto, il bello di Assassin's Creed sta proprio nel riuscire a raccontarti i

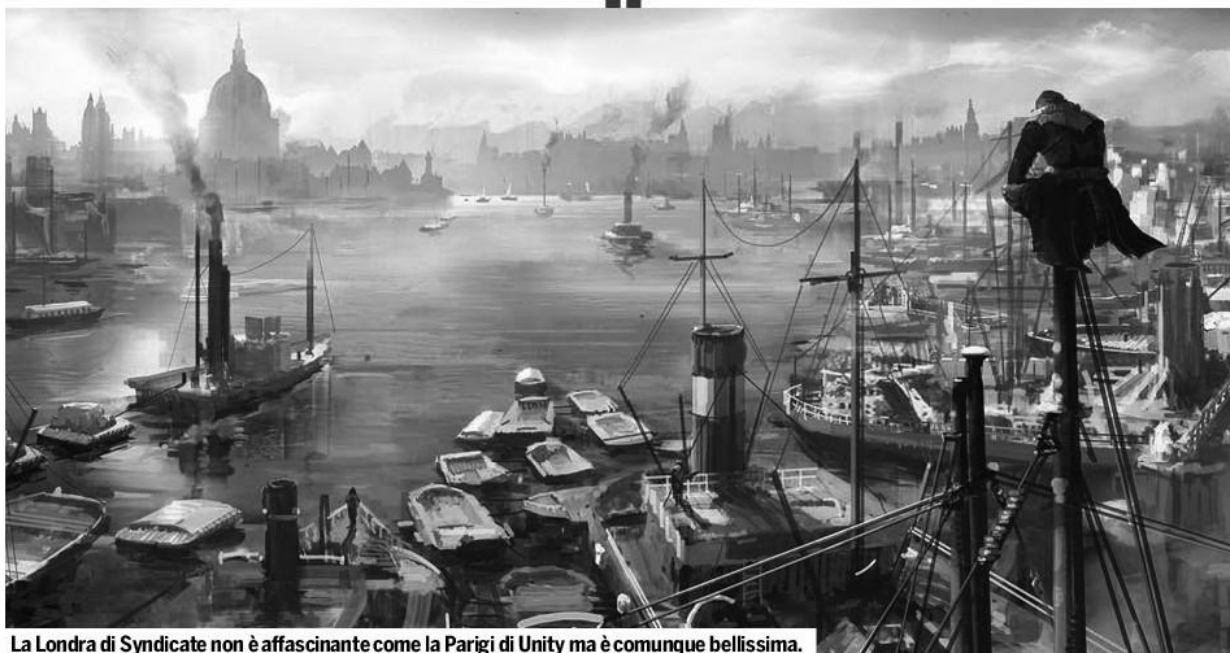
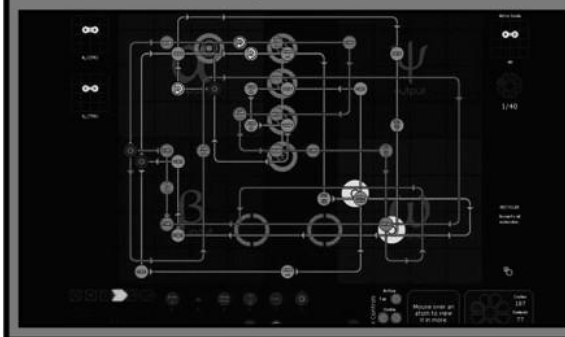
MOLTI DEI FRAMMENTI DELLA CULTURA DI QUESTO PICCOLO CONTENITORE DI INFORMAZIONI SONO CONTENUTI NELL'ENCICLOPEDIA

Il Marchese De Sade, intento a scrivere una delle sue provocanti memorie.



QUESTIONE DI CHIMICA

SpaceChem è un gioco per il quale il nostro Marco Tassani è andato fuori di zucca. Il titolo unisce in modo originale i meccanismi del puzzle game e i fondamenti della chimica, permettendo al giocatore abbastanza sgamato di creare reazioni davvero complesse. All'interno dei livelli pensati dagli sviluppatori bisogna combinare le singole molecole per dar vita a composti che farebbero la gioia di ogni studente portato per le scienze. È praticamente la versione virtuale del Piccolo Chimico. Ci tengo a precisare che pochi videogame al mondo mi hanno fatto sentire stupido e inadatto alle meraviglie della natura come SpaceChem. Non sono riuscito a superare nemmeno il tutorial.



La Londra di Syndicate non è affascinante come la Parigi di Unity ma è comunque bellissima.



Leonardo Da Vinci è uno dei personaggi chiave del secondo Assassin's Creed.

L'AMORE PER IL DETTAGLIO CHE UBISOFT INSERISCE IN OGNI ASSASSIN'S CREED È DA LASCIARE SENZA FIATO

MINECRAFT NELLE SCUOLE

Sembra incredibile, ma in alcune scuole americane Minecraft viene utilizzato a scopo educativo. Esiste addirittura una variante del gioco originale, chiamata MinecraftEdu, semplificata grazie a menu che permettono agli insegnanti un'interazione più profonda con le creazioni degli studenti. Il programma, grazie alla libertà che concede alla fantasia dell'utente, consente di avere numerosi sbocchi in tantissime discipline: tanto quelle legate alla creatività, quanto quelle matematiche e geometriche, per esempio. Il progetto ha avuto un successo talmente importante da essersi meritato una propria wiki (dal nome Minecraft in School) e da essere adottato in un numero sempre maggiore di scuole.



Ezio guarda Palazzo Pitti nel DLC Il Falò delle Vanità.



È possibile incontrare Napoleone Bonaparte e farne la conoscenza.

mondi in cui è ambientato semplicemente mostrandoteli: la paura e la rabbia durante la Rivoluzione francese; la ricerca febbrile dello stato dell'arte durante il Rinascimento. Restare incantati come in preda alla Sindrome di Stendhal davanti a queste ricostruzioni incredibili. Francesco mi dice, a tal proposito, che secondo lui la storia che ha fatto al fortuna di AC è tutta europea. Le derive americane del terzo e del quarto capitolo lo hanno lasciato assolutamente freddo. È una sensazione che condivido perfettamente, ma documentandomi online ho trovato una nutrita folla di adoratori del terzo capitolo, perlopiù americani che hanno imparato la storia delle guerre di indipendenza americane seguendo le avventure di Connor. Certo, muoverti per l'America coloniale ti dà la possibilità di interagire con personaggi del calibro di George Washington e Thomas Jefferson (e di approfondire la loro conoscenza attraverso le relative voci nell'enciclopedia) eppure su di noi ha esercitato un fascino molto minore. Forse qui in Europa abbiamo una sensibilità diversa per le questioni dei nativi e per il sentimento di libertà e indipendenza. O forse, semplicemente, Assassin's Creed 3 non era un buon gioco.

SEGUIRE LA PISTA?

Prima di salutarci voglio raccontare a Francesco l'idea che mi sono fatto della nostra chiacchierata. L'accesso a questo tipo di cultura popolare funziona in due direzioni: la prima è quella che abbiamo abbondantemente sviscerato all'inizio del nostro incontro, a proposito di come questi prodotti influenzino il nostro immaginario collettivo e ci diano spunti per imparare cose nuove; la seconda è tangente a questa considerazione ma altrettanto importante. Così come giocare ad Assassin's Creed ci dà informazioni sulla storia, allo stesso modo conoscere le vicende, gli avvenimenti e i posti di quello splendido museo virtuale ci dà uno sguardo inedito all'opera. Incontrare il marchese De Sade in Unity ha un sapore diverso se si conosce la sua storia; passeggiare attorno a Notre Dame ha un valore assoluto se la si è già ammirata dal vivo. Credo che la cultura popolare – e quindi anche i videogiochi – ci insegnino il valore di quello che impariamo, e che sia un ottimo campo in cui applicare tutte le conoscenze che accumuliamo. D'altronde, una delle sensazioni più belle che provo come gamer è riconoscere una citazione, una storia o un'influenza all'interno di un videogioco. A questo punto mi domando seriamente: cara Ubisoft, ma ci metto in mezzo anche tutte le varie case impegnate a realizzare videogame che giocano con la storia, non sarebbe bellissimo seguire la pista fino alla fine dell'arcobaleno e trovare la pentola d'oro? Avendo queste risorse e questa abilità nel ricreare mondi, storie, spunti tanto importanti per rendere interessante la Storia a chi proprio non la digerisce, non sarebbe fantastico sviluppare un titolo che abbia davvero come scopo quello di scoprire una città, un popolo, una



civiltà? Magari anche abbandonando l'idea fumettistica che giustifica l'omicidio di questi ninja supercool, utili giusto ad alimentare il mercato dei cosplayer e delle action figure, puntando su personaggi più umani, sfaccettati, davvero rappresentativi. Raccontando, nel modo gioco, con l'ausilio di scrittori e storici, una fetta di mondo, un frammento di umanità. L'idea di unire la didattica e l'intrattenimento in modo così efficace potrebbe davvero rappresentare una deriva avveniristica per il medium, e convincere della bontà del metodo tutti quegli insegnanti che considerano i videogiochi solo una perdita di tempo. Se fosse davvero possibile, allora la richiesta di uno studente di poter imparare la guerra d'indipendenza da un videogioco (soprattutto uno che racconta la storia di un giovane indiano che si fa insegnare le arti ninja da un vecchio assassino zoppo...) sembrerebbe quasi ragionevole, e non più follemente visionaria. □

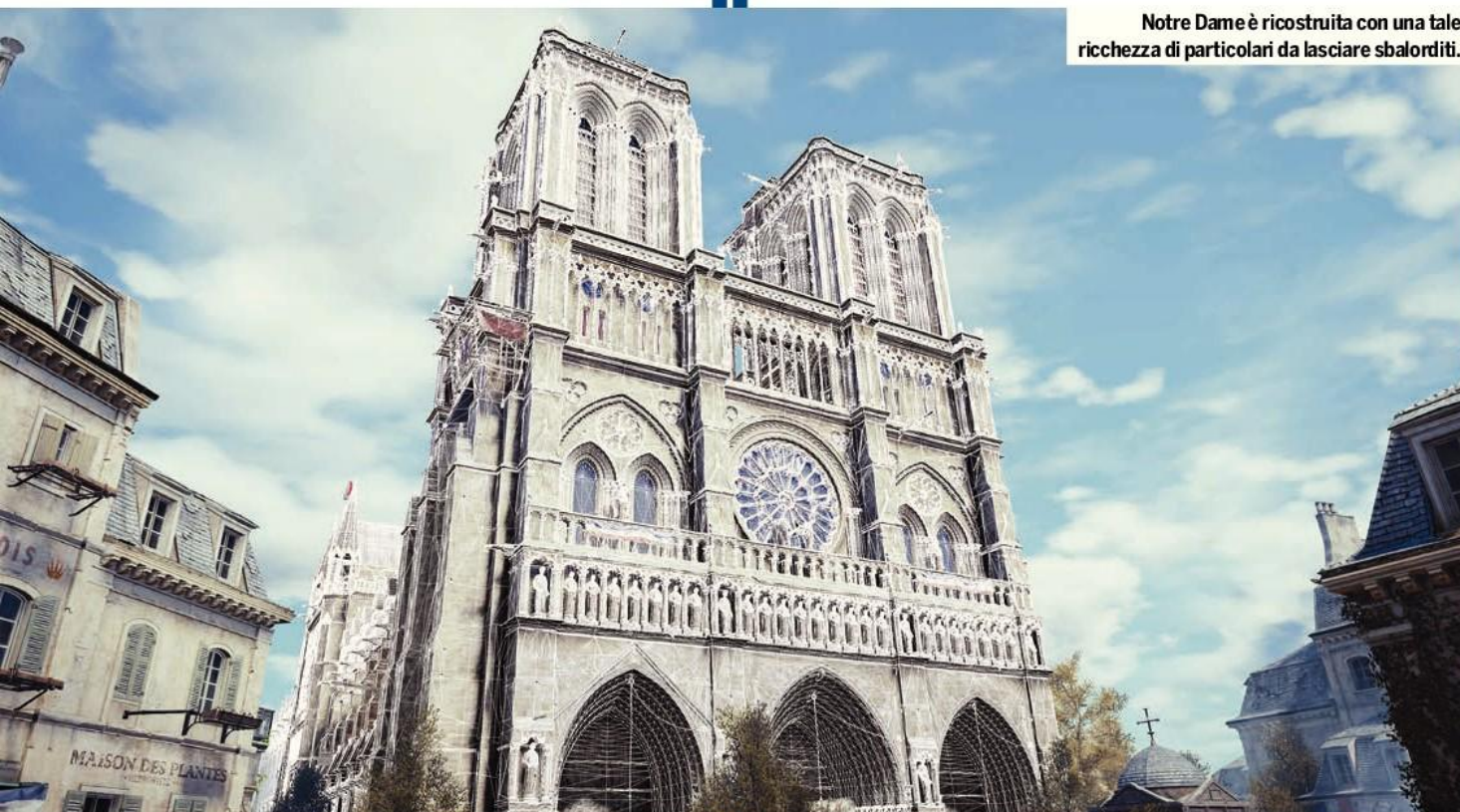
CARA UBISOFT, NON SAREBBE BELLISSIMO SEGUIRE LA PISTA FINO ALLA FINE DELL'ARCOBALENO E TROVARE LA PENTOLA D'ORO?

BASSISTA CARISMATICO A CHI?

Rocksmith è un software pubblicato da Ubisoft, nato sulla base dei vari Guitar Hero e Rock Band. Mentre i giochi di Activision e Harmonix hanno sempre cercato un divertimento immediato e lontano dalla simulazione (se si fa eccezione per la sfortunata e timida parentesi pseudo-didattica di Rock Band 3), Rocksmith ha messo subito le cose in chiaro: lo scopo è insegnare al giocatore a suonare una chitarra vera. Tutte le meccaniche alla base del titolo somigliano a una lezione di chitarra. La volontà di utilizzare un vero strumento musicale, da collegare alla console grazie a un plug non dissimile da quello che solitamente si inserisce in un amplificatore, è indicativa del livello di impegno richiesto a chiunque decida di acquistare il titolo Ubisoft. Il gioco è al suo terzo capitolo, e online gli utenti si dicono piuttosto soddisfatti dei miglioramenti ottenuti quando imbracciano una sei corde.



Notre Dame è ricostruita con una tale ricchezza di particolari da lasciare sbalorditi.



KIKKO'S INTRO

TERMOMETRO DELL'HYPE

1

DARK SOULS III

Usciti dalla lista i nomi grossi del 2015 che volge al termine, al momento è questo il titolo più atteso qui in redazione. Il 12 aprile è abbastanza vicino da tenere sempre viva la fiamma della fregola.



2

XCOM 2

Ancora un paio di mesi prima che cominci la caccia all'alieno. Siete pronti? Noi sì!



3

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Lo hanno posticipato, ma a noi resta addosso la stessa voglia di prima..



4

TOTAL WAR: WARHAMMER

Perché di strategia fatta bene non si può essere mai sazi.



5

MIRROR'S EDGE: CATALYST

La protagonista del gioco non si chiama Faith mica per niente, eh.



LISTA DELLA SPESA

Just Cause 3 (Square Enix)	01/12/2015
Rainbow Six Siege (Ubisoft)	01/12/2015
Dirt Rally (Codemasters)	05/12/2015
Elite Dangerous: Horizons (Frontier)	15/12/2015
King's Quest EP2 (Sierra)	16/12/2015
Dragon's Dogma: Dark Arisen (Capcom)	Gennaio 2016
AC Chronicles: India (Ubisoft)	12/01/2016
LEGO Marvel Avengers (Warner Bros.)	26/01/2016
Sébastien Loeb Rally Evo (Milestone)	29/01/2016
XCOM 2 (2K Games)	05/02/2016
AC Chronicles: Russia (Ubisoft)	09/02/2016
Battleborn (2K Games)	09/02/2016
Mighty No. 9 (Deep Silver)	12/02/2016
Street Fighter V (Capcom)	16/02/2016
PvZ Garden Warfare 2 (Electronic Arts)	25/02/2016
Far Cry Primal (Ubisoft)	01/03/2016
Hitman (Square Enix)	11/03/2016
Dark Souls III (Bandai Namco)	12/04/2016
Total War: Warhammer (SEGA)	28/04/2016
Mirror's Edge Catalyst (Electronic Arts)	26/05/2016
The Witcher 3 DLC (CD Projekt)	Primavera 2016
Deus Ex: Mankind Divided (Square Enix)	26/08/2016



LA CHICCA DEL MESE: LA SUPER TAZZA DI STAR WARS

Il pregevolissimo oggetto che vedete nell'immagine è una tazza tankard in metallo, tutta fatta a mano e raffigurante il buon C-3PO. Volendo cedere al lato oscuro della Forza, il boccale esiste anche in versione **Darth Fener** (o Vader che dir si voglia, nel caso siate anglofili e non digeriate l'italianizzazione) e pesa la bellezza di quasi mezzo chilogrammo, nonostante la capienza di soli 38 cl e contenute dimensioni (11 cm di altezza per 7,8 cm di diametro alla base). Fighissimo senza dubbio, ma con un solo, grosso problema: il prezzo. Per portarvi a casa questo gioiellino e farvi belli con gli amici tocca difatti scucire la bellezza di 138,39 euro, cui vanno aggiunte le spese di spedizione dal Regno Unito; non proprio bruscolini, insomma. Nel caso vogliate spendere in modo indegno il denaro che vi è stato regalato a Natale, lo trovate su **firebox.com**, inserendo la chiave "Star Wars Tankards" nel motore di ricerca interno al sito.





CHI HA UCCISO IL CONTE?

Chi ha temuto per la mia salute leggendo il titolo di questa Intro stia pure tranquillo: sto un fiore (ehm, ndkeiser), e come tale posso scrivervi amabilmente dei contenuti di questo numero di **TGM, la rivista da mettere sotto l'albero come il più dolce dei torroni**. La copertina dice tutto, e non sarebbe potuto essere altrimenti: Il Risveglio della Forza è nelle sale, ergo era assolutamente d'obbligo dedicare il giusto spazio a **Star Wars Battlefront**, che il nostro **Mario Baccigalupi** ha avuto tempo di giocare in lungo e in largo, per poi partorire otto (8!) pagine di sano amore per la saga, senza lesinare qualche

giusta critica. I superpoteri da stakanovista del nostro marmista di Carrara gli hanno permesso anche di scrivere del controverso **Rainbow Six Siege** e di **Horizons**, il mega update di **Elite Dangerous** che relega Star Citizen nel novero dei titoli che possiamo aspettare con meno frenesia. Nell'infilata di titoli "tripla A" di questo primo numero del 2016 non mancano i botti finali del 2015, con prodottini di un certo peso come **Assassin's Creed Syndicate** (per mano del buon **Mancini**) e **Just Cause 3**, che invece ha fatto passare più di una notte insonne al sottoscritto. Guardando al futuro prossimo (e anche un po' remoto), la sezione preview si fregia, tra le

altre, della penna di **Marco Tassani**, che ha messo le sue manacce unte su **World of Warcraft Legion**, nonché del nostro padawan **Daniele Dolce**, che ci racconta la sua esperienza con la beta di **Dragon's Dogma**, un action RPG che avevo apprezzato ai tempi della sua uscita su console. Il premio "lettura impegnata del mese" viene comunque assegnato a **Fabio "De Luigi" Di Felice**, che ci parla del rapporto tra didattica e videogiochi che guardano alla Storia, focalizzando la sua attenzione proprio su **Assassin's Creed**. Evviva evviva!
Ivan "Kikko" Conte

LA REDAZZA FA TREMARE LA FORZA...



Claudio "Dart Fener" Todeschini

Quando manca una settimana alla chiusura del numero di TGM il respiro gli si fa affannoso, e telefona a tutti i collaboratori ritardatari minacciando paternità inesistenti.

Twitter: @keiserxol



Mario "Ian Solo" Baccigalupi

A parte essere il più bello del gruppo, si vanta di aver costruito un Millennium Falcon tutto in marmo e senza linea telefonica, dove rintanarsi quando deve terminare diciotto recensioni in due giorni.

Twitter: @Ilvariety



Roberto "Luke Skywalker" Turrini

La sua tenacia nel perseguire il percorso degli indie lo porterà presto a essere nominato Cavaliere Jedi honoris causa. Senza spada laser, però, ché rischierebbe di farsi male da solo.

Twitter: @ilcinese



Danilo "Obi-Wan Kenobi" Dellafrana

Ha perennemente addosso quell'aria da eremita che la sa lunga, salvo poi sciogliersi come neve al sole al momento di farsi fare un autografo dal maestro Jedi Toru Iwatani.

Twitter: @Dan_Dellafrana



Ivan "C-3PO" Conte

Si rompe spesso, ma trova sempre qualcuno che in un modo o nell'altro riesce ad aggiustarlo. Certo, gli chiudessero ogni tanto quella boccaccia logorroica sarebbe meglio.

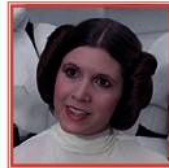
Twitter: @PamelaPatty



Mirko "Yoda" Marangon

Al contrario del Conte, apre bocca solo quando ha qualcosa da dire, ed è sempre qualcosa di memorabile. Il suo motto è "bere o non bere: non c'è sorseggiare". Qualcuno di voi può dargli torto?

Twitter: @tmb666



Davide "Leila" Mancini

La nostra principessa ha molte cose in comune con quella di Guerre Stellari. Davide è l'unico con abbastanza capelli per poterseli arrotolare attorno alle orecchie, e il feeling con Han/Mario è, come dire... speciale.

Twitter: @SheaAk



Marco "Chewbecca" Tassani

Con quella barba lì potrebbe benissimo essere scambiato per il wookiee più famoso del mondo, ma sono i versi che fa quando viene svegliato nel cuore della notte a darci la certezza della parentela.

Twitter: @AstroTasso

COME TI RACCONTO UN VIDEOGIOCO

Da qualche mese è cambiata la struttura dei cosiddetti "specchietti" che aprono anteprime e recensioni, e che contengono le principali informazioni dei giochi trattati in queste pagine. La novità più importante è rappresentata dall'icona che prende il posto degli ormai vecchioti requisiti di sistema. Riprendendo la medesima classificazione dell'**Hardware di TGM**, il colore dell'icona rappresenta quale, tra le possibili configurazioni hardware, permette di usufruire al meglio del gioco: fascia alta, "Top", di colore rosso; fascia intermedia, "Mid", di colore giallo; fascia bassa, "Low", di colore verde.

Abbiamo poi altre icone per ulteriori informazioni, ossia:

- Data di uscita prevista
- Prezzo (ed eventuale disponibilità del gioco in Accesso Anticipato su Steam)
- Multiplayer: Internet, stesso PC, Assente
- Localizzazione: Completa, Testo (interfaccia e sottotitoli), Assente
- Sviluppatore e/o publisher
- Sito: indirizzo internet ufficiale del gioco

A cura di Marco "Astro" Tassani (astro@thegamesmachine.it)

Estimate 2016 ▶ Blizzard Entertainment ▶ battle.net



WORLD WARCRAFT LEGION™

Nel 2002 l'abbiamo liberato dalla prigionia,
nel 2007 non eravamo preparati, e ora...
No, aspettate... Ma Illidan non era morto?



Poteva forse mancare una foto del proprio personaggio? Giammai.



Sono bellissimo. E trovo che le corna mi donino particolarmente.



Son più di quindici anni che passo ore vedendo i MMORPG in bianco e nero. È grave?

NEL 2015 GLI ISCRITTI A WORLD OF WARCRAFT SONO LETTERALMENTE DIMEZZATI

QUESTIONE DI NUMERI

Con l'uscita di Warlords of Draenor, World of Warcraft è passato da sette a dieci milioni di utenti. Numeri non indifferenti, anche se lontani dai dodici milioni raggiunti nel 2010. Dopo l'ondata nostalgica iniziale, però, gli iscritti sono lentamente dimezzati. Certo, cinque milioni di utenti attivi non sono pochi, ma se li rapportiamo ad altre realtà la situazione sembra un po' meno rosea: secondo un'indagine di Forbes, League of Legends vanta ben 27 milioni di utenti attivi. Al giorno. 67 milioni mensili. Numeri fuori di testa. Un altro esempio? Candy Crush attira ogni mese 46 milioni di utenti. Possiamo evitare di classificarlo come gioco, se preferite, anche se quei quarantasei milioni non saranno molto d'accordo.

La nostalgia è una brutta bestia. Basta una chiacchierata rivangando "i cari vecchi tempi" che subito qualche demone interiore ci spinge a compiere azioni sconsiderate, come spararsi una maratona di qualche vecchia serie TV, telefonare a qualcuno che non sentivamo da anni (e forse c'era un motivo), o rientrare nel tunnel di World of Warcraft. Non fraintendetemi, io ho amato con tutto il cuore WoW (mai acronimo fu più azzeccato), e ricordo come se fosse ieri la corsa nei negozi il 23 novembre

2004 per trovare quell'introvabile copia del MMORPG che avrebbe monopolizzato interi mesi della mia vita. Tutt'ora sorrido come un ebete rievocando vecchi aneddoti legati a dungeon ripuliti alle cinque di mattina, amici più impegnati a raggiungere il famigerato livello 60 che a studiare, e tante, tante risate. Il titolo Blizzard, a ben pensare, non è stato "solo" un gioco di ruolo online, ma una piattaforma su cui investire tempo e denaro sia per puro divertimento, sia come misera scusa per incontrare, almeno virtualmente, giorno dopo giorno persone più o meno importanti della nostra vita. Warlords of Draenor, a differenza delle vecchie espansioni con panda e terremoti, ha premuto sul pedale della nostalgia in maniera più che sopraffina, tanto da spingere

COMMENTO

Legion è la sesta espansione di World of Warcraft, titolo che ha spento da poco l'undicesima candelina. Nonostante sia ormai impossibile tirar fuori dal cilindro novità strabilianti e davvero rivoluzionarie, Blizzard ci prova con una "nuova" classe, un'inedita mappa con un interessante sistema di livelli, e le solite decine e decine di aggiunte secondarie. Il peso della vecchiaia comincia però a farsi sentire, e non riesco a vedere un futuro così roseo per il MMORPG che ormai è entrato a far parte della storia. Spero con tutto il cuore di sbagliarmi.

- ⊕ Il sistema di livellamento sembra interessante
- ⊕ Il Demon Hunter è divertente...
- ⊖ ... ma rischia di mettere in ombra altre classi
- ⊖ 11 anni son tanti, anche per WoW

GIUDIZIO: ✓ ✓ ✓ ✓ ✓





RINASCIMENTO VIDEOLUDICO

Nel corpo dell'articolo ho accennato al fatto che stiamo vivendo in un vero e proprio "rinascimento videoludico": molti nostalgici come me passano le giornate sospirando mentre ripensano ai titoli usciti a cavallo tra il secondo e il terzo millennio, perennemente delusi dagli arrivi degli ultimi due lustri. Il motivo principale è che adoriamo lamentarci e basta, mentre in realtà è impossibile tenere il conto di tutti i titoli meritevoli che escono ogni mese. L'anno scorso, in particolare, è stato incredibile: abbiamo messo la parola fine a vecchie saghe, imparato a conoscere personaggi che sono entrati immediatamente nei nostri cuori, ci siamo spaventati, emozionati, arrabbiati ed estasiati per talmente tanti titoli che non riuscirei nemmeno ad elencarne metà (a proposito di vecchiaia, ndkeiser). Per la prima volta da diversi anni posso persino io definirmi entusiasta dall'attuale realtà del nostro hobby preferito, e spero che questo "rinascimento" continui imperterrito per i prossimi anni.



Il Demon Hunter è particolarmente divertente da giocare!



me e altri dieci milioni di giocatori a rialzare il martello da guerra. Numeri da capogiro, e la sensazione di riscoprire un mondo nuovo "proprio come dieci anni fa" era talmente forte da mandare in brodo di giuggiole l'intera community. Come già detto, però, la nostalgia è una brutta bestia: ti fa sentire un leone, ti fa provare l'impossibile, poi ti lascia con un'amara sensazione in bocca, mentre ti rendi conto che il passato può essere rievocato solo per brevissimi periodi. Così, mentre il caldo estivo ci uccideva, gli iscritti a World of Warcraft sono letteralmente dimezzati, passando dalle cifre precedentemente accennate a circa 5,6 milioni di utenti. L'opera di Blizzard ha forse perso la propria magia? Ne dubito fortemente: è stato e rimane tuttora un prodotto di prima categoria. Quel che è drasticamente cambiato è tutto il contorno. Senza tirare il discorso troppo per le lunghe, ché lo spazio è sempre tiranno, basti pensare al modello d'abbonamento, sempre più raro da trovare e pesante da sostenere, soprattutto in un momento come questo di vero e proprio "rinascimento videoludico", dove possiamo investire quei sudati tredici euro mensili in opere sempre nuove e affascinanti. Basterà la consueta carrellata di novità, meccaniche e mappe a riportare all'ovile così tanti avventurieri per la seconda volta in un paio d'anni? Oppure (e con tutto il bene che voglio alla software house americana spero vivamente di no) stiamo assistendo al canto del cigno di uno dei MMORPG più importanti della storia? Undici anni sono davvero tanti, soprattutto quando si parla del nostro hobby preferito, e le parole "accanimento terapeutico" non vogliono saperne di andarsene dalla mia mente.

**QUALSIASI
LUOGO DELLE
ISOLE DISPERSE
SI ADATTERÀ AL
NOSTRO LIVELLO**



Si piazzano un paio di stendardi e poi tutti a maciullare demoni, hop hop!

IL DEMON HUNTER È UNA CLASSE EROICA DESTINATA SOLO AGLI ELFI DELLA NOTTE E AGLI ELFI DEL SANGUE

SALTI MORTALI

Cosa dobbiamo aspettarci dalla sesta espansione di WoW, dopo aver incontrato nuove razze, aver combattuto contro Arthas in persona ed essere pure finiti in una linea temporale alternativa? Le novità, almeno sulla carta, sono tante e interessanti, anche se non mi hanno pienamente convinto. La più eclatante è l'introduzione del Demon Hunter (era dai tempi di The Burning Crusade che il popolo lo chiedeva a gran voce), classe eroica destinata solo agli Elfi della Notte e agli Elfi del Sangue. Proprio come il suo predecessore, il Cavaliere della Morte, è prevista una piccola campagna che introduce il giocatore alle nuove meccaniche di gioco: con un personaggio creato ad hoc, abbiamo modo di scoprire e apprezzare la grande mobilità del "nuovo nato" di casa Blizzard, godendoci la veloce corsa che ci porta dal novantottesimo livello al centesimo, punto d'arrivo di Warlords of Draenor e, ovviamente, punto di partenza ufficiale di Legion. Uccidere demoni a colpi di piroette e magie oscure è dannatamente divertente, questo è innegabile, ma l'impressione che ho avuto è stata di giocare

nei panni di un Ladro parecchio potenziato, tanto da poter persino spiccare un doppio salto e planare felicemente con un paio di ali demoniache. Certo, di tempo per dare una bella sistemata al bilanciamento ce n'è tanto, ma la prima impressione non è stata delle migliori. Al momento sono previste due specializzazioni per il Cacciatore di Demoni: la Rovina, ideale per chi adora massacrare i propri nemici senza troppi complimenti, e la Vendetta, dedicata a chi preferisce prendere pizze in faccia e fare da scudo alla propria squadra. In entrambi i casi, spesso e volentieri, asseconderemo la nostra ira e ci trasformeremo in enormi demoni. Scusate se è poco.

'A LIVELLA

L'altra grande novità pronta a rivoluzionare più di due lustri di gioco è il sistema di livelli: qualsiasi luogo delle Isole Disperse si adatterà a quello da noi raggiunto, offrendoci nemici e missioni adeguate. Così, invece di spolpare un'intera area e poi muoversi alla successiva una volta sbloccato il livello necessario, ci troveremo immersi in una sorta di open world



liberamente esplorabile sin da subito, che si trasformerà in un'enorme zona end-game una volta raggiunto l'agognato livello 110. Una modifica assolutamente interessante, che può rivelarsi l'idea più vincente di tutta l'espansione. Ho gradito meno, invece, l'inserimento degli artefatti: armi leggendarie, da guadagnare grazie a difficili missioni secondarie, che avanzeranno di livello insieme al giocatore e modificabili sia esteticamente sia nelle proprietà. Perché dovrei aver mal digerito una notizia come questa? Perché si parla di oggetti appartenuti a personaggi fondamentali della storia di World of Warcraft, e l'idea che Martelfato, brandita da Orgrim in persona, finisca tra le mani di OrcAstro lo Sciamano scemo (e ogni altro sciamano esistente, contemporaneamente) mi fa venire i brividi. Troveremo infine anche l'Enclave di Classe, versione migliorata delle Guarnigioni, fiore all'occhiello di Warlords of Draenor ma diventate poi tante piccole Fortezze della Solitudine, che hanno reso decisamente meno movimentate le città principali. Ogni enclave sarà accessibile solo dai rispettivi membri di una classe, indipendentemente dalla fazione di appartenenza (davanti a un nemico come la Burning Legion meglio stare tranquilli e non litigare tra umani e orchi), in cui raccogliere missioni inerenti al proprio cammino. Ci sono ancora molte cose che bollono in pentola, ma per il momento ci fermiamo qua, sperando che Blizzard riesca nel suo tentativo di dare nuova vita a una creatura che pare cominci a vacillare sotto i colpi della vecchiaia. Forza e coraggio. 🌿



Druidi. Dududu.

Inizio 2016 ▶ Darjeeling Prod. ▶ californium.arte.tv



Per una volta Philip Dick non è solo l'ispiratore, saccheggiato di spunti e idee, ma il vero fulcro di un videogioco. O di un'esperienza interattiva, se pensate che non sia lo stesso.

Elvin Green sembra un disperato come tanti: i motivi per rammaricarsi sono molti, e anche per questo non ha paura di affrontare nuove prospettive,

COMMENTO

È ancora difficile esprimere un parere su Californium, proprio perché la materia narrativa lo avvolge completamente e, per lo stesso motivo, ne condizionerà la riuscita. Di sicuro sappiamo che è un'avventura in prima persona, che il momento per simili "narrazioni" in soggettiva è quello giusto e che il suo omaggio a Philip Dick va oltre la mera citazione, fondando l'intero gioco su suggestioni carpite da racconti e romanzi dello scrittore. I francesi di Darjeeling stanno giocando con una materia difficile, insomma, ma proprio per questo potenzialmente feconda. Incrociamo le dita in almeno cento universi distinti.

- ⊕ Da Berkeley a Marte, siamo in puro territorio P.K.D.
- ⊕ Convincente psichedelica di musica e colori
- ⊖ Soggetto affascinante ma difficile
- ⊖ Meccaniche ancora nebulose

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

di rompere gli schemi pur di sopravvivere. La coloratissima Berkeley del 1967 è diversa da come se la immaginava da ragazzino: le strade sono poco accoglienti, la gente sembra messa lì a recitare una parte. Il suo editore sta per abbandonarlo: "sei uno scrittore che non scrive", gli ha detto quella mattina, e la moglie Thea l'ha già lasciato con una lettera velenosa sulla scrivania. È normale che il suo mondo stia cadendo a pezzi, ma non immaginava di vederlo sfaldarsi realmente, che i colori e le forme si decomponessero davanti ai suoi occhi, che la patina del reale si sfogliasse per

ELVIN GREEN NON IMMAGINAVA DI VEDERE IL SUO MONDO SFALDARSI REALMENTE

mostrare qualcos'altro. Dietro al diaframma ci sono altre cose, ci sono altri mondi, altre epoche. Gliel'ha confidato il segnale radiofonico che pulsa nella sua testa, un'entità che dice di chiamarsi Theta, qualcosa che sembra in grado di aprire a realtà parallele, come in



L'impianto grafico, misto di immagini 2D e 3D, non manca di una precisa cifra stilistica.



I segnali Theta, come i messaggi di VALIS, suggeriscono al protagonista bizzarre interpretazioni della realtà.



Visioni politiche hanno fatto capolino nei mondi paralleli di Dick, e continuano a farlo anche in Californium.

Intelletti marziani, non si sa da dove né perché.



un bel romanzo di fantascienza, ma che potrebbe anche essere il colpo di grazia al suo povero cervello. È stato l'alcol? Sono stati gli acidi con cui ha cercato di espandere la mente? Oppure la verità è quella meno probabile, con l'apertura di varchi dimensionali verso nuove salvifiche verità?

BERKELEY NON ESISTE

Per chi ha letto i romanzi di Philip Kindred Dick, anche solo i più famosi, l'incipit qui sopra contiene un sacco di palesi riferimenti. Proprio su queste pagine abbiamo illustrato come e dove il lavoro del geniale scrittore si è intrecciato al cammino dei VG, e certo i francesi di Darjeeling non sono i primi sviluppatori a citare apertamente i suoi romanzi e racconti. Mi vengono subito in mente SOMA, Everybody Has Gone to the Rapture (ChineseRoom, purtroppo solo su PS4) o The Talos Principle, e una lista ben più lunga di riferimenti ha occupato le pagine di un

intero dossier, non molto tempo fa, dedicato agli indubbi influssi di Dick (anche) sui videogiochi. È sicuramente la prima volta, però, che un'esperienza narrativa si avvicina alla difficile materia di VALIS, l'ultima e follemente autobiografica opera dello scrittore, ed è altrettanto unico il caso di un VG che si muove all'interno dei suoi scritti e non ne esce mai, dichiaratamente sviluppato in suo onore. "Se si considerano i diversi mondi che costituiscono Californium - spiega Thibaut de Corday, co-produttore esecutivo e co-sceneggiatore del gioco (nonché produttore esecutivo del film documentario The Worlds of Philip K. Dick, ndll-V) - non so quanto si possa considerare ispirato a VALIS. Se vogliamo, non è nemmeno un adattamento stretto di una delle opere di Dick. Se dovessimo stilare una lista primaria di ispirazioni, nel novero rientrerebbero senz'altro "A Scanner Darkly", "The Man in the High Castle" e il racconto "We Can Remember It For You Wholesale" (e dunque, rispettiva-

ALCUNI STILEMI DELLE AVVENTURE IN SOGGETTIVA VENGONO PIEGATI ALL'ATMOSFERA DICKIANA

mente, droghe psicotrope, universi ucronici e memorie artefatte, ndll-V). Abbiamo inserito riferimenti ad altri lavori, anche brevi come il primo racconto pubblicato, "Roog", e abbiamo costruito una serie di rimandi alla sua vita. Il modo con cui VALIS è presente in Californium, però, ci porterebbe dritti in zona spoiler"... E allora lasciamo stare: nella demo abbiamo intravisto veri e propri squarci che, un po' come



L'orgoglio della Repubblica Californiana. Che non ha niente a che fare con Fallout, mi raccomando.



L'Androide Abramo Lincoln, in uno degli artwork di Olivier Bonhomme per Californium.



I riferimenti alla vita di Dick non potevano mancare, come nei suoi stessi romanzi.

in Bioshock: Infinite, sembrano condurre non tanto ad altre dimensioni, intese in senso sci-fi con mostri e cose simili, quanto ad altre epoche e differenti interpretazioni del presente. Californium è un'esperienza in prima persona, dove alcuni stilemi delle avventure grafiche vengono "piegati" all'atmosfera dickiana (con hot spot che, se incrociati con il mouse, fanno comparire interferenze e pieghe dimensionali), ma è comunque difficile paragonare l'esperienza a opere recenti come Gone Home, o anche come il citato gioco di TheChineseRoom. Il piano

della comunicazione narrativa è ancora più soverchiante rispetto al – semplice, a quanto sembra – schema di gioco. "Californium – dice Noam Roubha, cofondatore e producer di Darjeeling – è costruito per far sperimentare al giocatore alcune nozioni che PK. Dick esplorò nel suo lavoro. L'esperienza della lettura non può essere riprodotta in un film o in un documentario, e volevamo assolutamente comunicare all'esterno ciò che abbiamo capito e amato di lui. Per fare questo abbiamo pensato a una forma a metà strada tra documentario e videogioco: il primo

consente di scoprire l'uomo, la sua vita e la sua opera; il secondo dà modo di averne esperienza interpretando un personaggio alla P.K.D.. Californium è un gioco narrativo ma è anche più di questo. Abbiamo cercato di riflettere in tutti i suoi aspetti le cose che ci piacciono nei libri di Dick. È una sorta di lettera d'amore, un tributo a uno dei più grandi scrittori di fantascienza".

IMONDI DI PHILIP DICK

L'idea di Californium è nata contestualmente a un documentario, in originale "Les Mondes de Philip K. Dick", che Thibaut ha proposto al canale televisivo ARTE insieme a un programma per il web. L'emittente ha mostrato interesse e, a quel punto, i Darjeeling hanno pensato di espandere l'esperienza interattiva in un vero e proprio videogioco. Un gioco con un'impronta

"NELLE ISPIRAZIONI RIENTRANO SENZ'ALTRO A SCANNER DARKLY, THE MAN IN THE HIGH CASTLE E WE CAN REMEMBER IT FOR YOU WHOLESALE"

Mmmhhhh, questa faccia l'ho già vista...



QUELL'ORRENDO GIORNO

Proprio nei giorni in cui fissavamo l'intervista con Darjeeling, a Parigi si è scatenato l'inferno. Parlando con Noam, che con i colleghi lavora nella capitale francese, abbiamo immaginato la possibile reazione di Philip Dick ai massacri dei terroristi – lui che metteva sotto lo stesso cielo umani, alieni e persino androidi. "Innanzitutto si sarebbe rattristato per il senso di perdita e d'ingiustizia: come si evince dal documentario, Philip K. Dick era una persona profondamente empatica. Poi, naturalmente, se ne sarebbe venuto fuori con una dozzina di ipotesi sci-fi. Forse, avrebbe pensato, i jihadisti sono la prova che stiamo vivendo nel primo secolo DC".

La città di Marte, come gli altri mondi di Californium, è ancora soggetta a rifiniture grafiche e cambiamenti.



“CALIFORNIUM È UNA SORTA DI LETTERA D'AMORE, UN TRIBUTO A UNO DEI PIÙ GRANDI SCRITTORI DI FANTASCIENZA”

grafica semplice ma stilosa, che a tratti può ricordare il film su Scanner Darkly (renderizzato, se ricordate, aggiornando al digitale la tecnica del “rotoscope”) ma se ne distacca nella sostanza molto più onirica dell'esperienza, lontana da qualsiasi parvenza di fotorealismo. “La prima idea di Californium – continua Noam – partiva dalla costruzione dei mondi paralleli, da quello più normale e riconoscibile fino allo scenario più folle. È stato allora che abbiamo iniziato a lavorare con Olivier Bonhomme, giovane illustratore che non solo è molto colorato nei lavori che realizza, ma flirta splendidamente con la follia. La direzione artistica non è ispirata a Blade Runner, con l'ormai classica e piovosa distopia, dove l'azione si svolge di notte in un tripudio di insegne al neon... Chi adora Dick sa bene quanto possa essere vivace la sua letteratura, piena di umorismo e colori forti, ed è per questo che abbiamo tenuto Californium il più lontano possibile dall'immagine cinematografica della fantascienza. Una delle sfide era riprodurre la stessa vibrazione che comunicano i disegni di Olivier. Di trasporre il suo tocco bidimensionale in arte 3D”.

ILLUSIONE DIGITALE

Come abbiamo già avuto modo di dire, i videogiochi moderni possono rappresentare alla perfezione l'arbitrarietà di un'esperienza dominata dall'esterno (“shifting reality”, come suggeriscono correttamente i Darjeeling), la stessa che emerge da “Ubik”, da “Le tre stimate di Palmer Eldritch” e che, nel nostro ambito, può anche scaturire da capolavori interattivi come The Stanley Parable. “Dick ha previsto un sacco di cose – riflette Noam – da internet alla realtà virtuale. Non si riferiva alla tecnologia in quanto tale, ma agli usi che gli esseri umani ne fanno e ne vogliono fare. Ha parlato di esperienze illusorie rette dalla tecnologia, e dell'uso che un certo genere di entertainment può farne. Possiamo trovare connessioni anche con i piloti di droni militari, la cui realtà è diversa, lontanissima, da quella dei loro obiettivi, che pure vedono le stesse cose. “Solar Lottery” è un altro esempio di come Dick abbia immaginato qualcosa di vicino ai videogiochi, contaminandolo con questioni politiche e sociali. Sono un mezzo d'espressione potente, e sono sicuro che Dick ne avrebbe scritto e questionato ancora di più, se fosse vissuto tra noi. Anzi, mi piace pensare che avrebbe provato a crearli!”. 📖



LINGUAGGIO DELLA PSICHE

Speculare sulla trama di Californium non è facile, nemmeno dopo aver visto il gioco in azione e gli screen qui intorno, con un'ambientazione marziana collocata in uno dei mondi che si diramano da Berkeley (o che son sempre stati lì, nell'ottica dickiana). Abbiamo visto strani personaggi 2D che si rivolgono a noi con dialoghi surreali e ironici – e che ci osservano da tutte le angolazioni, come sprite d'altri tempi – ma nulla che possa far capire, anche solo a grandi linee, la direzione narrativa dell'esperienza. Negli artwork, peraltro, compaiono riferimenti ad altri romanzi come “We Can Build You” (“Abramo Lincoln Androide”, in una delle traduzioni italiane), probabilmente in linea con una delle uchronie illustrate in Californium. Se vogliamo, poi, il taglio psichedelico ricorda un po' Hotline Miami, ovviamente non sotto il profilo dell'azione, che anzi è diametralmente opposta, ma nel modo allucinato di portare avanti musica e racconto.



È possibile esplorare il mondo come in qualsiasi gioco in soggettiva, almeno in termini di controlli.





DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Abbiamo dovuto attendere tre anni, ma finalmente ci siamo: anche i giocatori PC potranno vestire i panni dell'Arisen e darsi alla caccia al drago in quel di Gransys.

Chi ha già avuto modo di giocare a una delle versioni console di questo action RPG realizzato da Capcom conosce benissimo i limiti tecnici a cui il team di sviluppo ha dovuto

COMMENTO

Si è fatto attendere a lungo, ma Dragon's Dogma: Dark Arisen sta arrivando anche su PC, e le premesse sono quelle di una conversione realizzata con tutti i crismi. La versione per mouse e tastiera di questo particolare action RPG di Capcom promette un'esperienza di gioco decisamente migliore rispetto a quanto visto su console, grazie a un comparto grafico rivisto e a un frame rate finalmente stabile. La data di uscita è ormai dietro l'angolo, e solo allora sapremo se le promesse verranno mantenute. Per il momento, però, c'è di che (ben) sperare.

- ⊕ **Gameplay coinvolgente**
- ⊕ **Livello di sfida stimolante**
- ⊖ **Graficamente arretrato**
- ⊖ **Controlli per il PC discutibili**

GIUDIZIO: 

far fronte: il risultato finale, a prescindere della piattaforma, è un prodotto sì giocabile, ma minato da problemi evidenti che vanno a impattare soprattutto sul frame rate, spesso al di sotto dei trenta fotogrammi al secondo, offrendo un'esperienza complessiva tutt'altro che fluida. Immaginate come mi sono sentito quando, dopo aver avviato la build provvisoria

della versione PC e configurato le impostazioni grafiche, ho notato il contatore dei fotogrammi che non mostrava altro numero al di fuori del sessanta.

SCACCHI CON IL DRAGO

Le vicende di Dragon's Dogma: Dark Arisen si svolgono nelle terre di Gransys: è qui che il nostro alter ego, opportuna-

I banditi attendono le loro prede ai margini dei sentieri più trafficati. Peccato che si siano imbattuti nell'Arisen.



AD ACCOMPAGNARCI NEL LUNGO VIAGGIO CI SARÀ L'ESERCITO DELLE PEDINE



Dopo una giornata al mare ci vuole un bel falò sulla spiaggia.



I modelli poligonali dei mostri più grandi, in questo caso di un'idra, sono decisamente ben fatti.



DURANTE GLI SCONTRI CON LE ENORMI CREATURE SI SCORGE LA VERA NATURA DI DRAGON'S DOGMA

mente personalizzabile sul fronte estetico, vive una pacifica vita nel piccolo villaggio costiero di Cassardis. Una vita semplice ma felice, almeno fino all'improvvisa comparsa di un enorme drago rosso che inizia a

seminare il panico nella cittadina. Al nostro personaggio non resta che armarsi di coraggio e imbracciare una spada arrugginita nel tentativo di scacciare il lucertolone sputafuoco dalla spiaggia del villaggio, un'impresa impossibile che però desta l'attenzione del drago: prima ancora di poter reagire, l'eroe si ritrova stretto tra gli artigli della creatura che, in men che non si dica, gli strappa il cuore dal petto e vola via. Inspiegabilmente, il prode pescatore non muore, anzi, scopre di essere il prescelto, l'Arisen (il risorto, letteralmente, ndkeiser) che salverà il mondo dall'apocalisse che vola sulle ali di quel drago primordiale che gli ha rubato il cuore. A questo punto, vestiti ufficialmente i panni dell'Arisen, dovremo lasciare le mura di Cassardis per

scoprire di più sulla creatura alata e sul nostro destino. Tuttavia, non saremo da soli: ad accompagnarci nel lungo viaggio ci sarà l'esercito delle pedine, uomini d'armi senza una volontà propria e dalle origini misteriose la cui unica missione è servire il prescelto nella sua lotta contro il drago, assistendolo in ogni modo possibile e affiancandolo durante le numerose insidie sparse lungo il cammino. Una volta ottenuto il controllo sulle pedine dovremo crearne una personale che ci scorterà durante tutta la partita, e potremo arruolarne altre sfruttando i portali disseminati in tutto il continente: in questo modo avremo a disposizione un party composto dall'Arisen, controllato direttamente da noi, e da un massimo di tre pedine a cui potremo impartire ordini basilari durante i combattimenti, e che ci forniranno preziosissimi consigli circa i metodi di approccio alle diverse situazioni che si andranno a dipanare nel corso dell'avventura.

LE INSIDIE DI NERABISSO

Oltre alla campagna principale, *Dragon's Dogma: Dark Arisen* contiene una seconda avventura destinata ai personaggi di livello più elevato, ambientata sulla misteriosa isola di Nerabisso. La nuova zona, separata dal continente di Gransys e accessibile parlando con un determinato personaggio al porto di Cassardis, è la dimora di mostri ben più coriacei di quelli che si incontrano sulla terraferma. Le differenze non si fermano qui: i dungeon di Nerabisso sono contraddistinti da architetture gotiche che spingono il gioco verso una direzione decisamente più dark. Affrontare i pericoli di Nerabisso richiederà una dedizione ancora maggiore, garantendo l'accesso a ricompense di alto valore, tra cui armature uniche e armi decisamente più potenti.



I compagni vengono arruolati all'interno della Faglia, la dimensione mistica dimora delle pedine.





IL GRADO DI DIFFICOLTÀ RISULTA ESSERE GIÀ DALL'INIZIO SUPERIORE ALLA MEDIA DEGLI ALTRI ACTION RPG

DRAGON HUNTER

Invece di seguire le orme di un action RPG occidentale o di un classico gioco di ruolo giapponese, Dragon's Dogma: Dark Arisen sceglie di percorrere una terza strada: il "mood" generale è molto più simile a un'altra celebre serie uscita dagli studi di Capcom, Monster Hunter. Se questo non si nota durante le prime ore di gioco, fatte di missioni di scorta di personaggi secondari e vere e proprie fetch quest che richiedono l'acquisizione di una certa quantità di un determinato materiale, è durante gli scontri con creature enormi come manticore e ciclopi che si può scorgere la vera natura di Dragon's Dogma, e l'ascendente che l'hunting game per eccellenza ha avuto sul team di sviluppo. Le battaglie con questi esseri mitologici richiedono parecchia attenzione alle tattiche, ponendo l'accento sulla coor-

dinazione delle azioni delle pedine e sullo sfruttamento dei punti deboli dei mostri. Una volta abbattuti, potremo utilizzare le risorse raccolte dalle loro carcasse per potenziare gli oggetti di equipaggiamento dell'Arisen e dei compagni di squadra. Tutto questo è essenziale per poter essere sempre all'altezza delle sfide a cui dovremo far fronte durante i viaggi nel continente di Gransys. Il grado di difficoltà è già fin dall'inizio superiore alla media degli altri action RPG attualmente sulla piazza e questo, unito alla necessità di curare con attenzione lo stato di armi e armature, obbliga il giocatore a un livello di farming relativamente elevato. Dai vari Monster Hunter viene preso in prestito anche un sistema di classi ben più fluido rispetto a un gioco di ruolo classico: sia l'Arisen che la pedina principale del giocatore, infatti, non devono rimanere

Ma che bel gattone!



Non poteva mancare un'imboscata da parte dei goblin.



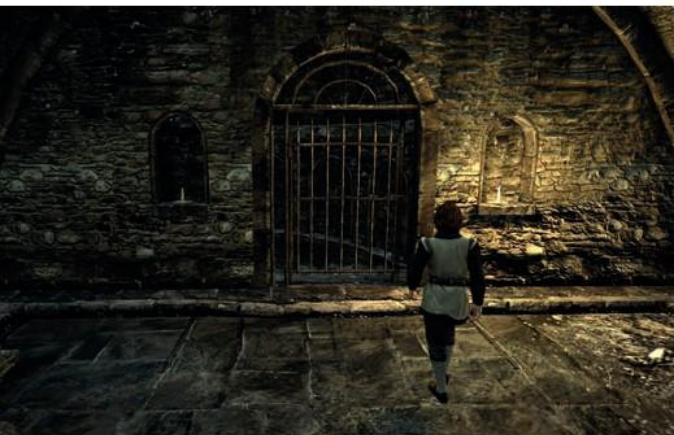
Durante i nostri viaggi incontreremo personaggi che ci affideranno gli incarichi più disparati.

necessariamente confinati all'interno dei limiti imposti da una determinata specializzazione. Oltre che per acquisire nuove abilità, i punti esperienza guadagnati portando a termine quest e uccidendo i numerosi nemici che popolano le lande di Gransys possono essere impiegati anche per la classe, scegliendo tra le nove disponibili: questo significa che un guerriero non deve rimanere per forza tale fino alla fine del gioco, ma può decidere di diventare un arciere oppure, perché no, imparare a utilizzare le arti arcane. Non mancano specializzazioni ibride, come il paladino, abile sia in mischia che nell'uso della magia bianca, o l'assassino, capace di essere letale sia a distanza ravvicinata che con arco e freccia.

NEL CUORE DI GRANSYS

Per quanto caratterizzato da una forte connotazione action, quello di Capcom non sarebbe un gioco di ruolo degno di questo nome se non prevedesse la presenza di un hub in cui si concentrano alcuni dei servizi principali a cui il nostro eroe può avere accesso. L'hub in questione prende forma nella capitale di Gransys, Gran Soren: qui l'Arisen può incontrare i mercanti che vendono gli oggetti più disparati, ottenere missioni di vario tipo, e visitare il quartier generale delle pedine.





L'ASPETTO CHE AL MOMENTO DESTA LE MAGGIORI PERPLESSITÀ È IL SISTEMA DI CONTROLLO

HIC SUNT DRACONES

In apertura si accennava al frame rate della versione provata. Ebbene, il lavoro svolto dal team di conversione è già da ora encomiabile: sebbene si tratti di una build non definitiva, e in alcuni aspetti ancora acerba, questo port per PC potrebbe benissimo diventare l'edizione migliore dell'action RPG targato Capcom. Parlando più concretamente di opzioni grafiche, la versione per mouse e tastiera di Dragon's Dogma: Dark Arisen mette sul piatto gli ovvi filtri anti-aliasing e anisotropico, ombre più definite e un sistema di illuminazione rimodernato. Il risultato non è chiaramente da mozzare il fiato (stiamo pur sempre parlando di un gioco pubblicato alla fine del ciclo vitale della scorsa generazione di console, e già allora non è che facesse gridare al miracolo), ma è un prodotto che riesce finalmente a offrire un frame rate degno

di questo nome senza sacrificare la resa visiva globale. C'è comunque ancora un po' di lavoro da fare per quanto riguarda la distanza di visualizzazione degli oggetti, che spuntano magicamente troppo vicini al party; questi fastidiosi pop-up non coinvolgono solo gli elementi dello scenario, ma anche i personaggi non giocanti e i nemici. Immaginate di camminare tranquilli in un bosco, quando improvvisamente compare un'enorme manticora a pochi metri da voi: ecco, non è un'esperienza carina, soprattutto perché i tempi di reazione diventano molto ristretti. Un altro aspetto tecnico che desta qualche perplessità è il sistema di controllo: i tasti da utilizzare sono stati semplicemente traslati dal joypad a mouse e tastiera, comprese le combinazioni per l'uso delle abilità dell'Arisen. Ne risulta un sistema macchinoso che sarebbe facilmente modificabile permettendo



Andare in giro di notte significa rischiare di scontrarsi con i non morti.

di impostare l'attivazione di tali capacità sui tasti numerici, possibilità al momento negata. Tutto sommato sono problemi di minore entità, facilmente risolvibili prima che il gioco venga messo a scaffale. Vedremo a gennaio, quando finalmente avremo la possibilità di mettere le mani sulla versione definitiva, se Dragon's Dogma: Dark Arisen sarà in grado di farsi perdonare i quasi tre anni di ritardo offrendo una conversione degna di nota e, soprattutto, confezionata in maniera ineccepibile. 🧑



16 febbraio 2016 ▶ Capcom ▶ streetfighter.com



STREET FIGHTER V

Dopo essersi ripreso il trono nel regno dei picchiaduro, Street Fighter si prepara a tornare in una nuova versione, con il difficile obiettivo di allargare la sua platea.

Quando si parla di Street Fighter, si parla della storia dei videogiochi. Un titolo, quello di Capcom, che ha saputo plasmare il genere dei picchiaduro come pochi nella storia, conqui-

COMMENTO

La prima prova sul campo di Street Fighter V è risultata globalmente positiva. Le innovazioni introdotte in termini di gameplay convincono, sebbene i più maliziosi potrebbero intravedere un certo riciclo delle idee, dato che Ono ha praticamente saccheggiato a piene mani tanto da Street Fighter III quanto dagli Alpha. Non che questo sia un male, ma resta da vedere se il pubblico accetterà di buon grado queste novità o continuerà imperterrito a giocare con il precedente capitolo.

- ⊕ **Combat system rinnovato**
- ⊕ **Nuove tecniche e nuovi stili**
- ⊖ **Visivamente molto simile a SF4**
- ⊖ **Scelte di marketing controverse**

GIUDIZIO: ✓✓✓✓

stando il pubblico per un lasso di tempo che ormai sfiora i trent'anni. Da quel suo esordio nell'estate del lontanissimo 1987, ha saputo costantemente rinnovarsi e adeguarsi alle innovazioni del mercato, senza per questo perdere mai la sua anima, così tecnica e in grado di fare sempre e comunque la differenza fra un giocatore esperto e il "niubbo" della situazione.

QUANDO SI PARLA DI STREET FIGHTER, SI PARLA DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI



Nonostante la visuale stile x-ray, non aspettatevi nulla di truculento alla Mortal Kombat.

Ricordo ancora con piacere i megatornei redazionali davanti alla splendida versione SNES di Street Fighter II, probabilmente ancora nel cuore di tutti quei gamer che sono cresciuti – anche videoludicamente parlando – negli anni '90. Poi però le cose sono cambiate: in particolare il terzo capitolo, chiuso nel suo ostinato seppur splendido disegno bidimensionale, non è riuscito a reggere i cambiamenti epocali portati dalla terza dimensione, quella che ha permesso la nascita di franchise dall'indiscutibile successo come Virtua Fighter, Tekken e Dead or Alive. Questi nomi hanno dominato la scena per più di un decennio, eclissando i vari tentativi di Capcom di riportare in auge il proprio pupillo: purtroppo fra un Alpha e l'altro abbiamo anche assistito a produzioni meno entusiasmanti, come i vari EX, che nel tentativo di scimmiettare le succitate produzioni firmate SEGA, Namco e Tecmo, ha finito con il tradire le sue radici, con il solo risultato di disperdere ancora di più un'utenza sempre meno entusiasta nei confronti di Ryu e soci. C'è voluto un nettissimo cambio di rotta per rimettere le cose in sesto, e di questo dobbiamo solo



Passano gli anni, ma Ryu rimane sempre uno dei personaggi più amati.

Personaggi ed effetti grafici rimangono sempre al top, i fondali molto meno.



Rasghid è una delle new entry di questa edizione, con sandalacci annessi.

STREET FIGHTER IV HA CAMBIATO LE CARTE IN TAVOLA, CONIUGANDO TRADIZIONE E MODERNITÀ

che essere grati a quel folle di Yoshinori Ono, vero artefice di questa rinascita, arrivata in un periodo in cui quasi tutti erano convinti della imminente estinzione del picchiaduro. Street Fighter IV ha cambiato le carte in tavola, riuscendo a coniugare tradizione e modernità come solo i giapponesi sono capaci di fare. Ne è scaturita una delle cose migliori che si siano viste negli ultimi anni, capace di riaccendere la

fiamma in moltissimi gamer tanto della prima quanto dell'ultima ora, dando vita a campionati internazionali sempre più accesi ed entusiasmanti.

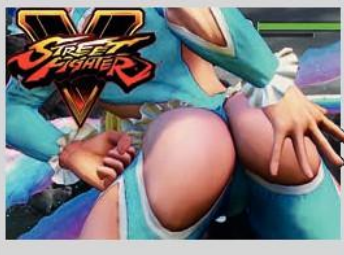
SHORYUKEN!

Va da sé che, con una premessa simile, attesa intorno a questo quinto capitolo ufficiale si sta facendo davvero pressante, anche per via delle dichiarazioni di Ono stesso, che in più di un'occasione ha voluto precisare la nuova linea di condotta. Di fatto l'idea è rendere Street Fighter più democratico, per così dire, di aprirlo insomma a un pubblico che fino a oggi ha preferito tenersi alla larga da un gioco che di certo non è mai stato

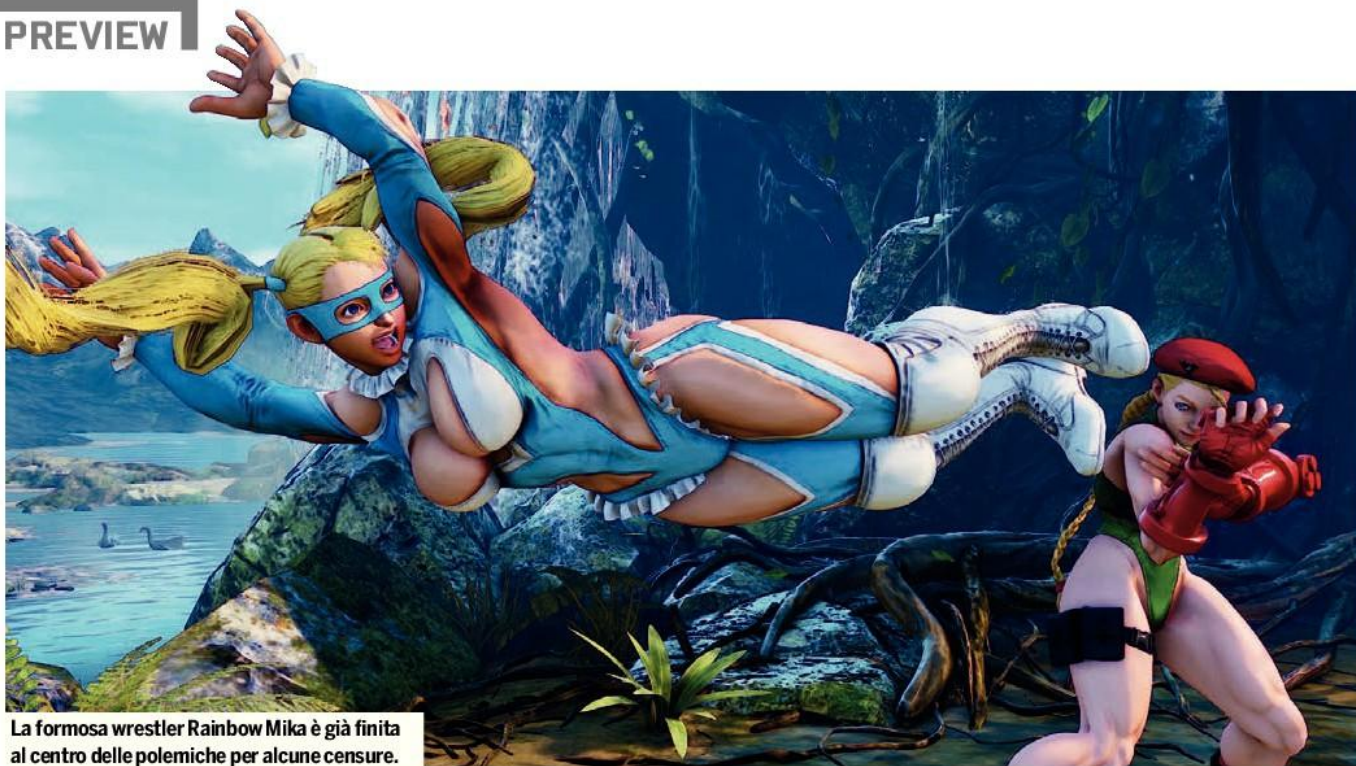
particolarmente gentile con chi non ha i riflessi d'acciaio e non è disposto a buttare via decine, se non centinaia di ore per allenarsi duramente, quasi si trattasse di una vera e propria arte marziale. Come si traduca tutto questo in termini di gameplay, lo capiremo solo quando avremo fra le mani il codice finale; per adesso limitiamoci ad analizzare le novità più evidenti, come la scomparsa delle dei cosiddetti Focus Attack e il ritorno dell'EX Gauge, che i fan di Street Fighter III di certo ricorderanno. Questo indicatore si andrà a riempire mano a mano che porteremo a segno i nostri attacchi, permettendo poi di "spendere" quanto accumulato tramite uno speciale quanto spettacolare attacco detto Critical Art, di fatto una versione potenziata di uno dei colpi speciali. Potrebbe quindi essere l'Hadoken per Ryu, Hooyokusen per Chun-Li, lo Psycho Crusher per M.Bison, il tutto chiaramente enfatizzato da una

CENSURA PREVENTIVA

Come confermato da Yoshinori Ono in una recente intervista, alcune animazioni presenti nella prima beta del gioco sono state rimosse o modificate per evitare di urtare la sensibilità di alcuni giocatori. In particolare è stata nascosta alla vista una delle Critical Art della giovane combattente Rainbow Mika, che praticamente si dava uno schiaffo sul sedere, prontamente censurato alzando la telecamera sopra la vita; lo stesso truccetto utilizzato anche per nascondere la zona inguinale di Cammy durante il suo ingresso nel ring.



Questa Critical Art di Nash è davvero micidiale.



La formosa wrestler Rainbow Mika è già finita al centro delle polemiche per alcune censure.

sequenza video particolarmente esagerata, atta a esaltarne tutto il potenziale devastante, anche in termini puramente visivi. Il grosso delle novità, di fatto il vero game changer, risiede però nel V-Gauge: quest'altra serie di barre (tre per ogni combattente) infatti funzionano in maniera diametralmente opposta a quelle EX, incrementandosi a suon di botte prese invece che date e/o utilizzando correttamente le V-Skill. Queste ultime sono di fatto la nuova versione dei Focus Attack presenti in Street Fighter IV e permettono di dar vita a mosse difensive quanto offensive, che variano a seconda del personaggio selezionato. Lo scopo ultimo

rimane sempre quello di riempire il più velocemente possibile il V-Gauge, in modo da poter spianare la strada ai V-Trigger e ai V-Reversal. Va da sé che questa formula, tanto semplice quanto efficace, rappresenta una delle meccaniche più interessanti in assoluto, in grado di modificare radicalmente il combat system e aprire a nuovi stili di gioco.

SPINNING BIRD KICK!

Si parlava di V-Gauge e dei modi più rapidi per accedere alle tecniche speciali di ogni personaggio. Partiamo dalle V-Trigger, abilità uniche che si possono utilizzare solo nel momento in cui l'indicatore EX si trova al

massimo, premendo pugno e calcio forte contemporaneamente. Questa meccanica ha implicazioni differenti a seconda del combattente in uso, permettendo di accedere a nuove mosse e tecniche, ma senza le esagerazioni viste in passato come le celeberrime Ultra presenti nell'ultima versione di Street Fighter IV. Di fatto si tratta di un plus, che i giocatori più esperti dovranno imparare a usare con dovizia e intelligenza durante gli scontri, magari togliendosi d'impiccio nei momenti più difficili, sempre con la consape-

NONOSTANTE L'UTILIZZO DELL'UE4, NON CI TROVIAMO DI FRONTE A UN BALZO IN AVANTI PARAGONABILE A QUELLO COMPIUTO DA STREET FIGHTER IV



Come da tradizione, M.Bison non fa sconti a nessuno.

SEASON PASS OBBLIGATORIO?

Come da copione, anche Street Fighter V avrà il suo bel season pass, che al prezzo di 29,99 € darà accesso a sei nuovi combattenti (Alex, Guile, Balrog, Ibuki, Juri e Urien) non appena questi saranno disponibili, nonché ad alcuni costumi aggiuntivi. Va da sé che una scelta di questo genere di fatto appare quasi come un'imposizione, anche in considerazione di un roster iniziale non certo memorabile in termini numerici. Di fatto, il prezzo di "entrata" è diventato quasi novanta euro, una cifra non esattamente popolare.





GLI SVILUPPATORI STANNO PUNTANDO A RIEQUILIBRARE ALCUNI ASPETTI DEL GAMEPLAY

FACE VECCHIE E NUOVE

Con i suoi sedici personaggi, *Street Fighter V* non appare certo come il picchiaduro più densamente popolato di tutti i tempi. Ciò detto il roster rimane solido, comprendendo alcuni dei personaggi più iconici della serie come Ryu, Chun-Li, M.Bison, Cammy, Ken, Vega, Zangief e Dhalsim, affiancati da alcune new entry piuttosto interessanti, come il feroce "rastamanno" Necalli, il medio orientale Rasghid, la bella brasilera Laura Matsuda e il letale F.A.N.G., secondo in comando dell'organizzazione criminale Shadaloo.



volenza che non sarà sufficiente un singolo colpo per ribaltare le sorti di un match sfavorevole. A occhio a croce sembra che gli sviluppatori puntino a riequilibrare alcuni aspetti del gameplay, rendendo di fatto gli scontri più equi e meno dipendenti da mosse risolutive che tendono a penalizzare eccessivamente l'avversario. Si tratta di uno dei cambiamenti più importanti e decisivi nell'ecosistema di gioco, e molto probabilmente quello che verrà accolto con minor entusiasmo, ma rimane comunque un segno tangibile del lavoro di Oni in termini di evoluzione, laddove molti concorrenti continuano a reiterare le stesse identiche formule senza introdurre mai nulla di veramente nuovo. Chiudono il cerchio le V-Reversal, che sacrificando uno dei tre indicatori della barra EX permettono, se eseguite con il giusto tempismo, di contrattaccare l'avversario mentre si para un colpo. Simili alla counter di *Street Fighter Alpha*, queste tecniche daranno però vita a differenti risultati a seconda del personaggio utilizzato: le conseguenze possono essere tanto un semplice "rimbalzo" quanto un atterramento, se non addirittura



Direttamente da *Street Fighter Alpha 3* torna la bella Karin, più letale che mai.

uno scambio di posizione. Un altro tassello che va a ripescare aspetti dei precedenti capitoli della serie, per adattarli a un gameplay tutt'altro che statico, in teoria tanto semplice da approssicare quanto difficile da domare. Non un compito facile per Ono e i suoi, visto che si troveranno presto sotto la lente d'ingrandimento di non pochi veterani, che analizzeranno ogni singolo fotogramma in maniera a dir poco critica. Personalmente non sono convintissimo che Capcom riuscirà ad attirare nuova clientela, anche perché a monte di numerose novità il gioco appare agli occhi di un profano molto, forse troppo, simile al suo illustre predecessore. Se infatti le innovazioni non sfuggiranno certo agli appassionati, per tutti gli altri c'è il rischio concreto di un "more of the same", suffragato da un aspetto grafico che sembra tutt'al più un upgrade, non certo quella incredibile rivoluzione che ha segnato il debutto di *Street Fighter IV*. Nonostante l'utilizzo dell'Unreal Engine 4, non ci troviamo di fronte a un balzo in avanti di chissà quale natura, anzi: fra ombre eccessivamente "retinate" e fondali non proprio dettagliatissimi, si ha quasi l'impressione che Capcom abbia deciso di non prendersi troppi rischi, concentrando i suoi sforzi solo sulla modellazione dei personaggi, indubbiamente più curati e particolareggiati che mai. In ogni caso, con un esordio che ormai si conta in settimane o non più in mesi, sapremo molto presto di che pasta è fatto quello che molti considerano come l'unico vero picchiaduro old-school presente sul mercato. 🍌

Il ritorno di Ken ha generato pareri contrastanti per via del suo nuovo look.





PALADINS

Orsacchiotti antropomorfi, orchi sciamani e cavalieri robot si scontrano a colpi di carte da gioco. Davvero riuscite a immaginare qualcosa di meglio?

Nel corso dell'ultima gamescom Paladins è stato una delle sorprese più interessanti dell'intera fiera. Il perché è presto detto: si spara, è un fantasy e ci sono le carte. Se questi tre

COMMENTO

Carte collezionabili. E non voglio sentire nient'altro. Se proprio siete di quelle persone a cui non bastano premesse del genere, sappiate che Paladins è anche molto divertente e unisce le dinamiche filo-naziste del MOBA a quelle, leggermente più rilassate, degli sparattutto online. Il risultato ha un gusto davvero particolare e piacevole che fa ben sperare per un futuro pieno di match ultracompetitivi. Sigh, e io che volevo solo pasticciare con le carte.

- ⊕ Le carte collezionabili
- ⊕ Il sistema unisce alla grande due mondi tanto lontani
- ⊖ Pochi personaggi tra cui scegliere
- ⊖ Palesemente sbilanciato

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

elementi presi singolarmente non danno di certo vita a niente di nuovo, quando sono mescolati all'interno dello stesso recipiente allora il discorso cambia. E come se cambia. Il look piacevole e colorato che ammantava questo FPS competitivo online è solo uno degli ingredienti che mi ha fatto salire sulla giostra dell'entusiasmo. La verità è che ho un feticismo per qualsiasi prodotto con presenza di carte collezionabili, probabilmente residuo dell'eccitazione fanciullesca per le figurine dei calciatori prima e per le carte di Magic poi, nell'età



dell'adolescenza. Non a caso ho perso il sonno nei primi periodi di Heartstone, e non appena ho saputo che Paladins aveva un sistema di carte da gioco, per alcuni versi simile al titolo Blizzard, ho drizzato subito le antenne.

PALADINI ARMATI DI LASER

Ma cos'è Paladins? Lo sparattutto con le carte è il nuovo titolo di Hi-Rez Games, il team dietro a Smite, un MMO che si è guadagnato tantissimi seguaci nel corso degli ultimi anni. In questo caso parliamo di un FPS che strizza l'occhio a Team Fortress in un'ambientazione poco consueta: un fantasy che, al canonico mucchio di nani, elfi e giganti, unisce elementi tecnologici tipici della science fiction. Insomma: ci sono robot, ci sono cavalieri e ci sono — perché no — cavalieri robot. Questa particolare commistione si riflette anche

QUANDO ENTRA IN GIOCO L'ARIETE, GLI EQUILIBRI DELLA PARTITA CAMBIANO COMPLETAMENTE

Esistono modi più comodi per montare a cavallo.



All'inizio del match è possibile scegliere la carta di partenza.



Da questo menù è possibile gestire la collezione di carte.

PALADINS È UN PRODOTTO CON GRANDISSIMI MARGINI DI MIGLIORAMENTO

sugli strumenti di morte messi in mano ai personaggi: la presenza del classico arco non impedisce a un altro personaggio di incenerire gli avversari con un modernissimo lanciafiamme. Il risultato è decisamente interessante e furbo, dal punto di vista delle possibilità eterogenee che il team si concede per le future aggiunte al cast. Gli scontri avvengono tra squadre di cinque elementi, scelti tra una rosa che per ora

conta solo otto personaggi. Ogni campione è in possesso di tre abilità: solitamente due skill offensive o difensive e una di evasione, che gli permette di sottrarsi in fretta al fuoco nemico perdendo però i potenziamenti accumulati. Nonostante qualche abilità che offre benefici anche al resto della squadra è assente una vera e propria scelta di supporto, a sottolineare l'importanza in prima linea delle capacità offensive del personaggio. Insomma, non mancano scudi personali, muri di pietra e totem di guarigione, ma l'occhio è sempre aggressivo, e non sarete premiati per aver impedito al nemico di farvi secchi se poi non siete abbastanza le-



sti da massacrarlo in tempo utile. Lo scopo della squadra è innanzitutto conquistare un'area, come nel più classico dei Re della Collina: una volta ottenuti i punti necessari verrà evocato un cannone, una sorta di ariete che comincerà a viaggiare verso la fortezza avversaria con lo scopo di distruggerne i cancelli. Nel momento in cui il macchinario è in gioco gli equilibri della partita cambiano completamente, e chi difende deve cercare di sbarazzarsi il più in fretta possibile della macchina d'assedio. Una volta riusciti nel compito viene ripristinato il punto di controllo, e inizia un nuovo round per contendersi l'ariete. Il tutto si conclude solitamente nel giro di due o tre turni.

DON'T FEED THE REAPER

Non sono mai stato catturato davvero nella rete dei MOBA ma ho giocato un pochino a League of Legends, come

SE SBILANCI NON VALE

Il gioco è ancora in beta, la questione del bilanciamento tra i personaggi è ovviamente molto complessa, e riguarda equilibri perennemente in bilico. Nonostante questo, nei giorni in cui ho avuto modo di giocare a Paladins, ho notato che alcuni degli eroi sono palesemente più forti degli altri. È giusto dire che, in almeno un paio di esempi, la sensazione è di netta impotenza di fronte all'arsenale schierato da altri campioni. Speriamo che col tempo il problema venga risolto, se non altro per non scendere nella corsa sfrenata in fase di selezione dei personaggi.



La corsa verso il punto da conquistare è la fase principale.

Katniss chi?



chiunque nell'ultimo secolo. Mi ci sono divertito finché non ho capito che la gente che avevo contro affrontava le partite a

livello personale, e con una tale rabbia agonistica che proprio non appartiene al mio modo di giocare pacato e rilassato. È



un posto brutto, quello, per capire chi sei davvero. Nonostante il mio abbandono prematuro allo spietato mondo dei MOBA, ho comunque fatto in tempo ad afferrare lo stretto indispensabile per capire i meccanismi che regolano quei match al fulmicotone e, in qualche caso, li ho ritrovati in Paladins. La scelta del personaggio all'inizio della partita, per esempio, che va lockato in tempo per assicurarsene il controllo (o il fatto che sembrano già pronti a così tante reskin da farli diventare dei bambolotti). Oppure l'idea stessa dello spingere attraverso

le linee nemiche, devastandone le difese per arrivare al cuore pulsante della base. Quello che maggiormente mi ha fatto capire che i meccanismi in gioco erano più o meno equivalenti è stata la sensazione di non dover "feedare" l'avversario. Nei MOBA si usa questo termine quando si gioca in modo talmente scarso da diventare una fonte costante di esperienza per il team avversario che si potenzia, letteralmente, sulle spalle del poveraccio di turno. Un elemento in grado di creare un vero e proprio dislivello nelle due

IN PALADINS IL MECCANISMO DI LEVEL UP PREMIA PALESEMENTE LA SQUADRA IN GRADO DI ANNICHILIRE I NEOFITI



Nella vecchia fattoria, ia ia oh (premio dida inutile 2015, ndkeiser)!

CAVALLI IN FIAMME

Gli spostamenti all'interno della mappa di gioco sono perlopiù affidati all'uso della cavalcatura. Questo perché le aree sono davvero grandi e, diciamo così, la possibilità di vendere tigris e cuccioli di drago da cavalcare deve aver solleticato il palato di Hi-Rez. Da parte mia sono stato così fortunato da aver avuto un cavallo infuocato nuovo di zecca col mio account stampa. L'orgoglio era talmente grande che, alla prima partita, quando mi sono reso conto che avevamo tutti lo stesso cavallo e sembrava di essere in un maneggio in fiamme, ho rischiato la depressione.





La schermata alla fine della partita permette un recap esaustivo della performance.

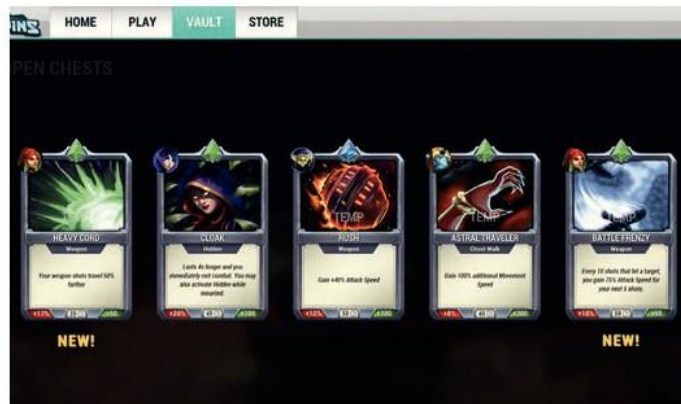
LA PARTE PIÙ INTERESSANTE DI PALADINS È LEGATA AL SISTEMA DI CARTE DA COLLEZIONE

squadre, al punto da rendere irrecuperabile la partita. In Paladins il meccanismo di level up è concepito in modo da premiare smaccatamente la squadra in grado di annichire i neofiti, e questo sistema è legato alle carte da gioco.

CREDERE NEL CUORE DELLE CARTE

Finalmente! La parte più interessante (ve l'ho detto: è più forte di me) di Paladins è legata al sistema di carte da collezione. All'inizio della partita, e ogni volta che si passa di livello, è possibile scegliere una fra tre carte pescate casualmente dal mazzo. Ogni carta ha un livello di rarità, un bonus all'attacco e all'energia e aggiunge un'abilità passiva al personaggio. L'abilità può riguardare tanto una delle skill in possesso del campione, quanto semplicemente il personaggio stesso: la sua capacità di movimento, la portata del suo attacco, il danno inflitto dall'arma. L'idea di inserire un sistema del genere permette la creazione di strategie in tempo reale, nel corso della

partita, modificando l'approccio alla squadra avversaria. Progredendo nello scontro si possono ottenere fino a quattro livelli, scegliendo altrettante carte e cumulando tutti i vantaggi del caso. Quando si viene uccisi le carte si disattivano e tornano in funzione dopo un cooldown davvero breve e quindi, va detto, ben poco incisivo. La possibilità di collezionare nuove carte è demandata ai forzieri che si ottengono vincendo le partite e aumentando il rank del giocatore, oppure grazie al sistema di crafting. A tal proposito, se lo spaccettamento vero e proprio non è tanto diverso da come l'ha immaginato Blizzard per il suo Heartstone, il meccanismo del crafting è decisamente differente: in ogni momento è possibile sacrificare un certo numero di doppioni per utilizzarli nella creazione di una carta casuale. Le doppie funzionano come moneta di



Un pacchetto intermedio contiene cinque carte di diversa rarità.

s scambio (o come Polvere Arcana) per ottenere una nuova rara, una nuova ultra-rara o una nuova epica.


ANCORA QUI, ANCORA IN BETA

Paladins è attualmente in una fase di beta chiusa a cui è possibile accedere solo tramite invito. Questo significa che i contenuti di gioco sono — o almeno dovrebbero essere — in continua espansione. Nonostante il divertimento assicurato nelle decine di partite che ho affrontato, ho iniziato a sentire un certo senso di ripetitività dovuto all'esiguo numero di personaggi giocabili, di aree di gioco e di carte a disposizione. La collezione completa conta una ventina di carte per ogni personaggio; un po' poche per elaborare strategie davvero diverse e incisive. Tanto più che in questa fase è completamente inibita la possibilità di costruirsi un proprio deck, e quindi le carte che si sbloccano possono essere pescate solo a fortuna, demandata alle scelte casuali del gioco. Paladins è sicuramente un prodotto che ha grandissimi margini di miglioramento, ma Hi-Rez sembra aver imboccato la strada giusta per tirar fuori dal cilindro un titolo che sappia unire due mondi apparentemente lontani come quello dei fanatici degli FPS e quello dei feticisti delle carte. Per me, che mi identifico volentieri in entrambe le categorie, è una vera e propria promessa di felicità.



Gli scudi si rivelano fondamentali nel momento in cui bisogna tenere la posizione.





GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX FIRST ASSAULT ONLINE

Sparare nei panni di Batou non capita tutti i giorni. E nemmeno in quelli del Maggiore. E nemmeno in quelli di Togusa. E nemmeno... Insomma, avete capito.

COMMENTO

Se alcune produzioni, come Call of Duty, sembrano averne scoperto il fascino l'altro ieri, la fantascienza di Ghost in the Shell è sempre rimasta nei pensieri di TGM. Gli influssi sui videogiochi sono stati fortissimi, anche e soprattutto al di fuori del marchio ufficiale, e oggi ne ritroviamo gli stilemi originali nella forma semplice e istintiva di uno sparatutto competitivo, con tocchi di tattica spicciola e tanta personalizzazione su armi e accessori. Quello che ho visto non mi ha particolarmente entusiasmato, ma la base sembra comunque appropriata per uno sparatutto F2P di discreta fattura. Che non è quello che vorremmo da GitS, ma cercheremo di farcelo bastare.

- ⊕ Personaggi e ambientazioni di culto
- ⊕ Interessanti spinte al gioco di squadra
- ⊖ Level design fin troppo semplice
- ⊖ Schema di base molto canonico

GIUDIZIO: 

La serie Ghost in the Shell fa parte di un periodo particolarmente fecondo per gli anime di culto, capace di affascinare tanto gli amanti del cyberpunk quanto, semplicemente, gli ammiratori della vivace cultura fantascientifica giapponese. Nel giro di pochi anni, grossomodo dalla fine degli '80 alla metà dei '90, hanno visto la luce capolavori come Ghost in the Shell di Mamoru Oshii (Masamune Shirow è, invece, autore del manga e della serie animata Stand Alone Complex), Akira di Katsuhiro Ōtomo, anch'esso di origine cartacea, insieme a perle un po' meno conosciute come Jin-Roh, film d'animazione in cui la novella morale di



Capuccetto Rosso si fonde alle distopie in stile Fahrenheit 451. Nei primi due casi sono tanti i videogame che, a vario titolo, hanno ripreso tematiche da una parte o dall'altra: Prototype e F.E.A.R. devono moltissimo alla trama di Akira, ad esempio, mentre una lunga scia di VG – da Oni all'ultimo Black Ops (già, chi l'avrebbe mai detto), passando dall'ottimo Binary Domain – ha richiamato da vicino le suggestioni cibernetiche di Ghost in the Shell. Un universo, quello di Oshii e Shirow, dove i temi dell'identità e dell'autocoscienza delle macchine sono stati liberati in un territorio meno opprimente, regno di grandi invenzioni visive, e lo spettacolo dell'azione risulta perfetto per i videogiochi cyberpunk, alla ricerca di un gusto esteticamente accattivante per innesti, droni e protesi robotiche. La cosa bella, però, è che vi ho regalato questa intro un po' gratuitamente, giusto perché mi andava di scriverla (cosa non si fa per non lavorare per

IL LASCITO DI GHOST IN THE SHELL È RICONOSCIBILE IN TANTI VIDEOGAME CYBERPUNK



Le mappe, almeno quelle viste nella beta, sembrano avere una struttura piuttosto semplice.



I compagni di squadra possono sfruttare le stesse abilità, per massimizzare il potere d'attacco.



MANCO A DIRLO, IL "MAGGIORE", BATOU E TOGUSA SONO STATI GLI EROI PIÙ USATI NELLA PROVA

davvero, ndkeiser): Ghost in the Shell - Stand Alone Complex deve nome, personaggi e ambientazioni all'omonima serie, ma la sua natura è quella di un FPS competitivo semplice semplice, senza tante ambizioni narrative se non quelle di legare i vari episodi - all'interno di stagioni F2P - con gli eventi e gli scenari della serie. Il ché non vuol dire nulla, naturalmente, le cose buone possono trovarsi da tutte le parti.

DONNE, UOMINI E CYBORG DELLA SEZIONE 9

La sostanza sparattutto di "First Assault" - questo il titolo del primo episodio - è votata al gioco di squadra e agli scontri furibondi, grossomodo nella stessa misura, ovviamente

PACCHETTI ANTICIPATI

Già in fase di Early Access sono disponibili diversi pacchetti a pagamento, utili non tanto a competere - anche se aiutano la crescita del PG - quanto a distinguersi esteticamente. Per cinque euro potete accedere alla fase beta e alla skin di un'arma; il pacchetto da una decina di bigliettoni offre gli stessi contenuti ma include un'altra skin, più rara, oltre a 100,000 di GP coupon (il denaro del gioco); l'offerta a quindici sacchi aggiunge un credito allo sblocco di un personaggio, insieme a una skin per un'arma più potente. Stesso discorso per l'Elite Early Access Pack, che cumula gli altri benefici a un altro unlock per gli agenti, a un nuovo modello per Motoko Kusanagi e a 500.000 GP per comprare quel che volete.

con grande attenzione alla fase di Iodout. Appena entrati nel client di gioco dobbiamo scegliere uno degli operativi della Section 9, la celebre agenzia investigativa di GitS, ognuno provvisto di una facoltà cibernetica che può essere concatenata a quella degli altri agenti, per dotarli momentaneamente della stessa facoltà, potenziarla e accedere a una sua versione migliorata. Durante la prova ho contato otto personaggi fra cui scegliere, ma alla fine ne ho potuti vedere in azione solo tre, non perché gli altri fossero bloccati ma perché il "Maggiore", Batou e Togusa erano di gran lunga i più famosi e, per tanto, sono stati scelti dai dodici giocatori presenti in partita, tra cui due sviluppatori del gioco (almeno loro, in effetti, avrebbero potuto avere più fantasia). I tre poteri non si sono dimostrati particolarmente originali - invisibilità per il maggiore Kusanagi, innesto lanciamilli per Batou e boost di velocità per Togusa - ma la loro concatenazione ha spesso determinato gli equilibri sul campo, almeno nelle modalità (un filo) più complesse dove, per l'appunto, muoversi in gruppo è importante. La partita

più semplice, un TDM, è stata funestata dall'elementare level design e dalla piccola dimensione della mappa; tali fattori si sono uniti alla gran velocità degli agenti e hanno consegnato la vittoria, più che al team migliore, a quello capace di raggiungere per primo il punto di respawn nemico, così da massacrare gli avversari all'ingresso in partita... È andata meglio nella modalità Bomb, dove piazzare un ordigno in casa del nemico, e in una opzione a punti di controllo un filo meno classica del solito, con droni da combattimento che compaiono in nostro aiuto dalle basi conquistate: in simili situazioni, anche per la migliore fattura delle mappe, a far la differenza è stata la capacità di muoversi appaiati, magari a gruppi di tre, sfruttando al massimo le proprie facoltà cibernetiche. Il contesto narrativo, infine, proviene dalla timeline dell'omonima serie televisiva, che con i film condivide personaggi e ambientazioni, ma non il continuum degli eventi. Il gioco in sé non è mi sembrato nulla di rivoluzionario, ma se volete tenerlo personalmente d'occhio dovrebbe essere già disponibile su Steam in Accesso Anticipato, sotto forma di F2P con accesso alla beta e contenuti opzionali a pagamento (il pacchetto minimo costa cinque euro). Il publisher Nexon ha buona esperienza e riscontri commerciali nel settore, e sicuramente non mancherà di supportare a dovere il suo nuovo pargoletto.

Prima di entrare in partita siamo nella "matrice", dove possiamo selezionare un loadout costruito in precedenza.





BOUNTY TRAIN

Attenzione! Questa anteprima va in stampa in forma ridotta per venire incontro alle NOSTRE capacità mentali.

Premessa: è l'una di notte di uno di quei giorni furiosi prima di andare in stampa, quei giorni in cui il keiser sente più noi che la famiglia, quei momenti che in un attimo è l'E3 fuori stagione e che succedono le cose più imponderabili. Come ritrovarsi con la coperta corta e che,

mentre sei lì che dici "evvai, anche sto mese è andata", ti trovi alle 3.40 AM davanti al PC su un treno a vapore per gli Stati Uniti, accompagnato da una splendida versione al piano di "John Brown's Body". D'altronde, il nostro primo incontro con Bounty Train di Corbie Games risale proprio all'ultimo giorno di fiera losangelina, con me e il keiser, stremati, spiaggiati nel booth Daedalic. In quell'occasione, però, io restai genuinamente colpito dallo strano incrocio tra FTL e Sid Meier's Pirates, ma con molto più vapore.

TRENINO VA...

Bounty Train è disponibile in Accesso Anticipato su Steam da qualche mese, ma a fine novembre è arrivato un corposo aggiornamento e siamo finalmente davanti a "un gioco". Se Hard West ci porta nella frontiera più selvaggia, Corbie Games ci fa vivere il periodo della Guerra di Secessione, con tutti i drammi politico-sociali che ne conseguono. Il filo conduttore del gioco è, infatti, una storia familiare che si intreccia con la costruzione della prima linea ferroviaria transamericana. Walter Reed, il protagonista, torna negli States alla morte del padre, e dovrà fare i conti con un'eredità neanche troppo voluta e un fardello mica

da poco: completare la costruzione del progetto secondo il disegno del genitore, ritrovando i fratelli per ottenere la maggioranza aziendale contro i burocrati industriali che preferiscono la speculazione a scapito del progresso e dei nativi americani. Certo, c'è sempre l'opzione di infischiarci e tornare in Inghilterra, ma mica vorrete star

COMMENTO

Bounty Train ha le potenzialità per diventare un classico, ma al momento il mix di generi è imbrigliato in schemi troppo rigidi e meccanici. Facendo confluire negli USA della Guerra di Secessione un po' di opzioni commerciali in più, qualche quest strutturata meglio e un po' di dinamismo in combattimento le cose cambierebbero radicalmente. Al momento, però, ci troviamo davanti soltanto a un piacevole e interessante concept presentato in maniera esteticamente impeccabile e con un'impalcatura solida.

- ⊕ Bel mix di generi
- ⊕ Come Pirates, ma con i treni!
- ⊖ Sistema economico sbilanciato
- ⊖ Combattimento un po' meccanico

GIUDIZIO: ✓✓✓✓✓

BOUNTY TRAIN È UNO STRANO INCROCIO TRA FTL E SID MEIER'S PIRATES, MA CON MOLTO PIÙ VAPORE

Le città si assomigliano tutte per struttura, ma a seconda della grandezza sono più o meno ricche esteticamente.





Il treno è la nostra casa, la nostra vita, la nostra armatura.

Vagone dopo vagone il nostro diventerà "il treno lungo lungo che attraversa la città" (cit.).



Abbiamo circa due anni di tempo per convincere buona parte di quelli a destra ad andare a sinistra. Semplice.

GESTIRE DIVERSI GENERI RICHIEDE UN EQUILIBRIO PERFETTO CHE CORBIE GAMES NON HA ANCORA RAGGIUNTO

DERAGLIAMENTI

Tutto bello, tutto giusto, dunque? No, perché a fronte di un ottimo contesto dipinto con vivace brillantezza e un mix efficace di semplificazione ludica e ricostruzione storica, Bounty Train è ancora acerbo. D'altronde, l'ambizione è tanta e la gestione di diversi generi in contemporanea richiede un equilibrio perfetto che Corbie Games non ha ancora raggiunto del tutto: in primis, pur proposte in maniera sempre accattivante, alla fine le quest non variano chissà quanto e il gioco, sulla lunga, è ancora troppo monotono. A cambiare il ritmo, d'altronde, ci dovrebbe pensare il combattimento, ma se anche l'idea di adottare un mix di tempo reale e pausa tattica è giusta, non c'è molto da fare se non appostarsi per bene e sparare come se non ci fosse un domani. Infine, il sistema economico è fin troppo difficile da domare, e per fare i soldi si è costretti a lunghe fasi di grinding, che non vanno d'accordo con il limite di giorni che scandisce la missione principale.

qui a commentare la schermata di game over per altri duemila caratteri? Insomma, tocca fare i bagagli e partire per Portland, con i pochi soldi che ci ha lasciato il nostro vecchio e un bel treno tutto da coccolare, espandere, difendere e gestire.

PIRATES ON RAILS

Il funzionamento di Bounty Train ricorda il già citato gioco di Sid Meier, rivisto in chiave roguelite come va tanto di moda, e ben presto ci troveremo a viaggiare sulla mappa degli States commerciando beni di varia natura per accumulare il denaro necessario a foraggiare la nostra impresa, migliorare il nostro treno con tante belle carrozze,

locomotive coi super optional e tanto carbone per affrontare le tratte più lunghe. Contemporaneamente, le stazioni sono piene di persone pronte a fornire le proprie competenze dietro lauto pagamento e di gente ansiosa alla ricerca di un passaggio. Inoltre, andando a visitare i palazzi del potere, i mercati e i depositi delle singole città ci aspettano anche tantissime quest che ci portano a dover amministrare tempo e risorse in maniera parca e intelligente, difenderci dall'assalto di indiani e banditi armandoci fino ai denti e, perché no, limitare i danni con un po' di sana diplomazia e corruzione. Il tutto mentre la Storia, quella che vede l'Unione e la Confederazione a palleggiarsi stati e posizioni strategiche, avanza implacabile e stravolge giorno dopo giorno prezzi di mercato e tranquillità geopolitica.



PEW PEW

Al di là dell'equilibrio economico ancora da trovare, ciò che più delude di Bounty Train, al momento, è il combattimento. Il problema principale è che il nostro campo di battaglia resta perennemente il treno e più che rispondere agli assalti nemici non si può fare. Ogni personaggio, tra l'altro, ha a disposizione una sola abilità e ben presto anche il combattimento, che dovrebbe movimentare la situazione, diventa un po' troppo meccanico.



15 dicembre 2015 ▶ Frontier Developments ▶ elitedangerous.com

ELITE DANGEROUS: HORIZONS

Mentre gli altri annunciano la rivoluzione, David Braben la sta già facendo. Dalla superficie di una luna fino a quello che verrà.

COMMENTO

Nel corso dell'ultimo anno Elite Dangerous ha fatto passi da gigante anche nell'edizione di base, grazie al Powerplay, ai nuovi meccanismi cooperativi e a tanti piccoli miglioramenti occorsi nelle patch. È con Horizons, tuttavia, che si intravedono (e scusate il gioco di parole) i veri orizzonti contenutistici del progetto: a ogni stagione del gameplay la "galassia in movimento" verrà progressivamente arricchita da elementi di sostanziale innovazione, capaci di spostare i confini della simulazione in nuovi e affascinanti territori. In questo caso va in scena l'esplorazione diretta di piccoli pianeti senza atmosfera, prova generale di qualcosa di ben più complesso che ci aspetta nel futuro. Molto prima del XXXIV secolo.

- + Un altro passo avanti verso la simulazione totale
- + Complesso ma non cervellotico
- + Interessanti prospettive per il gameplay terrestre
- Se preso dal verso sbagliato, è un'infinita macchina da grind

GIUDIZIO 

Dopo l'uscita in versione 1.0, il nuovo capitolo di Elite ha continuato a crescere e perfezionarsi, prima con potenti aggiunte al sistema di missioni, strizzando l'occhio – ma senza perdere un briciolo di dignità – ai Comandanti meno volenterosi, e oggi con la succulenta espansione di cui ci troviamo a parlare, giocata in una beta build vicinissima alla pubblicazione. La cosa bella è che, se ci volessimo perdere in dettagli da manualistica, la descrizione di

tutti questi contenuti sembrerebbe il diario di un esploratore dello spazio, che viaggia e lavora in una galassia lontana nel futuro e ne ha imparato le regole non per giocare, ma

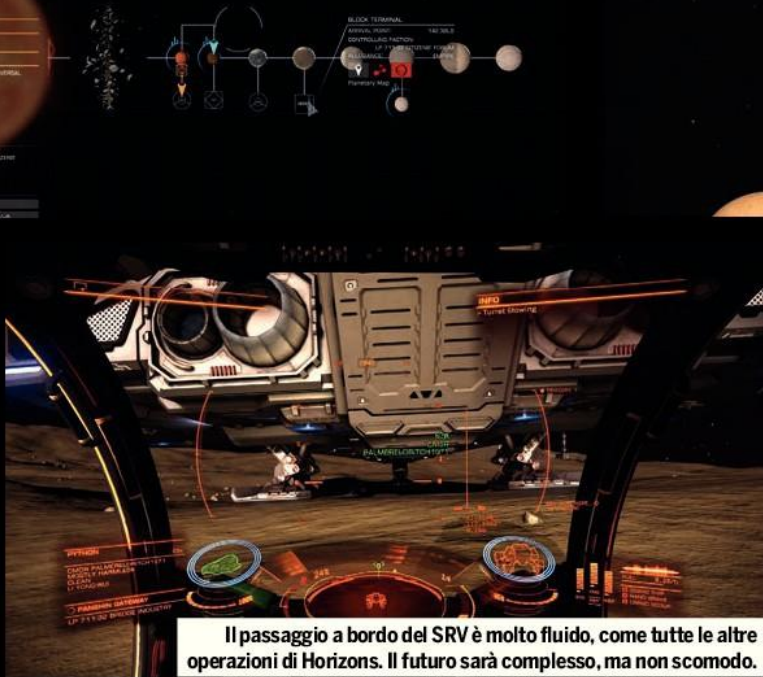
IL NUOVO CAPITOLO DI ELITE HA CONTINUATO A CRESCERE E PERFEZIONARSI

I pianeti possono ospitare uno o più insediamenti, grossomodo con le stesse funzioni delle basi spaziali.



Sulla mappa dei sistemi possiamo individuare i pianeti esplorabili, circondati da un alone azzurro.

Scattare le immagini con la camera esterna ci lascia in balia di eventuali incidenti. Pensate che eroe.



Il passaggio a bordo del SRV è molto fluido, come tutte le altre operazioni di Horizons. Il futuro sarà complesso, ma non scomodo.



L'AVVICINAMENTO AI PIANETI RICHAMA LE TECNICHE DI ATTERRAGGIO DEGLI SPACE SHUTTLE

semplicemente per vivere la propria vita di mercenario, commerciante, pirata o esploratore del cosmo. In questi ultimi mesi ho appreso come relazionarmi con alcune delle

IL GIOCO DEI POTERI

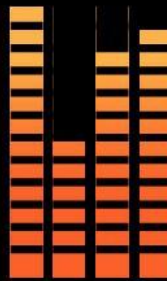
Il Powerplay è una sorta di strategico giocato dalle AI, dove una serie di eminenti personaggi galattici cercano di imporre la propria visione politica, produttiva e morale sui sistemi limitrofi. La risorsa principale (il Command Capital) non viene gestita dai giocatori e, tuttavia, deve essere propiziata dal loro lavoro, attraverso le fasi di "preparazione", "espansione" e "controllo": è possibile fortificare un'area sotto attacco, ad esempio, trasportando in loco determinati materiali, oppure fare da corrieri per preparare i sistemi all'espansione del nostro mentore, favorire l'abbandono di una fazione concorrente e altro ancora. Ogni potere può essere scalato di diversi rank e assicurare specifici favori, sconti sulle merci o cose simili, passando da una serie di cicli (una settimana, in pratica) che sanciscono il successo o, eventualmente, il fallimento del potere da noi prescelto.



personalità più eminenti del XXXIV secolo, ho avuto modo di provare tecniche di space-mining più redditizie, e infine sono sbarcato sulla superficie di lune e pianetini senza atmosfera – muniti di basi e stazioni – per raggranellare nuove risorse e, perché no, godermi con calma lo spettacolo di un vicinissimo sole.

GALACTIC PUPPETEER

Prima di procedere con l'atterraggio e le esplorazioni a terra, vero fulcro di Elite Dangerous: Horizons, è giusto chiarire l'offerta di gioco sopra menzionata: il Powerplay fa parte degli aggiornamenti gratuiti al client di Elite: Dangerous, comprendenti anche un



robusto boost per i minatori dello spazio, con missioni dedicate e nuovi droni per velocizzare i processi di estrazione e sfruttamento commerciale delle risorse. Ai Poteri della galassia dedico un approfondimento in queste pagine, e comunque la materia potrebbe essere esaurita solo con una lunga e meticolosa guida, come d'altronde tutti i contenuti di Elite – mai "cervellotici" ma pur sempre complessi: in estrema sintesi, una griglia più sfaccettata e individualistica di potenze è stata sovrapposta a quella più generale dell'Impero, della Federazione e dell'Alleanza, attraverso risorse specifiche e pulsioni di conquista più circoscritte e, quindi, meno evanescenti rispetto alle ciclopiche e difficilmente controllabili dimensioni della Via Lattea (ricostruite, ricordo, in una clamorosa scala 1:1). Tanto le superpotenze quanto i Poteri sono AI autonome che giocano la



La mappa galattica vista con gli occhi dei poteri. I sistemi sono disposti secondo i criteri di espansione e controllo.

I pianeti dotati di atmosfera non sono ancora visitabili. In futuro, secondo Frontier, ospiteranno interi ecosistemi.



Di fronte a uno spettacolo del genere, io e Astrotasso abbiamo rischiato di baciarci. Ma solo rischiato, eh.



L'aspetto delle lune è connesso alla luce dinamica: più belle le stelle, più bello il pianeta.



loro partita in background, e che tengono in conto le azioni dei giocatori nel macro-contesto dell'economia galattica; la differenza, però, è che il Powerplay è organizzato su regole più riconoscibili per i singoli e su un preciso sistema di "cicli", che ogni settimana determina il rafforzamento, le difficoltà o addirittura l'uscita di scena di una fazione. Devo dire di aver trovato questa parte interessante ma non particolarmente rivoluzionaria, così come non mi sono sembrati così radicali gli interventi sull'identità multiplayer: Elite Dangerous può essere approcciato in diverse maniere ma, di base, non è organizzato per dare un senso immediatamente leggibile alle azioni dei singoli o dei piccoli gruppi. È possibile accordarsi a gigantesche comunità per provare a scalare gli equilibri galattici, con una dedizione lunga e costante, oppure fruire del Powerplay, del libero commercio e dell'ormai nutritissimo sistema di missioni per godersi

da soli l'impressionante quadro tracciato da Frontier, e magari farsi una scampagnata con gli amici sfruttando il valido sistema Wing (vedi box). In questi ultimi casi i giocatori, più che alla stregua di compagni, possono essere inquadrati come ulteriore tocco di realismo alla galassia in movimento, qualcuno che puoi incontrare in una remota stazione orbitante – e oggi sulla superficie delle lune – rallegrandoti ogni volta per l'evento. Guarda un po' quant'è piccolo l'universo.

UN PICCOLO PASSO PER UN UOMO...

Al contrario del Powerplay, le aggiunte portate da Horizons espandono notevolmente non solo le missioni, ma anche i contesti ambientali in cui si possono svolgere le nostre imprese, qualunque sia la direzione che abbiamo intrapreso. Il costo dell'espansione stand alone è importante – cinquanta euro

di pre-order, quasi settanta per l'ingresso in beta – ma lo sono anche i contenuti che propone: nonostante le ambizioni di Star Citizen, e le promesse già visivamente confermate di No Man's Sky (sandbox comunque ben lontano dalle simulazioni), Elite Dangerous: Horizons è la prima simulazione spaziale della storia a collegare fluidamente il vuoto siderale con la superficie dei corpi celesti, portando su questi ultimi una corposa fetta di gameplay. Ovviamente il confronto riguarda le più complesse opere tridimensionali, tra le quali l'avventura

UNA GRIGLIA PIÙ SFACCETTATA DI POTERI È STATA SOVRAPPONESTA A QUELLA PIÙ GENERALE DELLE SUPERPOTENZE

Entro il 2016 l'esperienza di Elite si arricchirà di altri elementi, come le navi multi-equipaggio e l'editor per definire aspetto e background del Comandante.



AMORE DI GRUPPO

Nella recensione di Elite Dangerous non abbiamo parlato del sistema Wing, semplicemente perché non era stato ancora introdotto. In sostanza, gioco base ed espansione prevedono tutta una serie di attenzioni per favorire la formazione di piccole flotte, fino a sei navi e relativi Comandanti, tra le quali è possibile comunicare più direttamente, rintracciarsi nelle immensità della galassia e, soprattutto, dividersi i premi delle missioni in comune. Ovviamente, per trovare compiti condivisi occorre avere gli stessi allineamenti di fazione, una certa capacità di cargo o un determinato rank di specializzazione (Combat, Trading e Explore), a seconda dei requisiti delle quest. Poi, beh, è sempre possibile infilarsi in una Combat Zone e tanti saluti.





DIVERSE MISSIONI POSSONO SVOLGERSI TRA LO SPAZIO APERTO E IL SUOLO DELLE LUNE

spaziale di David Braben si distingue anche in termini di verosimiglianza, infondendo di dettagli e articolate interfacce ogni caratteristica di gioco. In Horizons, ad esempio, l'avvicinamento ai pianeti richiama le tecniche di atterraggio degli Space Shuttle: la prima manovra di approccio è il volo orbitale, che qui appare come una variante munita di altimetro del Cruise Mode (lo spettacolare volo tra i sistemi, più veloce di quello libero ma senza balzi nell'iperspazio); la seconda è il Glide, una planata a gran velocità che entra in funzione tenendo un certo angolo sulla superficie; l'ultima fase, il volo planetario, è del tutto simile agli spostamenti "normali" nello spazio, quelli vicino a basi e punti d'interesse, e consente di allinearsi con le basi al suolo, se è lì che siamo diretti, oppure di scendere direttamente sul terreno del pianeta. Secondo lo spirito di Elite, le superfici delle lune non sono organizzate come banali parchi a tema dove trovare un sacco di missioni terrestri, battaglie fra veicoli e opportunità d'azione; semplicemente, tanto le basi spaziali quanto le stazioni a terra

prevedono compiti di commercio, contrabbando o recupero che possono spostarsi tra lo spazio e i pianeti, oppure svolgersi interamente in uno dei due contesti. Il quadro, però, viene notevolmente arricchito dai SRV, piccoli veicoli per gli spostamenti a terra che possono essere acquistati nelle stazioni, insieme al necessario modulo hangar (pochi spiccioli, almeno nella beta): queste agili macchinine permettono di svolgere missioni di ricerca, oppure possono condurci verso beni e risorse minerali, da estrarre con il laser e raccogliere con il cargo scoop (braccio



Lo scanner del SRV consente di localizzare minerali utili, insieme a piccoli tesori abbandonati.



meccanico per prelevare gli oggetti, qui come nello spazio). I materiali rientrano in un nuovo sistema di creazione, chiamato Synthesis, che consente di sfruttare le materie prime del pianeta per riparare/rifornire il mezzo, oppure per dotarsi di munizioni ad alta velocità, esplosive o al plasma, in un gameplay veicolare che non ha ancora una forma definita ma può anche rimanere così, ben curato nei controlli e necessario per l'ampliamento della simulazione. Piacevole anche il sistema di ricerca in stile S.T.A.L.K.E.R., con uno scanner che mostra disturbi più o meno concentrati nella direzione dell'oggetto, magari un minerale o uno stock di merci abbandonate, conducendoci pian piano verso di esso. Ancora una volta, infine, c'è poco da dire anche sul versante tecnico: a parte qualche problema di connettività, che io e il buon Tassani abbiamo affrontato per bere una birra in quello spazio, l'impianto visivo di Elite Dangerous: Horizons è sempre fluidissimo, raffinato nelle scelte di design e rigoroso nella definizione dei controlli, inizialmente ostici anche nel caso dei SRV ma comunque padroneggiabili nel giro di pochi minuti. L'idea, al solito, non è quella di darci una dune-buggy per fare i ganassa su qualche luna, o per sparare a qualsiasi cosa si muova sul suolo (provate a farlo su un bot della sicurezza...), bensì fornirci uno strumento verosimile che si confronta con uno scenario altrettanto realistico. I sogni di David Braben ci stanno coinvolgendo nella progressiva costruzione della galassia, così come potrebbe essere nel 3300 DC. E questo è solo l'inizio. 🚀



La generazione procedurale è fortissima, ma la cosa bella è che è difficile accorgersene.

A cura di Mario Baccigalupi (secondvariety@thegamesmachine.it)

Mid ▶ 59,99 € ▶ Internet ▶ Completa ▶ DICE/Electronic Arts ▶ starwars.ea.com ▶ PEGI16

STAR WARS BATTLEFRONT

TGM
BRONZE
AWARD





Tra i deserti di Tatooine e le foreste di Endor, sui ghiacci di Hoth e nel fuoco vivo di Sullust, i raggi dei blaster non sono mai stati così belli. Magari non bastano a fare buon gioco di Star Wars, ma sicuramente aiutano.



Prima della beta immaginavo Star Wars: Battlefront un filo diverso, e in qualche modo ho continuato a figurarmi qualcosa di differente fino alla sua uscita. Questo perché, per come la vedo io, i titoli di DICE sono sempre stati i "fratellini ragionati" di Call of Duty (o "fratelloni", viste le dimensioni delle mappe e il numero di giocatori), certo non al livello tattico di altre produzioni ma comunque ben più articolati e ostici da approcciare – pur se non necessariamente migliori, a seconda dei palati – rispetto al re del multiplayer targato Activision. Per lo stesso motivo, ero convinto che lo svilup-

patore svedese prendesse in mano le tante cose buone dei precedenti Battlefront e le sublimasse, ampliandole, all'interno di uno straordinario impianto visivo. A conti fatti si rivela molto più vero quest'ultimo aspetto – specie su PC – mentre la qualità del gameplay si è rivelata altalenante, affidandosi fin troppo alla necessità di dare ai fan di Star Wars – in questo caso giocatori multiplayer di tutte le età (e la classificazione PEGI 16 sembra per una volta davvero esagerata) e preparazione ludica – quello che teoricamente desideravano senza troppo pensare. Gli appassionati della saga, tuttavia, non hanno tutti la stessa testa,

e anzi si dividono in diverse categorie: ci sono i più giovani che hanno visto per prima la trilogia prequel, non necessariamente ferratissimi (o troppo rispettosi) di quella originale, accanto ai veterani che, al contrario, hanno vissuto la nascita della leggenda e non sono disposti a scendere a compromessi, che hanno criticato convintamente i nuovi film di Lucas e hanno riservato un muro di diffidenza – per non dire peggio – all'arrivo di Disney al timone della saga. Nel nostro caso specifico, poi, esistono diversità legate alla predisposizione dei giocatori, a quanta profondità pretendono da un multiplayer competitivo, e sono sicuro che, nelle prossime righe, anche chi non mi conosce non farà fatica a figurarsi le mie personali preferenze. Ciò detto, il gran numero di ore passate su Star Wars: Battlefront, spesso fino alle prime ore del mattino, alla fine della fiera mi hanno consegnato un quadro non così facile da valutare: è vero che ho storto il naso in parecchie occasioni, specie nelle sessioni iniziali, ma alla fine le cose buone che riescono a emergere – le sottili differenze sulle armi, la lenta metabolizzazione delle mappe, tra le altre – si

Boba Fett è uno degli Eroi più tosti: il jetpack è sempre disponibile, e i missili dall'alto fanno sfracelli.



**PERSONALMENTE
NON SONO
RIMASTO DELUSO
DALL'ASSENZA
DELLA CAMPAGNA**

Tutte le mappe hanno diverse "zone del massacro", dove le cose funzionano come alle Termopili.



Lo Speeder può essere inforcato anche in multiplayer, ovviamente nelle mappe di Endor.



IL BAMBINO DEL 1978 È USCITO DAL MIO CERVELLO, MI HA GUARDATO NEGLI OCCHI E MI HA CHIESTO: MA COME, DAVVERO NON TI PIACE?

LA FIERA DEL COOL-DOWN

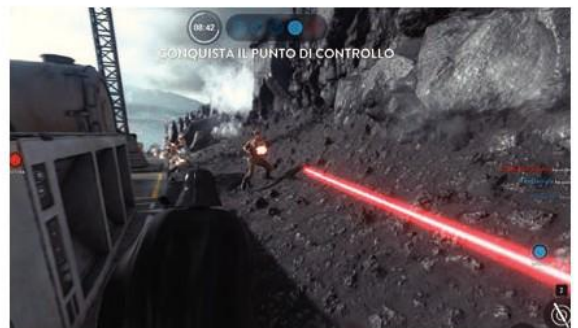
La gestione delle skill va un minimo approfondita (ma proprio un minimo, eh): accanto a una sola arma, da sbloccare fra le 11 presenti, ogni giocatore può contare su un massimo di 3 abilità da portare in campo, due delle quali possono consistere in potenti fucili dalla distanza, scariche a ioni, vari tipi di granaie, piccoli boost prestazionali e altro ancora; la skill centrale, invece, da modo di potenziare per qualche secondo la potenza dell'arma, la stabilità della mira e, in generale, di migliorare la prestazione del Blaster. Tutte le abilità rispondono a specifici cool down, una scelta che appare logica e funziona nel caso del jetpack, ma non ha molto senso in tutti gli altri. Manco a dirlo, la scelta privilegia i pulsantoni del gamepad rispetto ai numerini sulla tastiera, a meno di riassegnare i comandi come ho fatto io. Tiè.

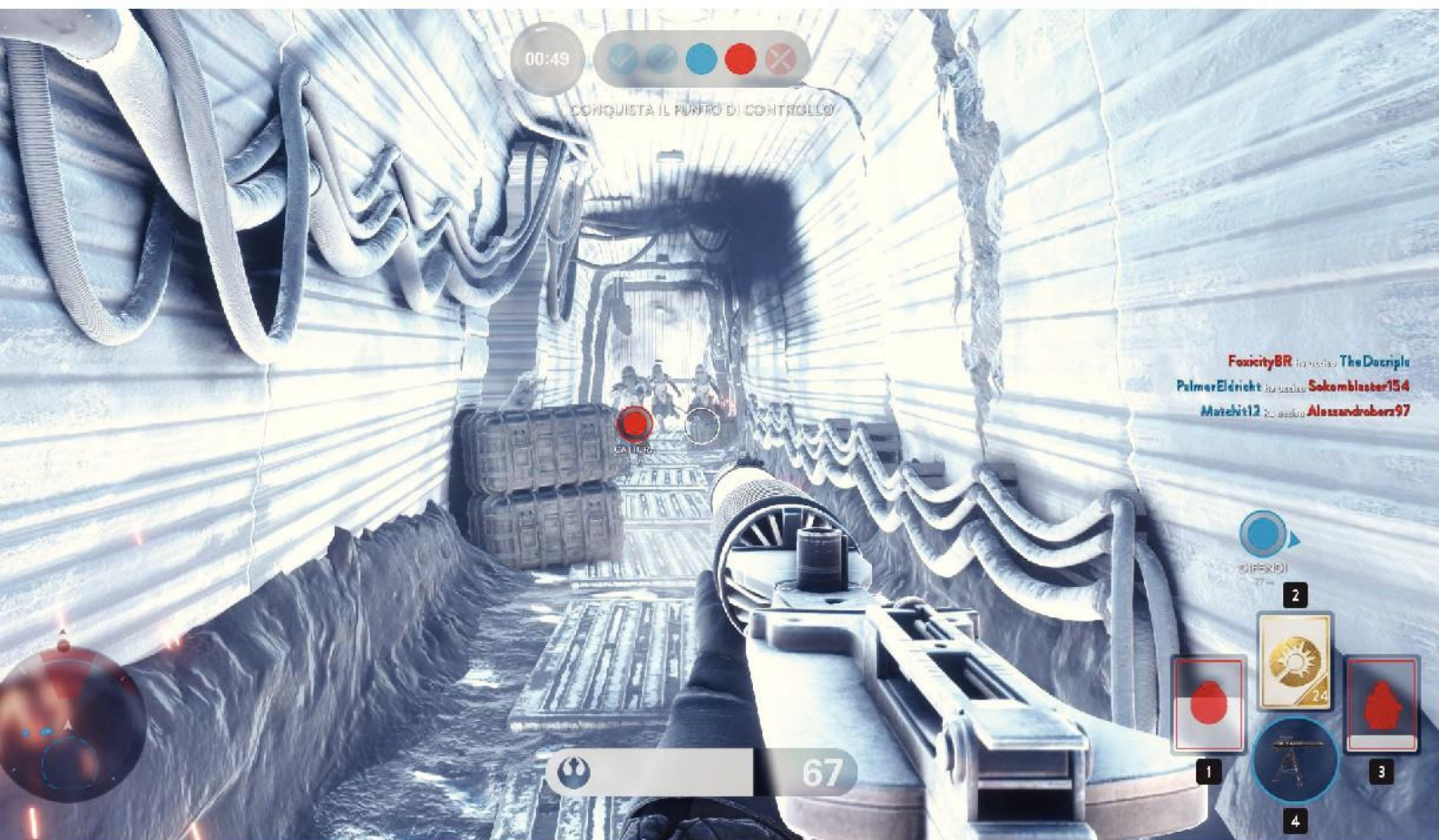
sono affiancate all'imponente rappresentazione estetica, a qualcosa per cui il bambino che è in me è uscito dal mio cervello, mi ha guardato negli occhi e mi ha chiesto: ma come, davvero non ti piace? Hai ragione, piccolo Mario del 1978, c'è tanto da divertirsi anche così.

STUZZICHINI DI EPOCA IMPERIALE

Personalmente non sono rimasto deluso dall'assenza della campagna: il passato insegna, tanto nelle cose buone (i primi Jedi Knights, SW:KOTOR I e II) quanto in quelle cattive (una marea, con The Force Unleashed II a far da asino dietro la lavagna), che il "lore" di Star Wars è degno di storie e sfaccettature di gameplay in grado di elevarsi dalla media, a prescindere dall'impostazione action adventure o ARPG, ed è allo stesso tempo capace di raggiungere punte di infinità banalità se sfruttato in modo poco convinto; d'al-

tronde era giusto che DICE si confrontasse con ciò che sa fare meglio, cimentandosi nel solo multiplayer, visti anche i risultati non proprio memorabili dei suoi single player di Battlefield (Mirror's Edge fa storia a sé, ovviamente). Se non altro, però, le opzioni a singolo giocatore o co-op di Star Wars: Battlefront si sono rivelate utili a non prendere scoppole nelle partite competitive, o almeno a non prenderle troppo gratuitamente: in tutti i casi, che si tratti di classici assedi, raccolta di crediti dei nemici uccisi o missioni con semplicissimi obiettivi, abbiamo a che fare con piccole battaglie che spiegano il funzionamento delle skill, dei mezzi e dei poteri speciali degli Eroi, laddove i match veri e propri, pur se comunicati in modo visivamente piacevole, non sono sempre chiarissimi nelle icone e, naturalmente, non lasciano il tempo di valutare quale arma o abilità usare in una data situazione. Scontri tra truppe nemiche ed Eroi (al momento, prima di eventuali DLC, trovate Han Solo, Luke Skywalker, Leia, Darth Vader, Palpatine e Boba Fett) (e dici niente, dici, ndkeiser), inseguimenti con i 74Z speeder, incursioni imperiali alla guida di AT-AS e simili contenuti - con la modalità a ondate





che introduce le regole delle partite a punti di controllo - hanno questo scopo e poco altro, e di sicuro avrebbero potuto offrire qualcosa di più. Prima di passare, infatti, alle ben più importanti considerazioni sul multiplayer, va specificato che Star Wars: Battlefront consente di giocare le missioni in cooperativa solo con i vostri amici su Origin, la piattaforma online di Electronic Arts, sminuendo di parecchio le possibilità di una componente che, certo, non avrebbe comunque brillato di luce autonoma, ma almeno avrebbe potuto essere fruita in qualsiasi momento. Fortunatamente, al di là dell'indubbio carisma di alcune sequenze, ogni azione

LE MISSIONI IN SINGOLO E CO-OP AIUTANO A IMPRATICHIRSI CON SKILL, MEZZI ED EROI

completata ci rifornisce di un certo numero di crediti per il comparto competitivo, a seconda del livello di difficoltà, ovvero di uno dei due semplicissimi requisiti (l'altro, come sempre, è la crescita di rank) per sbloccare armi, abilità e variazioni estetiche. Meglio di niente.

RISSE STELLARI

Alla fine, anche le titubanze sulla modalità Assalto Camminatori, quella della beta,

si sono risolte in un paio di partite. L'ago della vittoria è apparso all'inizio sbilanciato dalla parte dell'Impero, proprio come nella fase di test, ma sono bastati un po' di match perché i giocatori iniziasero a prendere confidenza con gli obiettivi dei Ribelli, non così irraggiungibili pur se un filo più sfaccettati: resta il fatto che le forze imperiali hanno un solo e chiaro compito, quello di attaccare i centri di trasmissione e tenere lontano i nemi-

PARCO COMPETITIVO STAR WARS

Oltre alle modalità già descritte nel corso della recensione, Star Wars: Battlefront offre un mix di classicissime opzioni insieme a piccole varianti, magari in presenza degli Eroi, comunque nel solco di regole già viste. Cargo è sostanzialmente un CTF, Zona di Lancio una tipica partita a punti di controllo ed Eliminazione un semplice TDM, laddove gli obiettivi, qualora presenti, vanno "rivendicati" premendo il tasto azione e rimanendo in zona fino al completamento della conquista (regola che vale anche per Assalto Camminatori). In Corsa ai Droidi, invece, occorre rivendicare e proteggere i robotini presenti negli scenari, mentre Caccia all'Eroe ed Eroi contro Malvagi offrono la possibilità di interpretare i personaggi di SW con più frequenza, senza dover raccogliere le relative icone, in due timide varianti del DM.



L'Assalto Camminatori, dopo i dubbi iniziali, è la modalità che mi è piaciuta di più.

Su Sullust è possibile guidare gli Stormtrooper d'élite, con una riserva di energia paragonabile a quella degli Eroi.



Nelle torrette è possibile inanellare un sacco di punti, ma una scarica a ioni può annientarci in pochi secondi.



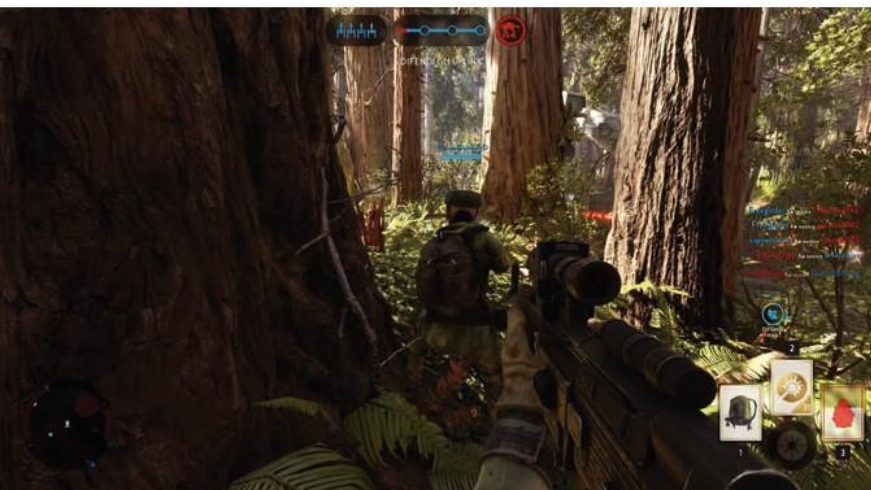
BATTLEFRONT CONSENTE DI GIOCARE LE MISSIONI IN COOPERATIVA SOLO CON I VOSTRI AMICI DI ORIGIN

PROJECTILE BLASTER

Un piccolo box per segnalargli l'ottima prestazione delle armi, non tantissime ma trasposte (o inventate, in taluni casi) in modo efficace. Vi risparmierei l'elenco completo dei gingilli, grossomodo appartenenti alla famiglia dei Blaster, ma voglio almeno rimarcare la loro natura sostanzialmente "projectile Weapon": che si tratti di pistole con raffiche rapidissime, simil fucili da cecchino o armi assimilabili a shotgun, ogni modello si basa sulla potenza, sulla portata ma anche sulla velocità del proiettile d'energia, da tenere in conto quando si preme il grilletto sulla lunga o media distanza.

ci, mentre i resistenti hanno il doppio scopo di conquistare le stesse postazioni, mantenerle e bersagliare gli AT-AT dalla posizione migliore, appena i bombardamenti li hanno ammorbiditi. Quel che proprio non sono riuscito a digerire, invece, sono le motivazioni che hanno portato a semplificare eccessivamente la fruizione del gameplay, come se alcune delle regole dettate da Battlefield fossero troppo difficili da capire (cosa che, ovviamente, non è). Passi l'assenza di classi, con tutti che possono essere qualsiasi cosa - o anche nulla, carne da cannone sparsa sul campo, nel caso dei giocatori meno preparati - ma non mi è sembrato appropriato il fatto di non poter scegliere il punto di rientro, in questa come in tutte le altre modalità, così come la scelta di lasciare l'interpretazione degli eroi al puro caso, come semplici

icone che vanno raccolte sul campo alla stregua di tutte le altre abilità speciali (guida di mezzi, attacchi orbitali, potenti mine e lanciamissili, fra le tante). Anche la soluzione dell'immediato predecessore non era perfetta, con soglie di uccisioni o altre limitazioni modificabili dagli utenti, ma almeno rendeva la conquista dei ruoli decisamente più sensata ed "epica". Almeno a mia memoria, poi, la potenza dei vari personaggi era mediamente maggiore, e non dava l'idea di eroi "pensionati" troppo facili da buttare giù, a tratti decisamente triste. Stiamo parlando di gente come Palpatine e Darth Vader, qui interpretabili da qualsiasi niubbo con un po' di fortuna che, prontamente, si fa massacrare dal primo gruppetto di Ribelli incrociato sul campo. Poi, è chiaro, ci sono anche i momenti in cui vedi un buon giocatore condurre i compagni in spettacolari conquiste, e tuttavia si poteva pensare senz'altro a qualcosa di diverso, non per forza irreprensibile ma almeno di più ragionato. Metteteci anche la sparizione della lista server, e con lei di Battlelog, e avrete il quadro di un gioco che vuole rivolgersi a tutti ma, facendolo, si lascia indietro un po' di palati fini. Personalmente non ho fatto mai mistero di non gradire troppo il



Le missioni tutorial sanno essere spettacolari, ma il succo dell'azione è abbastanza deludente.



Esplosioni e fumi volumetrici sono tra gli effetti meglio riusciti, insieme alla gestione delle luci.

sistema, ma in questo caso è rimasto solo quel che di BL non mi piaceva, eliminando la possibilità di scegliere la partita – e dunque di individuare qualche buona comunità, magari attiva sul tale server – e lasciando comunque la controversa necessità di gestire la fase di loadout durante il gioco, a meno di non essere rapidissimi (e quindi di pensare poco) tra un match e l'altro. Ribadisco, però, che tutte le modalità di Battlefront riescono a farsi apprezzare sulla media distanza, quando le sfaccettature delle mappe e il loro utilizzo – talvolta attraverso il jetpack, tra le skill relativamente avanzate – appaiono più chiare e i giocatori possono iniziare a sfruttare passaggi, posizioni sopraelevate e strettoie nel migliore dei modi, con particolare e ovvio riferimento alle ambienta-

LE TITUBANZE SULLA MODALITÀ ASSALTO CAMMINATORI, VISTA NELLA BETA, SI SONO RISOLTE IN UN PAIO DI PARTITE

zioni più grandi di Supremazia (controllo in sequenza di punti d'interesse, come da tradizione Battlefront) e Assalto Camminatori. C'è un sacco di "pew pew" e "won won", naturalmente, che spesso prende il sopravvento sulle finezze tattiche, ma non manca nemmeno un minimo di stimolo per i giocatori più preparati, quelli che sulla corta distanza potrebbero addirittura disprezzare la sostanza di Battlefront. Paradossalmente, proprio il caos delle partite iniziali porta a guardarsi intorno, spinti dal notevole impatto visivo, e alla fine si riesce a capire che, sì, anche nell'intricatissimo bosco di Endor c'è spazio per un briciolo di criterio. Ma che fatica.

I MUSCOLI DI DARTH VADER

Ciò che difficilmente vi deluderà, a meno di non essere troppo esigenti (è possibile esserlo anche qui, come vedremo), è il risultato tecnico di Star Wars: Battlefront. Inizio col dirvi che la versione PC è parecchie spanne avanti a quelle console, edizione PS4 compresa: è facile attestare un framerate granitico a 60 fps, con una GTX 980Ti sotto il cofano, ma ho visto girare SW:B con settaggi "alti" anche su una più modesta 760, e la fluidità è rimasta grossomodo quella, perfetta per una bagarre preminentemente competitiva come quella proposta da DICE; lo stesso si può dire della connettività, grazie a un

STORMTROOPER CONFIDENZIALI

Per quanto la messa in scena sia generalmente ottima, non mancano piccole cadute di stile che svegliano all'improvviso dall'atmosfera Star Wars. Talvolta si tratta di discutibili puntigliosità nella localizzazione, ad esempio nella traduzione di "Ala-X" per gli X-Wing (come nel doppiaggio di Guerre Stellari), oppure di scelte che, per quanto non facili sul versante della personalizzazione, finiscono dal distaccarsi dai canoni classici: in mancanza, infatti, di roster più ampi per l'equipaggiamento, si è pensato di affidare la differenziazione estetica dei Stormtrooper (i Ribelli sono meno "sacri", esteticamente parlando) alle facce dei soldati, con capelli corti, barba e via di questo passo. Probabilmente la scelta segue il nuovo corso cinematografico, riferendosi alle origini del personaggio di Finn, già soldato delle forze Sith, ma non può che lasciare perplessi i fan più attempati come il sottoscritto. Che faccia hanno i soldati dell'Impero nella trilogia Originale? Preferivo continuare a non saperlo.

Le armi sono belle da vedere e da usare, in perfetto stile SW. Non credete a chi dice il contrario.





Il finale di Assalto Camminatori è spesso in equilibrio, contrariamente a quanto accadeva nella beta.



Le raffiche di Han Solo non lasciano scampo. Per come l'ho percepito io, è il killer perfetto degli altri Eroi.

sistema di matchmaking che può anche essere criticato per la sua scarsissima articolazione, ma certo non delude nel

CELEBRITÀ NEI CIELI

Squadroni di Caccia è stata la gradita sorpresa delle presentazioni di SW:B, e fa una buona figura anche nel prodotto finito. Si tratta, in pratica, di selvaggi dogfight tra i caccia e i velivoli presenti nelle altre modalità, in cui da una parte e dall'altra si ha l'obbligo, a un certo punto del match, di difendere un cargo della propria fazione fino ai margini della mappa. Anche stavolta abbiamo bonus assortiti da raccogliere, in questo caso posizionati rasoterra per riparare/potenziare la navetta, oppure per mettere mano ad astronavi mitologiche come il Millennium Falcon. Dispiace un po' per l'assenza di battaglie nello spazio; per simili contenuti, però, come per gli Eroi mancanti, è facile aspettarsi qualche "rabbocco" in sede di DLC. Staremo a vedere.

trovare le partite più stabili e il massimo di giocatori possibili in un baleno. La base, come ormai saprete, è quella di una ricostruzione audio-visiva (e sottolineo la prima componente, qui fondamentale come quella grafica) spesso impressionante, dove quattro dei più famosi scenari classici di Star Wars fanno da sfondo a ottime ricostruzioni di mezzi da terra (solo per l'Impero, quelli nominati), astronavi (X-Wing, A-Wing, Tie Fighter e Tie/D Fighter) e al tripudio dei bagliori dei Blaster, che ovviamente evocano suggestioni ben diverse, unite al loro inconfondibile suono, da qualunque tracciate "realistico" di Battlefield o Call of Duty. Tra le cose che ci sono piaciute meno, invece, annoveriamo diversi interni con texture non proprio profondissime, più anonimi anche sul versante del design, insieme ad alcune piccole disattenzioni per l'utenza PC, meno gravi dello stralcio sulla lista server ma comunque rilevanti, come l'assenza di uno slide per la sensibilità del mouse e la chat vocale limitata alla lista amici, sia in multiplayer che nelle citate missioni cooperative. Fra gli elementi visivi più mirabili, invece, mi piace citare un

CIÒ CHE NON VI DELUDERÀ, A MENO DI NON ESSERE TROPPO ESIGENTI, È IL RISULTATO TECNICO DI STAR WARS: BATTLEFRONT

piccolo dettaglio – insieme tecnico e in qualche modo "strategico" – determinato dal cambio di luminosità nei pressi di un'apertura: l'effetto deve essere tenuto presente quando ci si avvicina a un ingresso, totalmente buio al confronto con l'esterno, oppure mentre ci si avvia verso un'uscita e, giustamente, si viene abbagliati dalla luce "naturale", la più efficace e verosimile che mi sia capitato di vedere in un videogioco. E non si tratta, in realtà, di piccole cose: l'idea dovrebbe essere quella di far sentire il giocatore realmente inserito nel contesto, a combattere nelle più famose battaglie di Star Wars, e ci sarebbe piaciuto se l'obiettivo fosse stato perseguito in tutte le direzioni. Un vero peccato. 🙄

COMMENTO

È un gioco molto divertente, Star Wars: Battlefront, ma meno "nobile" di quanto avremmo desiderato. La volontà evidente è proporre una bagarre multiplayer ancora più accessibile e differenziata dei vari Battlefield, mettendo a disposizione di un larghissimo spettro di giocatori la superficie di Star Wars, in una forma nemmeno così efficace, talvolta, nel rievocare il carisma di Eroi e leggendarie fazioni. Resta, però, la migliore ricostruzione audio-visiva delle battaglie della trilogia originale, abbastanza densa di contenuti e semplice divertimento da tenerci impegnati per un bel po'. L'era Disney è iniziata con il gioco di DICE? Può darsi.

- ➕ Party orgiastico del pew pew
- ➕ Esteticamente notevole...
- ➖ ... ma meno bello del previsto
- ➖ Discutibile in diverse scelte

VOTO [82]

Completando le missioni in singolo o co-op è possibile raggranellare qualche credito.




A cura di Ivan "kikko" Conte (@kikko@thegamesmachine.it)

High ▶ 49,99 € ▶ Assente ▶ Completa ▶ Avalanche Studios ▶ justcause.com ▶ PEGI 18+

JUST CAUSE 3

TGM
BRONZE
AWARD

Il giocazzeggio pesante di Avalanche Studios riporta Rico Rodriguez nell'arcipelago natio di Medici, con l'ennesimo despota da cacciare a pedate nel didietro. †



Ho sempre ritenuto quella di Just Cause una serie un po' atipica. Unica per certi versi, ma per altri lontana dai canoni tipici del genere open world per come siamo stati abituati a pensarla. Anche con questo terzo capitolo siamo di fronte a un prodotto il cui valore è più condizionato dai gusti personali e dall'approccio, piuttosto che da pregi e difetti intrinseci. Proprio come nei due precedenti episodi, anche nel caso di Just Cause 3 Avalanche Studios ha apparecchiato un enorme parco giochi, laddove storia e setting

stereotipati a cominciare proprio dal protagonista, prototipo perfetto dell'eroe senza macchia né paura, capace di passare con nonchalance dal baciare un bovino al cavalcare un missile, come le persone normali farebbero solo con gli equini. Tuttavia, Just Cause 3, proprio come i due episodi che lo hanno preceduto, ha un magnetismo unico nel tenere il videogiocatore incollato al monitor, a patto che questi lasci che sia l'ignoranza becera a condurre le danze.

VACANZE ESPLOSIVE

Just Cause 3 - va detto subito - è enorme, forse anche troppo, visto che alla fine le missioni tendono ad assomigliarsi un po'

passano in secondo piano, mentre il giocazzeggio del cappello si erge ad assoluto protagonista. Non c'è troppo carattere nell'arcipelago mediterraneo di Medici, né nei suoi abitanti, troppo uguali gli uni agli altri e malamente realizzati per non essere ridotti a semplice riempitivo. Allo stesso modo, il plot narrativo pare più un pretesto annacquato per accompagnarci qua e là a fare cose, zeppo com'è di personaggi

tutte, e non parlo solo di quelle principali. La mappa è divisa in province che devono essere liberate dall'egemonia del dittatore di turno (un certo Generale Di Ravello, che pare un incrocio malriuscito tra Pablo Escobar e Augusto Pinochet), attraverso la furia distruttiva che caratterizza la serie fin dal primo episodio. Che si tratti di ripulire una città o un avamposto militare, la parola d'ordine è sempre "viuuuulenza", visto che la pulizia della zona deve essere compiuta distruggendo tutta una serie di micro-obiettivi presenti, da statue



Un generale cattivo più stereotipato di questo è davvero impossibile.



AVALANCHE STUDIOS HA APPARECCHIATO UN ENORME PARCO GIOCHI, IN CUI STORIA E SETTING PASSANO IN SECONDO PIANO

del sopracitato dittatore ad antenne radio, piuttosto che da accumulatori di energia elettrica a cartelloni pubblicitari inneggianti il regime. Inutile dire che a disposizione di Rico c'è tutto un armamentario leggero e pesante adatto allo scopo, col quale non solo disintegrare con somma soddisfazione i target designati, ma anche tenere a freno le velleità delle milizie fedeli a Di Ravello. Il gunplay e l'intelligenza artificiale dei nemici rappresentano il punto dolente del titolo di Avalanche: se da un lato armi, veicoli e velivoli sono parecchi, dall'altro tendono un po' ad assomigliarsi tutti; ugualmente, i soldati del regime hanno la tendenza ad approcciare Rico allo stesso modo e a trasformarsi in carne da macello per giustificare la violenza di cui sopra, anziché risultare un vero e proprio impedimento alla

buona riuscita delle missioni. Diciamo che se ci si avvicina a Just Cause 3 alla stregua di un open world classico, c'è il forte rischio che venga a noia nel giro di una manciata di ore.

(AR)RAMPICATA LIBERA

Fortunatamente, gli sviluppatori hanno avuto l'intuizione di spingere l'acceleratore su uno degli elementi meglio riusciti della serie, ovvero il rampino. Attraverso di esso Rico, e con lui il giocatore, può lasciarsi andare a sperimentazioni folli, sfruttando la decorosa fisica che ci accompagna per mano durante buona parte del nostro girovagare per Medici. Il rampino può essere usato in diversi modi, più o meno canonici. Tra gli utilizzi più semplici va annoverata la possibilità di agganciare un nemico e raggiungerlo "in volo", assestando quindi un bel calcio

volante che nemmeno Chuck Norris. Volendo spingersi oltre, nulla vieta di sfruttare la tecnica del "doppio aggancio", unendo due nemici alle estremità della corda elastica, che va poi ritratta per il più classico degli auto-abbattimenti di coppia. Il poter attaccare il rampino a due elementi qualsiasi consente di sperimentare soluzioni al limite della follia: ad esempio, per abbattere una struttura possiamo agganciare un bidone esplosivo a una vettura, trascinarlo in posizione comoda e poi farlo esplodere con un colpo ben assestato di pistola. Alla ricerca spasmodica del gesto ignorante perfetto, sono perfino riusciti ad abbattere un elicottero nemico attaccandogli un bovino, il quale è rimasto incastrato tra i rami di un albero e ha sbilanciato il velivolo, facendolo cadere a terra in una fragorosa esplosione, con immensa soddisfazione del sottoscritto e conseguenti

WROOM

Se navi e velivoli si controllano agilmente e senza troppi patemi, altrettanto non si può dire dei mezzi su due e quattro ruote. L'handling dei veicoli di terra è nervoso, financo rotto in certi frangenti, quando occorrerebbe invece una certa velocità e precisione nell'esecuzione. Se il problema si sente poco durante la normale esplorazione, peggio va al momento di completare le sfide per sbloccare le relative abilità nell'albero dei perk. Meno male che in Just Cause 3 le alternative non mancano.



Questo è il risultato quando si aggancia una mucca a un elicottero.





E dire che stavo quasi per comprarci la casa per le vacanze.

IL GUNPLAY E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI NEMICI RAPPRESENTANO I PRINCIPALI PUNTI DOLENTI DEL TITOLO DI AVALANCHE

risate di giubilo, in piena adrenalina à la Dr. Zero. Insomma, nella maggior parte dei casi è troppo più divertente mettersi a smanettare col rampino che utilizzare un banale lanciamissili, fermo restando che, al momento in cui si vuole spingere sul caos, anche le armi possono regalare discrete sensazioni, tenendo sempre ben presenti i limiti cui accennavo poc'anzi.

NEL BLU DIPINTO DI BLU

Come detto, la superficie esplorabile di Just Cause 3 è davvero estesa. Per muoversi da una parte all'altra dell'arcipelago si possono sfruttare comodamente tutti i mezzi presenti, poco importa che si tratti di vetture, motociclette, carri armati, elicotteri, aerei, bagnarole

da pesca o potenti offshore. Rico ha comunque conservato il suo versatile paracadute, che gli permette sia di planare dolcemente dall'alto su qualsiasi obiettivo, sia di percorrere lunghi tratti in volo, sfruttando le capacità retrattili del rampino. Al parapendio si aggiunge la tuta alare, che consente di muoversi assai più speditamente e che, a un certo punto dell'avventura, può essere anch'essa utilizzata in combinazione col rampino stesso: diciamo che, almeno teoricamente ed escludendo gli isolotti periferici, è possibile attraversare in lungo e in largo l'arcipelago senza utilizzare alcun mezzo e senza mai mettere i piedi a terra. La pratica del volo estremo è peraltro propedeutica alla scoperta di

FUOCO ALLE POLVERI!

Il brano di apertura di Just Cause 3 si chiama Firestarter ed è un gran bell'ascoltare, grazie anche alla voce del semiconosciuto interprete Torre Florim, frontman della band olandese De Staat. Si tratta di una cover piuttosto ben riuscita di un brano del 1996 dei The Prodigy, che ha permesso al gruppo britannico di oltrepassare l'Oceano Atlantico e accumulare fama anche al di fuori della terra natia. Le due versioni sono molto diverse, tanto che è evidente il lavoro di Torre Florim in sede di "reimmaginazione" della componente melodica, pressoché perfetta per il titolo di Avalanche, ancorché nata tre anni fa, quando lo sviluppo di Just Cause 3 era ancora in fase embrionale.



varie zone altrimenti inaccessibili e al ritrovamento dei collezionabili sparsi in giro, ma è inevitabile come in certi momenti diventi più comodo fare affidamento al classico viaggio rapido. Diversamente da molti altri titoli open world, però, il teletrasporto di Just Cause 3 non può essere usato a piacimento, ma solo attraverso la spesa di un oggetto consumabile; una scelta, questa, che "costringe" all'esplorazione molto più di quanto sia necessario, in particolare nelle fasi avanzate della campagna, quando la topografia di Medici non ha più ormai alcun segreto.



Un tipico esempio di ignoranza becera.



Nelle prime ore non è raro dedicare qualche minuto a svolazzare come l'Ape Maia per il solo gusto di farlo.

GLI SVILUPPATORI HANNO AVUTO L'INTUIZIONE DI INSISTERE SU UNO DEGLI ELEMENTI MEGLIO RIUSCITI DEI PREDECESSORI, OVVERO IL RAMPINO

COME TI CRESCO RIBELLE

In Just Cause 3 è anche presente un sistema discretamente esteso di progressione del personaggio. Rico, nonostante sia già di base un fustaccione capace di ogni evoluzione, è un eroe con discreti margini di miglioramento. Attraverso un pannello dedicato, difatti, si possono attivare perk di diverso tipo, rigorosamente incasellati in categorie stagne. Ovviamente, all'inizio dell'avventura ogni sotto-albero di talenti è spento e toccherà a noi agire perché le singole voci si accendano e donino al nostro bell'uomo quel pizzico di carattere in più che non guasta mai (e che gli permette di essere visto con ammirazione dalle belle figliole che popolano l'arcipelago). Perché ciò avvenga è necessario portare a termine parecchie sfide aggiuntive, che di base sarebbero definibili come accessorie, non fosse che nelle missioni avanzate viene comodo avere tra le mani un personaggio meglio costruito di quello di partenza. L'ac-

cesso alle sfide non è immediato, giacché viene sbloccato poco alla volta in funzione delle zone della mappa e delle province che abbiamo liberato dall'egemonia del Generale. Ogni albero di perk ha il suo gruppetto di sfide dedicate, ed è quindi molto semplice capire dove occorra andare a parare per "abbellire" Rico coi talenti più in sintonia col nostro modo di giocare. Volendo (e dovendo) perderci del tempo, ce n'è per tutti i gusti, da sfide di guida di un mezzo attraverso i tipici ckeckpoint a basi da distruggere entro un determinato tempo, accumulando il più alto punteggio possibile. A seconda del paniere di punti portato a casa si sbloccano quindi talenti di una e una sola delle categorie: è questo l'unico modo per migliorare le capacità di Rico, il che è un pregio e un difetto al tempo stesso, visto che costringe il giocatore a prendersi una pausa dalle attività principali, con tutto ciò che ne consegue in

varietà e, sul versante opposto, in termini di in perdita di tempo. Il senso di progressione quindi c'è, ma a volte sembra un po' forzato: dal mio punto di vista sarebbe stato intelligente concedere qualcosa anche durante il percorso lungo la trama principale, o magari legando qualche perk alla mera liberazione delle province, senza schiacciare tutto nelle strette maglie delle sfide (che tuttavia restano parzialmente interessanti anche in ottica online, visto che i punteggi conseguiti vengono inclusi in ladder che ci mettono a confronto coi giocatori di mezzo mondo).

MEDICI SENZA FRONTIERE

Dal punto di vista tecnico Just Cause 3 fa il suo, senza eccellere, ma anche senza peccare. Persino in questo caso vale la regola della propedeuticità all'ignoranza, attorno alla quale è stato invero impostato tutto il lavoro di Avalanche Studios. Manco a dirlo sono le esplosioni il vero fiore all'occhiello di tutta la produzione, capaci come sono di amplificare quel senso di caos e ribellione che già in passato aveva segnato i fasti della serie. Le dimensioni generose della mappa non hanno costretto il punto di fuga dell'orizzonte entro limiti predefiniti, il che significa poter

RIBELLI PRIME NOW

Alla faccia di Amazon, il servizio consegna dei ribelli è quanto di più efficace si possa sperare di trovare su Medici. Spendendo un segnalatore consumabile è difatti possibile farsi recapitare in loco via elicottero (e in tempo quasi zero) sia una valigetta con armi di nostro piacimento, sia un mezzo di trasporto tra quelli che abbiamo sbloccato attraverso le sfide. Il tutto, ovviamente, senza spendere nemmeno mezzo centesimo di sovrapprezzo sulla spedizione... se non è efficienza questa!



Solo Rico può cavalcare un missile con così tanta sicumera.



Le sfide con la tuta alare sono davvero impegnative, ma anche quelle che regalano le maggiori soddisfazioni.

Anche dal paracadute si può sparare e seminare il caos, che credevate?



PANNING SPAZIALE

È un piacere vedere un open world così grosso localizzato totalmente in lingua italiana (anche se il doppiaggio non sempre brilla per ispirazione). Ci tengo però a scrivere due righe a proposito della componente audio nel suo complesso. Un titolo del genere spinge l'empatia anche per mezzo di una buona resa sonora nei momenti d'azione, in particolare quando l'adrenalina prende il sopravvento e si fa saltare per aria tutto quello che capita a tiro. Se siete tra i fortunati possessori di un sistema surround, allora sappiate che il panning tra una cassa e l'altra non solo aggiunge tono, ma in qualche caso riesce anche ad aiutare l'orientamento; un fatto, questo, che in un titolo open world fa solo piacere ritrovare.

godere di panorami davvero mozzafiato, in particolare durante le ore notturne, quando si scorgono i profili delle montagne anche a chilometri di distanza, assieme alle luci dei centri abitati. Per ottenere un risultato d'insieme così buono il team di sviluppo ha dovuto giocoforza tenere il freno a mano tirato altrove: è in particolare il dettaglio delle texture dell'ambiente selvaggio a farne le spese, mentre in città le cose vanno un po' meglio, seppur si sia comunque distanti dalla qualità grafica di altre produzioni blasonate come il mostro sacro GTA V (giusto per fare un esempio). Tutto quanto detto finora vale fin quando sono settate al massimo tutte le opzioni grafiche, che richiedono un PC ben carrozzato perché la fluidità non ne risenta troppo. Giusto per darvi un'idea, sappiate che ho giocato a Just Cause 3 sul mio notebook gaming di casa (processore i7 4710HQ da 2,5 GHz, 16 GB di RAM e una Nvidia GeForce 980M), laddove in Full HD il frame rate ha oscillato tra i 30 e i 40

Perlustrare la zona con una barca a vela permette di godere del panorama e di farsi un'idea della situazione senza avvicinarsi troppo.



DAL PUNTO DI VISTA TECNICO JUST CAUSE 3 FA IL SUO, SENZA ECCELLERE, MA ANCHE SENZA PECCARE

fps costanti, salvo mostrare qualche strana incertezza al momento di prendere il controllo di veicoli terrestri. La quantità di opzioni con le quali smanettare nel pannello di controllo sono comunque tante e tali che non dubito sia possibile scalare agilmente la qualità, per venire così incontro alle prestazioni di PC meno nerboruti del mio. Certamente, a quel punto si perde un po' dell'impatto scenografico che Just Cause 3 è in grado di offrire in certi momenti (ad esempio, durante le gite in barca), ma è lo scotto da pagare se si vuole aiutare Rico e compagni nella liberazione di Medici dall'egemonia del Generale Di Ravello. Anche in quel caso, comunque, il prezzo del biglietto potrebbe valere lo spettacolo. 🍌

COMMENTO

Just Cause 3 porta su nuove vette l'ignoranza fatta videogiochi. Di certo inventa poco o nulla, soprattutto se paragonato al diretto predecessore, ma mette tanta carne al fuoco, stranamente più piacevole da degustare a spicchi e bocconi, anziché assunta all'ingollo. Rico Rodriguez non sarà il personaggio più carismatico della storia, pur tuttavia è perfetto se si guarda alla sola essenza della serie. Siamo di fronte a un titolo spassoso, quasi più vicino al concetto di sandbox che a quello di open world: certo, da un lato pecca in aspetti importanti come l'AI e il gunplay, ma dall'altro funziona a dovere, a patto di approcciarlo nel modo corretto.

- ➕ Caciaroni e tamarro
- ➕ C'è tanto, tantissimo da fare
- ➖ Se approcciato nel modo sbagliato, delude
- ➖ AI e gunplay da rivedere

VOTO [82]



Le premesse incoraggianti possono aiutare nell'impresa, ma non conducono per forza al successo. Una lezione che le forze d'intervento conoscono bene.

La storia produttiva di Rainbow Six Siege è stata davvero interessante, piena di momenti per mettere mano al gioco e di motivi per sperare, ragionevolmente, in un prodotto coi controcchi. Ci siamo augurati che classi, mappe e modalità multiplayer si ampliarono ulteriormente, e che una componente storymode – anche un breve divertissement

da 6 ore – andasse a completare il quadro, più che altro in termini di offerta e quantità di gioco. In fin dei conti, per mettere in piedi una campagna strutturata in missioni sarebbero bastati briefing "narrativi", piccole contestualizzazioni nei dialoghi e qualche obiettivo in più, rimanendo comunque nel solco della saga e, magari, recuperandone la fantapolitica schiettezza. Ciò non avrebbe

impedito di mettere l'acceleratore sulla componente co-op e multiplayer, e tuttavia avrebbe appiccicato un bel fiocco con le stelline – quelli, appunto, per i regali di Natale – su un titolo venduto a prezzo pieno. Visto, però, che già da diverse righe uso il condizionale, qualcuno potrebbe aver capito che le cose sono andate diversamente. Avrebbe potuto essere, ma così non è stato.



Il ritmo delle partite è molto vario, dagli assalti furibondi alle attese lunghe e snervanti.

RITMO E TATTICA

I punti deboli di R6S sono anche altri, come vedremo, ma è giusto dedicare spazio alle sue indubbie qualità. Lo schema di gioco è quello, semplice ma riuscitissimo, che abbiamo raccontato nelle anteprime dei mesi passati: la squadra d'intervento deve pianificare l'ingresso attraverso droni o, in mancanza di questa fase, usare gli ordigni e gli strumenti di esplorazione, di supporto dei compagni o d'attacco per avvicinare l'obiettivo difendendosi dagli agguati; in modo simile, e squisitamente in tempo

IL LEVEL DESIGN NON DELUDE MAI, SE NON IN TERMINI DI QUANTITÀ DELLE MAPPE

La mia tecnica d'attacco preferita: un nugolo di cluster bomb velenose esplode dietro la parete.



Gli operatori possono sdraiarsi così, dando la schiena all'angolo della stanza. Proprio come Big Boss.



Gli esterni sono mediamente scialbi, tradendo ancora di più la povertà delle texture e degli elementi d'arredo.

GADGET DEGLI OPERATORI E FISICA DELLE MAPPE SONO STATI PROGETTATI IN PERFETTA SINERGIA

reale, i difensori possono usare i gadget a loro disposizione per rinforzare l'area, monitorare l'entrata e rallentare i movimenti degli attaccanti, per poi posizionarsi sulla migliore linea di tiro possibile. Ancora più importante, però, è il fatto che strumenti e fisica delle mappe siano stati studiati in perfetta sinergia, con muri e barriere che si sbriciolano per aprire pertugi, intere

COMPILATION DI PIOMBO

Dal quinto rank in poi è possibile stilare una propria playlist di mappe, definirne alcune regole e partecipare alle liste create dagli altri giocatori. Ogni scenario può essere giocato di giorno o di notte, associato a una modalità tra quelle disponibili (Artificieri, Presidio o Ostaggio) e modificato nei cambi di turno, nella durata delle fasi di gioco, nella resistenza alle ferite, nei danni del fuoco amico e così via, modulando in questo modo anche la nuda difficoltà del gameplay. Non ha lo stesso peso di un editor di mappe, ovviamente, e non è nemmeno facile trovare i giocatori per alimentare la propria lista, a meno di non organizzarla tra gruppi di amici.



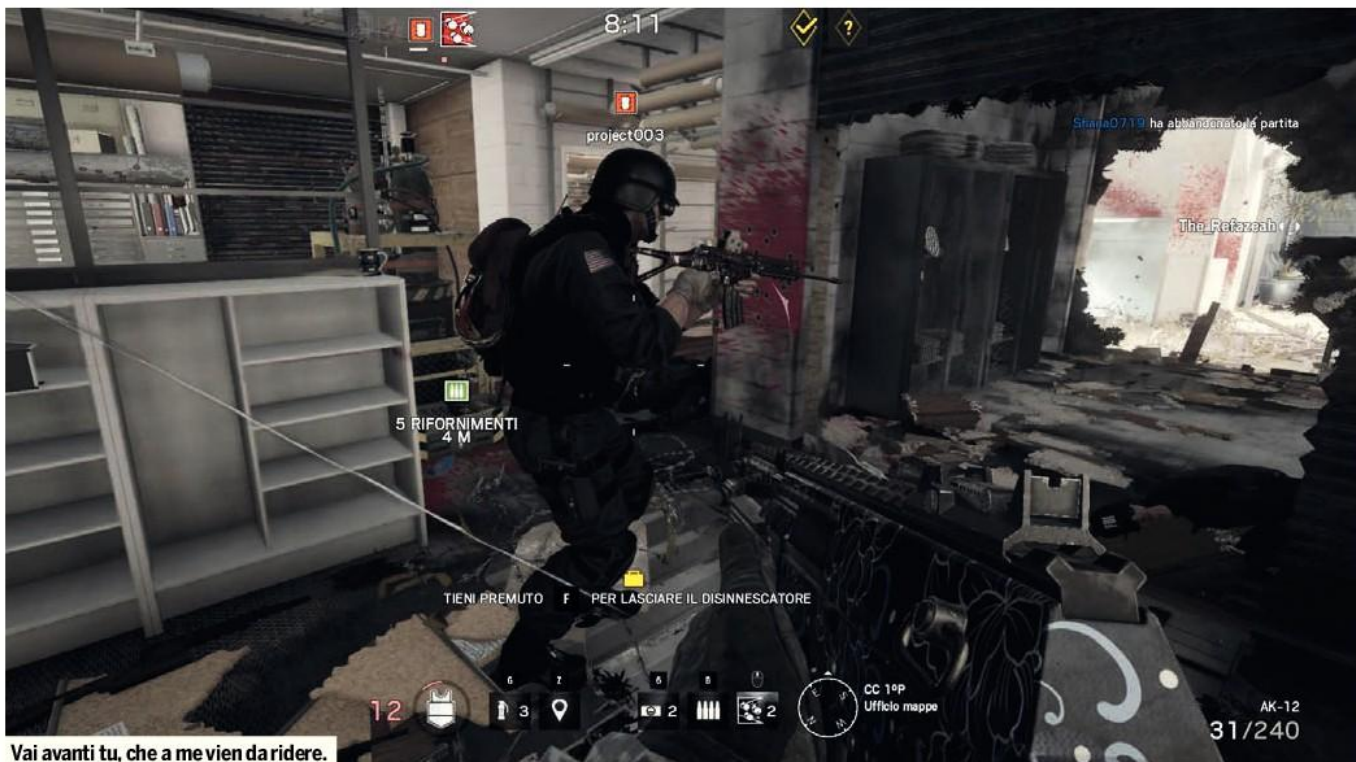
superfici da far saltare in aria e un sacco di differenze ambientali da tenere presenti, tra posizione delle scale, punti ciechi e materiali che compongono pareti, botole e solai. Una simile struttura è stata poi modulata su due modalità principali: da una parte abbiamo il multiplayer competitivo, in cui i team degli attaccanti e i difensori hanno, rispettivamente, un certo lasso di tempo per localizzare l'obiettivo con i droni motorizzati, oppure per impedire che ciò accada (sparando alle sonde d'esplorazione, o disturbando i segnali video con appositi strumenti) e disporre al meglio le difese; Caccia ai Terroristi, invece, è una modalità co-op in cui trappole, nemici e



impedimenti vengono predisposti di volta in volta sulle mappe, attraverso vari gradi di difficoltà delle AI, avversari più numerosi e un sistema di ranking congiunto, ma con crescita più moderata, rispetto al PvP. In entrambi i casi possiamo subito scendere in campo con armi e gadget di base (scudi, granate, cariche per le pareti, filo spinato e altro ancora, con alcuni pezzi che cambiano a seconda della parte), e così facendo accumulare la "Fama" per sbloccare, in sequenza libera, uno dei venti specialisti disponibili in R6S, appartenenti ai cinque corpi speciali più famosi al mondo. Le classi uniche non possono essere scelte simultaneamente da due giocatori, e recano ognuna una peculiare abilità: martellone per le pareti, flash abbagliante sullo scudo, cluster bomb da sfondamento e scanner cardiaci sono solo alcuni degli esempi, affiancati a un level design che non delude mai, se non in termini di quantità delle mappe. E qui, ovviamente, iniziano i dolori.

I pulviscoli chimici riducono la visibilità, insieme ai bordi della maschera antigas. Tensione a mille.





Vai avanti tu, che a me vien da ridere.

SENZA STORIA

Non a caso, citando l'assenza di un vero storymode, non ho usato la definizione di single player: le sfide a singolo giocatore sono in effetti presenti, attraverso dieci "Simulazioni" che permettono di vedersela con vari livelli di difficoltà e con tutti gli elementi di gioco, evidenziati di volta in volta nell'importanza di un particolare gadget o nella disposizione di difese e nemici. Purtroppo, però, tanto la sostanza degli obiettivi quanto gli strani picchi di difficoltà (o di noia,

LO SCHEMA DI GIOCO È QUELLO, SEMPLICE MA RIUSCITISSIMO, CHE ABBIAMO RACCONTATO NELLE ANTEPRIME DEI MESI PASSATI

come nella missione in cui, per avanzare, bisogna trovare e distruggere centinaia di bombe) rendono questa parte non troppo appetibile, ed è ancora più maldestro il tentativo di spingere a giocarla con premi in credito, passando dal discutibile sistema di crescita di R6S. Gli specialisti costano sempre di più a ogni sblocco, a fronte di retribuzioni poco generose, e i contenuti vengono ulteriormente diluiti nella personalizzazione estetica, che spinge chiaramente verso soluzioni in microtransazione (pacchetti di skin, crediti o boost per la crescita). Il ché sarebbe anche legittimo, non riguardando i danni o la resistenza dei giocatori, ma mal si sposa a un gioco già carente in termini di

varietà, che si presenta all'appuntamento chiedendo lo stesso esborso di altre e ben più corpose esperienze. I piani post-uscita sono abbastanza tosti, come vi illustro in un box, e tuttavia non posso che attenermi a ciò che è stato pubblicato, "poco ma buono", e solo in alcuni aspetti. Si è cercato di rimediare con le liste mappe personalizzabili, dal quinto rank in poi, e col fatto di rivolgersi con forza ai giocatori più volenterosi, fissando l'ingresso nelle partite classificate al livello 20; anche in questi casi, però, si tratta di aggiustature marginali che non spostano più di tanto il giudizio, e che risultano ancora più deboli di fronte ai problemi – le compenetrazioni poligonali, soprattutto – che ancora

AVARIZIA NARRATIVA

Ricordo la bella sorpresa nel vedere Angela Bassett nel ruolo di comandante dei R6, e di aver appreso la notizia del suo coinvolgimento – con relativo trailer (che, alla fine, è la intro del gioco) – come buon auspicio per un'eventuale campagna in singolo o cooperativa. Col senno di poi, però, tutto è rimasto così, praticamente privo di dettagli da approfondire: l'atmosfera di alcune mappe è eccellente, come quella in co-op immersa nei fumi tossici, ma la contestualizzazione del background non va molto oltre, con la solita organizzazione terroristica – The White Mask – e una nuova minaccia batteriologica all'orizzonte. Tra le altre cose, si riconosce la volontà di tenersi lontani da qualsiasi fatto di cronaca, al punto da caratterizzare i terroristi come i banditi di S.T.A.L.K.E.R., piuttosto che farli assomigliare a qualcuno di reale. Almeno questo è comprensibile.



I gadget sono i più disparati: questo tizio, ad esempio, può elettrificare il filo spinato con un apposito dispositivo.



Sbloccando gli operatori assistiamo a un video di presentazione, più coreografico che altro.

affliggono R6S. Che senso ha imporre un livello elevato per competere davvero, se poi i pezzi dei modelli spuntano dai muri e possono tradire un nascondiglio? Basta un piedino fuori e sei morto.

DA QUI A UN ANNO

Da alcune settimane, forse subodinando i problemi al lancio, Ubisoft ha annunciato i progetti post-uscita per R6S: si parla di quattro mappe e otto nuovi operatori che saranno gratuitamente disponibili nel corso dell'anno, insieme a non meglio specificate modalità e ulteriori opzioni di personalizzazione estetica. Come nel gioco base, solo i contenuti di quest'ultimo tipo potranno essere acquistati con i Crediti R6, ovvero in valuta reale, anche se permane la possibilità di comprare boost di Fama per sbloccare qualsiasi cosa, compresi gli operatori e gli accessori per le armi. Uhm.



LA TECNICA DELL'ARCOBALENO

Fra le cose buone di Rainbow Six Siege rientra sicuramente il sistema di controllo, grazie a comandi di lean, posizionamento in cordata (anche a testa in giù) e movimenti da proni (schiena a terra, per tenere sotto mira un angolo più vasto di visuale) che permettono di gestire gli scontri fin nei particolari, unendosi ad altri dettagli - come la velocità e la resistenza determinati dall'equipaggiamento - per un risultato di grande realismo. Anche il level design, come detto, riesce ad alimentare la profondità dell'esperienza e a renderla piacevolmente tattica, soprattutto nelle mappe più grandi che devono essere metabolizzate a lungo, sperimentandone ogni pertugio, prima di offrire il massimo delle opportunità. La situazione è meno rosea sul versante grafico, con alcuni passaggi, soprattutto in esterna, davvero anonimi e vuoti; il risultato è senz'altro migliore rispetto alle edizioni console, leggerissimo anche spingendo al massimo texture, ombre, ambient occlusion e antialiasing (due tipologie un po' troppo generiche, senza livelli di profondità), ma non supera la soglia raggiunta da titoli meno produttivamente ricchi, e in definitiva più generosi, come PayDay 2. Almeno nel mio caso, però, la reattività fisica ha fatto da contrappeso, lasciandomi sostanzialmente soddisfatto e

RAINBOW SIX SIEGE SI RIVOLGE A UNA NICCHIA PIÙ SPECIFICA RISPETTO A BATTLEFRONT O COD

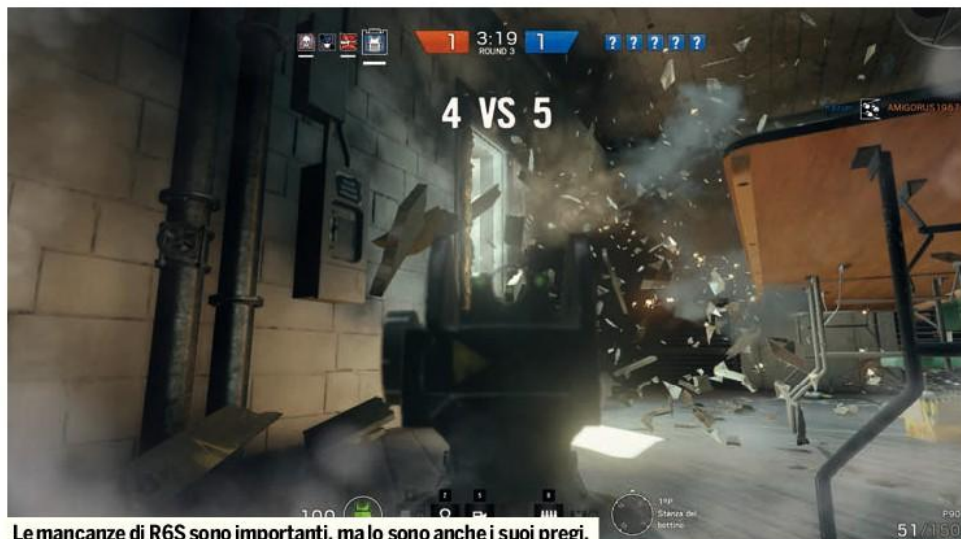
facendomi apprezzare la buona alchimia tra dettagli funzionali e pura caratterizzazione estetica. Purtroppo non posso dire lo stesso della connettività, con attese non trascurabili per trovare partite, disconnessioni improvvise e caricamenti schizofrenici, alcuni veloci e altri lentissimi. La frequenza non è stata così elevata da distruggere l'esperienza, ma certo l'ha resa meno fluida rispetto ai concorrenti multiplayer di questo Natale. È chiaro, però, che il titolo di Ubisoft Montreal si rivolge a una nicchia più specifica rispetto a Battlefield o CoD, e che va sicuramente premiato per il coraggio superiore alla media, purtroppo non omogeneo su tutti gli aspetti di gioco. Un gigantesco peccato, forse il più grosso dell'anno. 🙄

COMMENTO

Per risultare un titolo quantomeno discreto, a Rainbow Six Siege bastavano i contenuti presentati nelle fasi di test. Ed è andata letteralmente così: modalità competitiva e co-op sono tutto quello che ha da offrire, con undici mappe e venti operatori, in un meccanismo di gioco bello, carismatico ma ancora imperfetto sotto il profilo tecnico. La mancanza di uno storymode "dancyano" riduce al minimo il contesto, ed è evidente l'estensione forzosa del meccanismo degli sblocchi per allungare un poco l'appetibilità sulla media distanza. Resta eccezionale sul versante della tattica, talvolta con strepitose lezioni di level design, ma fatica ad avere la dignità di un gioco completo.

- ➕ Ottimo level design
- ➕ Sfida tattica inconsueta e ben pensata
- ➖ Contenuti non troppo generosi
- ➖ Tecnicamente passabile

VOTO [78]



Le mancanze di R6S sono importanti, ma lo sono anche i suoi pregi.

High ▶ 59,99 € ▶ Assente ▶ Completa ▶ Ubisoft Quebec/Ubisoft ▶ assassinscreed.ubi.com ▶ PEGI 18



**TGM
GOLD
AWARD**

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

“Non troverai nessuno, soprattutto un intellettuale, che voglia lasciare Londra. No, Sir, quando un uomo è stanco di Londra è stanco della vita; a Londra c'è tutto ciò che questa vita possa offrire” (Samuel Johnson)

Ubisoft, con la scelta di rendere Assassin's Creed una serie annuale, si è consegnata alla mercé di un pubblico oramai sempre più diffidente nei confronti dei titoli stagionali. Lo ha fatto in

maniera coraggiosa con AC: Unity, un prodotto che è stato vittima delle sue ambizioni, della volontà di riappropriarsi dei valori originali di una saga che nella parentesi americana ha vissuto alti e bassi e, con-

temporaneamente, di distruggere barriere ancora invalicabili. Syndicate rappresenta il riscatto, il piano B, il completamento di un processo identitario profondo di un sistema talmente radicato che è praticamente impossibile da cambiare nel giro di un capitolo, soprattutto per i ritmi di sviluppo imposti dalle scelte di mercato. Il viaggio a Londra dei fratelli Frye è parallelamente il racconto della rivolta della classe operaia che assume la propria coscienza, nonché la metanarrazione di come si possa trarre il meglio da un prodotto commerciale a partire dalla consapevolezza dei suoi limiti.

CITTÀ AL SERVIZIO DEL GIOCATORE

I rintocchi del Big Ben, l'accento Cockney per le strade della City e il rumore delle fabbriche di Whitechapel fanno da cornice alla solita

I fratelli Frye in tutto il loro splendore: Syndicate non farà storia per la sua scrittura, ma il duo britannico convince sotto tutti i punti di vista.



**NELLA LONDRA DI SYNDICATE
NON CI SIA ANNOIA MAI**



Un giro in carrozza è il modo migliore per apprezzare la città più bella del mondo. Sì, sono di parte.

Il ritmo sostenuto dell'azione si presta ancora di più allo stile da action movie.



In uno solo screen: il lanciacerde, vero protagonista del gioco, il Big Ben in tutto il suo splendore ed Evie perché bon, lei ci sta sempre bene.



LA SCELTA DI RADDOPPIARE IL NUMERO DEI PROTAGONISTI È VINCENTE SU TUTTI I FRONTI

splendida messa in scena realizzata dalla software house francese. Ubisoft Quebec, al suo esordio come lead studio nella saga, ha optato per una scelta furba, che privilegia il ritratto alla visione di insieme, il dettaglio alla massa pittorica: la Londra industriale non è imponente come Parigi, ma è rifinita al meglio e sta alle vicende di gioco mettere in risalto, con un taglio a volte caricaturale e scanzonato, ma sempre puntuale, le amare

contraddizioni della Rivoluzione Industriale e dell'Inghilterra di metà Ottocento. Per certi versi, si tratta di una glorificazione ancora più marcata dello storicismo pop a discapito della ricostruzione seriosa: siamo dichiaratamente nel campo delle trasposizioni cinematografiche di Sherlock Holmes e in pieno stile graphic novel, per intenderci. Questo vuol dire, tra l'altro, riuscire a descrivere una città allontanandosi anche dai toni estremamente cupi di un periodo che, troppo spesso, si identifica con le notti nebbiose di Jack lo Squartatore, a cui pure sarà dedicato un DLC: la Londra di Syndicate è quello, ma anche tanto altro, con una palette cromatica che si disancora dall'iconografia lugubre per abbracciare i più chiari contrasti del tardo gotico. Ma quello che più importa, per l'equilibrio del

titolo, è il definitivo asservimento della città e dei suoi spazi al gioco, e non viceversa. Parigi, pur riconsegnando la verticalità e l'urbanizzazione alla saga, conservava il primato dell'ambientazione a scapito del giocatore: la fase mostrativa, da sempre componente fondamentale della saga – basti pensare che l'Animus, di fatto, è un proiettore genetico – era preponderante e più ingombrante della parte giocata. Per i fan della saga non è mai stato un problema, ma è chiaro che in ottica di valutazione i tempi morti fossero abbastanza palesi. In Syndicate la saga abbandona quasi del tutto la dispersione ambientale e reinterpreta la città sulla base della lezione di Assassin's Creed II: Brotherhood, spingendo però sull'acceleratore e sulla funzionalità. Le dinamiche di gioco, pur restando strutturalmente simili al passato, cambiano ritmo e modalità d'azione: l'introduzione del rampino garantisce un dominio assoluto sulle architetture urbane ma non stravolge il gameplay, fornendo soluzioni interessanti in tutte le

RITORNO AL PRESENTE

Syndicate segna anche il ricongiungimento con l'intero "universo espanso" di Assassin's Creed. L'intera vicenda dei Frutti dell'Eden riacquista importanza su diverse linee temporali, contemporaneità e futuro anteriore compresi. Il racconto del presente è affidato a sequenze non interattive, ma la lettura del codex e l'intreccio della trama con il recupero dei frammenti di Helix consegnano alla speculazione più appassionata il futuro della saga. Non voglio fare spoiler, ma chi segue anche le declinazioni crossmediali di AC non potrà che essere assolutamente soddisfatto.



Una volta liberato il quartiere dalla minaccia dei Blighters, c'è una rituale scazzottata finale in pieno stile Hooligans pre-Thatcher.



Jacob ed Evie sono i primi Assassini della saga consapevoli del proprio ruolo, e non si fanno problema a sporcarsi le mani.



QUELLO CHE PIÙ IMPORTA È IL DEFINITIVO ASSERVIMENTO DELLA CITTÀ E DEI SUOI SPAZI AL GIOCO, E NON VICEVERSA

fasi di gioco senza banalizzare le fughe o il raggiungimento di punti strategici; la deriva open world – con tanto di spostamento su carrozze – contribuisce a rendere il ritmo di gioco altissimo e poco male che il modello di guida sia totalmente arcade e privo di realismo, perché funziona alla grande e introduce sequenze spettacolari di combattimenti e inseguimenti. Quello che colpisce di più, però, è che nella Londra di Syndicate non ci sia annoia mai, con le attività collaterali e

le side quest piacevoli, perché strutturate in maniera tale da aggiungere sempre qualcosa all'esperienza e tratteggiare al meglio il quadro dell'intera vicenda. Pazienza, dunque, se tecnicamente Syndicate sia meno impressionante di Unity, e che Londra sembri più piccola e meno affollata di Parigi: il design e la ricerca estetica alla base del nuovo capitolo di AC sono totalmente servi del gameplay, pur senza rinunciare all'idea di essere un parco giochi a tema storico.

L'ANGOLO DEL BACCIGALUPI™

Il nostro amatissimo marmista di Carrara, da buon toscano edonista, è anche quello che più apprezza l'aspetto tecnico dei titoli PC. Da questo punto di vista Syndicate non delude, e pur non raggiungendo l'imponenza estetica di Unity, si rivela decisamente più ottimizzato del precedente capitolo, nonché decisamente superiore alle versioni console. Certo, sulle macchine più vecchie qualche difficoltà la si incontra, ma in generale si può godere senza troppi problemi di effetti volumetrici convincenti (specie se si possiede una scheda grafica nVidia), splendidi giochi di luce e un framerate granitico.



DUALITÀ FUNZIONANTE

Il ritmo di gioco di Syndicate è sicuramente il suo aspetto più piacevole, decisamente più veloce e intrigante, anche quando si tratta di affrontare missioni apparentemente usuali, grazie anche ad alcune migliorie abbastanza chiare nel gameplay, che di fatto sono l'evoluzione delle dinamiche di Unity. Il combattimento, poco alla volta, diventa sempre più convincente: la fila alle poste ha definitivamente lasciato spazio a nemici che, seppur ancora troppo attendisti, sono capaci di interrompere le combo al momento giusto, con attacchi simultanei più frequenti, costringendo a un uso molto più oculato di parata e attacco, per un sistema che è finalmente piacevole e divertente. Analogamente, la corsa acrobatica su due livelli che ha debuttato a Parigi è più utile, fluida e funzionale. La fase stealth, invece, trae beneficio da un level design ispirato e da una contrazione degli spazi, con ambienti molto più interessanti da sfruttare e nemici che, per quanto ancora ancorati all'antica logica di "ottusi" con visivi, sono dotati di buona reattività. In questo quadro, ciò che maggiormente funziona in Syndicate è l'utilizzo di Jacob ed Evie, due personaggi con personalità ben diverse, che nel corso

Per passare da un lato all'altro del Tamigi, lo spin-off Assassin's Creed Frogger (signùr, ndkeiser).



A Covent Garden in centocinquant'anni non è cambiato nulla: c'è sempre qualcuno che suona.



SIAMO DI FRONTE ALL'ASSASSIN'S CREED PIÙ EQUILIBRATO DI TUTTI I TEMPI

punto di vista suggerisce senza soluzione di continuità. Un gioco fatto di dualità, che gestisce al meglio anche la libertà del giocatore: nelle fasi free roaming si ha la totale gestione della situazione, con la scelta del personaggio che si vuole e lo stile con cui affrontare le missioni, mentre nelle vicende legate strettamente alla trama i paletti definiscono contesto e personaggio, ma restano sufficientemente elastici nel permettere al giocatore di affrontare le quest secondo il proprio stile di gioco. In definitiva, siamo di fronte all'Assassin's Creed più equilibrato di tutti i tempi: il primo che si rivolge non solo ai suoi fan, nonché la base perfetta su cui sviluppare il futuro della saga, magari riacquisendo qualche giocatore disamorato. 🎮

Il minigioco della boxe riassume alla perfezione il clima crudo dell'episodio, ed è l'ennesima citazione dello Sherlock di Guy Ritchie.



dell'avventura permettono alla narrazione di raccontare le vicende con stili quasi opposti. Jacob è rude, brutale, avventato; Evie, al contrario, è brillante, furba, sinuosa e si candida a miglior assassino della saga, nonostante un doppiaggio italiano che non le rende giustizia. La scelta di raddoppiare il numero dei protagonisti è vincente su tutti i fronti, almeno quanto la possibilità di sviluppare i due fratelli in maniera abbastanza libera, grazie a un sistema di abilità ad albero perfettamente equilibrato sulla lunghezza di gioco, che coinvolge anche la gestione dei Rooks, la banda di Jacob, a cui è dedicato un secondo albero di sviluppo tripartito. La costruzione del proprio assassino è agile e immediata e non ci si perde tra le possibilità come in Unity, anche perché il taglio dell'esperienza multiplayer ha fatto concentrare l'attenzione

degli sviluppatori sulle necessità del contesto della vicenda, e non sull'esperienza online. Di quest'attenzione per la scrittura ne giova l'intero gioco, con personaggi finalmente simpatici e ben caratterizzati e un villain, Crawford Starick, decisamente più umano, comprensibile e stiloso degli altri Templari incontrati nella saga. Tanti i cameo di personaggi storici di un certo peso, da Darwin a Marx, passando per Dickens: a loro è affidato il racconto di una Londra e delle sue contraddizioni, e i giocatori più addentro alla letteratura inglese potranno apprezzare divertenti riferimenti a diversi episodi più o meno celebri. Syndicate, dunque, è un gioco fitto di contenuti, per certi versi anche sorprendente - ci sono addirittura missioni end game - eppure mai sovranciante e noioso, grazie a una distribuzione intelligente delle quest e ai cambi di tono che il duplice

Gli interni sono, al solito, "meravigliosi" (cit.).



COMMENTO

Syndicate rappresenta la formula perfetta per l'idea di gioco alla base della saga. Egregiamente ottimizzato, fluido e dal ritmo incalzante, pur senza stravolgere i concetti basilari della serie, riesce a rivoluzionare il feeling. Certo, resta un gioco per tutti, confezionato per essere accessibile e mai punitivo, e conserva i limiti intrinseci di una struttura che si ripresenta annualmente con variazioni solo parziali. Eppure, qualcosa finalmente è cambiato, e con il sacrificio dell'ambizione e dell'effetto "wow" a favore del puro gameplay, Ubisoft ha compiuto il suo riscatto.

- Ritmato, fluido, equilibrato
- Jacob ed Evie funzionano bene
- Molti aspetti innovativi...
- ➖ ... ma la struttura di gioco resta un po' vecchietta

VOTO [90]

A cura di Davide "Shea" Mancini (shea.ak@thegamesmachine.it)



Mid ▶



19,99 € ▶



Assente ▶



Assente ▶



CreativeForge Games ▶



creativeforge.pl ▶ PEGI n.d.

**TGM
BRONZE
AWARD**

HARD WEST

Hard West è il racconto di frontiera visto dalla mente disturbata di Lovecraft. Un po' come se John Ford avesse incontrato Robert Wiene nel 1920 e insieme avessero deciso di realizzare un videogioco.

La plancia di gioco si compone man mano di luoghi da visitare ed esplorare.



Ogni arma ha le proprie caratteristiche ben definite, e la scelta delle due da equipaggiare è fondamentale. Dio benedica il fucile da camperone.



La grafica, pur nella sua semplicità, è ben curata, e gli ottimi effetti di luce rappresentano una variante strategica da sfruttare.

TRA I TANTI TOCCHI DI CLASSE C'È SICURAMENTE L'USO DEL PARAMETRO FORTUNA

capitoli da completare quasi in ordine obbligato, e si svolge su una plancia di gioco in stile boardgame. In questi momenti il gioco ricorda Convoy, Sunless Sea o The Banner Saga, con vicende e missioni da completare attraverso una serie di scelte multiple nei vari luoghi del mondo di gioco, mentre siamo impegnati nella gestione delle risorse e di alcuni elementi peculiari, che variano di capitolo in capitolo e determinano fortemente lo sviluppo della partita. Può capitare di dover sfruttare le miniere per accumulare oro, darsi al commercio puro oppure alla scienza con la ricerca di progetti di diverso tipo. Insomma, ogni capitolo fa storia a sé, ma tutto serve



Gli stralci di narrazione che trovate in questa pagina sono suggestioni personali, nonché le uniche tracce che vi lascerò della trama di Hard West. Sarebbe un peccato raccontarvi nel dettaglio le vicende di una storia che si dipana a raggiera da una linea narrativa ben precisa. Sappiate solo che il lavoro svolto da CreativeForge Games è di puro cesello, e nulla di quello che vivrete fra le ombre dell'oscura frontiera è messo lì per caso.

Il saloon era pieno come in un qualunque giorno di sole cocente, e sapevo che trovare una sedia su cui sedersi sarebbe stata un'impresa ardua. Un uomo distinto, ben vestito, con baffi e capelli impomatati, coglie il mio disappunto e mi invita al suo tavolo. Sono troppo stanco per dubitare di lui e mi trascino verso la

sedia, mentre il suo sorriso smagliante mi accoglie. È un uomo affascinante, e il suo modo di giocare con una moneta d'oro tra le mani è quasi ipnotico.

ANTICONFORMISMO ARTIGIANALE

Hard West è un titolo anticonformista: attinge a piene mani dalla tradizione mescolando elementi di Desperados, X-COM e il gusto delle vecchie avventure testuali per creare un complesso sistema ludo-narrativo estremamente raffinato, incentrato su un lavoro di design minuzioso e maniacale, che rifiuta ontologicamente la casualità. Questo aspetto rende il gioco un manufatto pieno di ingranaggi che si incastrano, quasi, alla perfezione. All'atto pratico, il gameplay di HW è diviso in due fasi: alla prima è affidata la grande narrazione, suddivisa in diversi

IL ROMANTICISMO DELLA FORGIA

CreativeForge Games è un team polacco che, pur avendo solo due giochi all'attivo, può contare su una notevole esperienza dei singoli componenti dello studio, che hanno partecipato allo sviluppo di titoli come Shadow Warrior, Call of Juarez, Dead Island e Hard Reset. Dalle grandi produzioni ereditano palesemente una pulizia tecnica davvero notevole, ma a colpire è il romanticismo con cui cercano di professare uno stile di design ben preciso, che ruota intorno alle radici dei generi proposti (al momento RTS e TBS) per ibridarle con concetti innovativi e sistemi completamente basati sull'approccio umano. La sintesi di gusto retrò e idee innovative, per uno studio che speriamo possa condurre in futuro progetti più ampi.



La narrazione è affidata a splendide sequenze illustrate.



HARD WEST È UN GIOCO ANTICONFORMISTA: ATTINGE A PIENE MANI DALLA TRADIZIONE E RIFIUTA ONTOLOGICAMENTE LA CASUALITÀ

a prepararsi agli scontri armati, che rappresentano il vero cuore di Hard West. Sul campo di battaglia il titolo polacco funziona in maniera molto simile ai già citati Desperados e X-COM, con un sistema di gioco a turni che basa tutto sulle statistiche dei personaggi, delle armi e la gestione di due punti azione per ogni membro della nostra "posse". Ogni battaglia si svolge in scenari ben precisi, tutti curati minuziosamente dal punto di vista del design, ma, per evidenti ragioni di ristrettezze di budget, non estremamente vari riguardo architetture ed elementi di

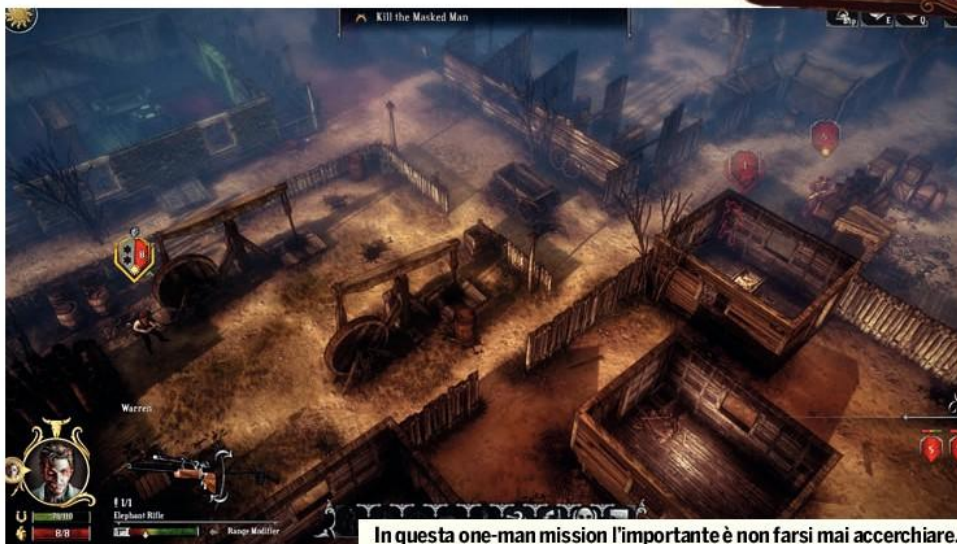
interazione, che si limitano a coperture naturali, oggetti da trasformare in ripari ed elementi da sfruttare per il ricochet, ovvero lo sparo con sponda. Nonostante la linearità di scenari e gameplay il sistema di gioco funziona a meraviglia, e i combattimenti sono divertenti, a volte complicati, eppure sempre godibili, mentre a brillare in maniera scintillante è il sistema di abilità dei personaggi, gestibile attraverso un set di carte da poker da combinare secondo le regole del gioco per ottenere bonus.



"Sei straniero, vero?", mi chiede mentre mi siedo. Annuisco e lo guardo negli occhi, mentre il vociare del saloon mi sembra distintamente più lontano rispetto alla sua voce suadente, bassa e melliflua. "Si vede. È sempre così: arrivate con la vostra aria da duri, di chi sa già come funzionano le cose qui nel vecchio West. Ti avverto, questo non è il posto che credi. Tutte le storie che hai sentito, dimenticale, e ascolta me".

IL BELLO, IL FORTUNATO E L'IMPERFETTO

Hard West è un gioco che punta tutto sul suo stile sartoriale, ha una sua misura precisa ed è basato su eleganti variazioni di un sistema ben collaudato. Tra i tanti tocchi di classe c'è sicuramente l'uso del parametro fortuna, che incide in maniera notevole sulla dinamica delle sparatorie. La dea bendata è rappresentata, ovviamente, da valori numerici che hanno alla propria base il concetto di karma, oppure, per essere più scientifici, il terzo principio della dinamica. In sintesi, ogni volta che verremo mancati da un colpo, il nostro livello di fortuna scende, mentre, al contrario, nel caso in cui venissimo feriti, il nostro credito con la sorte aumenta proporzionalmente. Lo scarto tra i due valori si trasforma in un tasetto da utilizzare per attivare abilità speciali e, di fatto, rappresenta un elemento da tenere sempre in considerazione lungo il corso dei capitoli. Ovviamente, sugli attributi dei personaggi è possibile intervenire utilizzando oggetti speciali, temporanei e permanenti, da acquisire dai mercanti itineranti o attraverso quest. Ed è qui, forse, che CreativeForge ha vinto



In questa one-man mission l'importante è non farsi mai accerchiare.

In alcune circostanze conviene puntare tutto sul movimento, anche a scapito della fase di sparo.



Sfruttare al meglio le coperture è fondamentale per portare a casa la pellaccia.



L'OPERA ARTIGIANALE DEGLI SVILUPPATORI RAPPRESENTA ANCHE IL LIMITE PIÙ GRANDE DEL GIOCO

ma in maledizione e i legami in fardelli. Ho visto uomini imbracciare i fucili contro i padri e compiere massacri in nome di abominevoli promesse. Da queste parti il potere è più forte del denaro e spesso la mancanza d'oro porta alla scoperta di forze oscure e maligne. Quando pensi di fare l'unica scelta giusta, è lì che comincia la corruzione della tua anima. Perché ti dico queste cose? Perché sei libero di scegliere, ma la prossima volta che ci vedremo sarà troppo tardi". Mi distraggo un attimo, perché la cameriera mi porta un whisky che non ho ordinato. Alzo lo sguardo. L'uomo non c'è più, c'è solo la sua scintillante moneta. La prendo, la osservo: da un lato vi è incisa una falce. Dall'altra, un avvoltoio.

gran parte della sua sfida: il mondo di Hard West è ricchissimo di oggetti, armi e dettagli pertinenti, e la sua bellezza sta proprio nelle molteplici variazioni e declinazioni attorno a cui è modellato l'intero gioco. Eppure, l'opera artigianale estremamente zelante degli sviluppatori rappresenta, forse, anche il suo limite più grande: creare un numero di variazioni sufficienti a rendere il gioco sempre sorprendente sarebbe stato un lavoro al limite dell'epico, soprattutto per un team indipendente. Di conseguenza, una volta fatte proprie le dinamiche del gameplay, difficilmente ci faremo sorprendere dalla struttura dei combattimenti che, seppur pieni di sfide per merito di una buona

AI, sulla lunga possono diventare un filo ripetitivi. Per questa ragione, i dev hanno saggiamente scelto di non far durare il gioco eccessivamente, e gli otto capitoli non sono sicuramente infiniti. Certo, è possibile rigiocare le missioni per sbloccare tutto quanto, magari a difficoltà più elevata, ma è pur vero che l'assenza di elementi casuali limita anche la rigiocabilità della parte in stile roguelike. Per fortuna, però, il tempo passato in compagnia di Hard West rappresenta ore ben spese, con vette di divertimento altissime e passaggi davvero memorabili. Merito di un gusto estetico che va oltre il budget, di un'invidiabile solidità generale e di una splendida messa in scena capace di giocare con intelligenza con tutti gli stereotipi del racconto di frontiera, trasformati in chiave oscura, sordida ed esplicitamente sinistra, e per questo, terribilmente affascinanti.

"Queste sono terre dimenticate da Dio e preda del Demonio. Qui l'amore si trasfor-



L'OCCIDENTE VISTO DALLA POLONIA

Se c'è un aspetto profondamente iconico delle opere polacche è la capacità di giocare con l'immaginario tipico di alcuni tropi classici. L'esempio principe è la saga di The Witcher, con Sapkowski che ha sapientemente mischiato il classico folklore fantasy a tradizioni dell'est Europa e a suggestioni storiche di epoche diverse. In Hard West accade lo stesso, seppur a tema horror-western, ma si respira la medesima aria del mondo dello strigo, se non altro per la scelta del compositore della splendida colonna sonora, ovvero il bravissimo e impronunciabilissimo Marcin Przybyłowicz.



COMMENTO

Con più budget, più tempo e un team più nutrito, Hard West sarebbe stato un capolavoro. Ma va bene così, perché l'idea romantica di Kacper Szymczak, lead designer del gioco, di creare il titolo dei suoi sogni, con il suo piccolo team indipendente, è giusto che sia tanto imperfetta quanto efficace. Quello che conta è che diverta, e pure parecchio, e sappia miscelare diversi elementi in un sistema idealmente complicato ma estremamente semplice nella pratica. Mai come questa volta c'è da sperare in un seguito, o in un'espansione.

- ➕ Mondo di gioco iper dettagliato
- ➕ Sistema di gioco divertente e ben calibrato...
- ➖ ... ma sulla lunga un po' ripetitivo
- ➖ Campi di battaglia poco interattivi

VOTO [80]



THE CREW WILD RUN

Se l'idea di un coast to coast vi affascina, sappiate che da oggi è possibile attraversare gli Stati Uniti in moto, o meglio ancora a bordo di un enorme monster truck!

In molti sostengono che, con questa espansione, The Crew ha raggiunto la maturità che avrebbe dovuto dimostrare al momento della sua uscita, risalente ormai a più di un anno fa. In parte è vero, non c'è dubbio, se non altro sul fronte dei contenuti, ma io sono uno dei pochi a cui il gioco era piaciuto – e parecchio – già nella sua versione base. Per questo, ai

miei occhi, Wild Run è "solamente" un ricco aggiornamento, che aggiunge un sacco di cose (ma non lo fa molto bene), e che non sposta più di tanto il valore del gioco originale. Era parecchio che non mi collegavo al mondo di The Crew, e devo ammettere di essere rimasto impressionato dal numero di giocatori ancora attivi, a dimostrazione che Ivory Tower è riuscita, in questi mesi, a tenere

desta l'attenzione di tanti a suon di piccoli aggiornamenti e migliorie varie.

INCONTRO DI MOTORI

In rapida successione, le novità di Wild Run si possono riassumere come segue: tre nuove spec per le macchine (Monster Truck, Drift e Drag), con relative personalizzazioni, eventi e missioni al seguito; una modalità torneo chiamata Summit, che si tiene a cadenza mensile, a cui si accede tramite eventi di qualificazione settimanali che permettono di cimentarsi in gare di varia natura, comprese quelle relative alle nuove spec; le motociclette, da usare liberamente nella enorme mappa di gioco. Ora, l'idea del Summit, e degli eventi che impongono di loggarsi a cadenza regolare, inietta nel gioco quella componente MMO che tanto era stata sbandierata al momento della



Paracadute pronto per la corsa di dragster nel deserto!

WILD RUN È "SOLAMENTE" UN RICCO AGGIORNAMENTO, CHE AGGIUNGE UN SACCO DI COSE, MA NON LO FA MOLTO BENE



Ecco, ci sono comunque momenti onestamente entusiasmanti.



Ehm. Classy.



La pioggia cambia - un po' - la tenuta di strada, ma le pozzanghere sono proprio bruttine.

FARE IL CENTAURO NON È ABBASTANZA DIVERTENTE DA FAR VENIR VOGLIA DI RIFARSI UN COAST TO COAST

sua uscita e che non era mai stata sfruttata fino in fondo, ma che personalmente non ho molto apprezzato. E ho trovato la gestione del Summit in sé davvero limitante: l'accesso ai nuovi tracciati e alle nuove spec è vincolato ai vari eventi di qualificazione, il che vuol dire che i circuiti dei Monster Truck o dei dragster non sono più disponibili al termine di un evento. A questo si aggiungono inespugnabili limitazioni alle vetture ammesse a una determinata competizione: se non possedete quella giusta il gioco ve ne "presta" una, ma scordatevi di farla salire di livello o di "pimparla" a dovere, perché poi dovrete restituirla. E considerato che ogni macchina delle nuove spec costa una fucilata di crediti (davvero, costano tantissimo), comprare una spec drift dopo aver gridato

come dei pazzi e scoprire di non poterla poi usare in gara sa tanto di presa in giro. Ed è un peccato, perché le nuove modalità sono divertenti e ben fatte: le corse con i dragster richiedono tempismo al fulmicotone nella fase di burnout (il surriscaldamento delle gomme), e di cambiare - manualmente - marcia al momento giusto; i monster truck sono uno spasso da guidare, totalmente al di fuori di ogni logica di realismo, con la loro coppia motrice assurda e la possibilità di controllarli in volo per compiere esibizioni; il drift funziona discretamente bene, anche se le macchine tendono un po' troppo a sovrasterzare. I summit prevedono poi altre competizioni più tradizionali, che siano gare a tempo, sfide contro altri giocatori in PvP o stunt generati casualmente nel free roaming. Pollice verso per il modello di guida delle moto, invece: quando le avevamo provate a Colonia eravamo rimasti perplessi dalla eccessiva leggerezza delle due ruote, e soprattutto dalla gestione pressoché inesistente dei danni e degli impatti con ostacoli e altri veicoli, e non ci sono stati cambiamenti

ti di sorta su quel fronte. Fare il centauro non è abbastanza divertente da far venir voglia di rifarsi un coast to coast, per intenderci.

CARTOLINE DAGLI USA

Dal punto di vista tecnico, Wild Run ha portato in dono un po' di gradite novità (comunque disponibili anche ai possessori del gioco originale); la più importante è senza dubbio il meteo dinamico, che influenza - non troppo - le condizioni della strada, affiancato da un buon lavoro su texture, sistema di illuminazione e visuale all'orizzonte, in grado di regalare scorci notevoli, ancor più che nell'edizione dello scorso anno. Rimangono le pozzanghere poco convincenti (che sotto il sole sembrano più che altro chiazze di fango), e un impatto complessivo che, a distanza di dodici mesi, comincia a risentire dell'età e della genesi cross-gen.

COSA COMPRO?

La parte più difficile di The Crew Wild Run è riuscire a districarsi nelle offerte e nelle modalità d'acquisto. Su Uplay (o se preferite, su Steam), trovate la sola espansione, che richiede l'originale per essere attivata, a 29,99 €. Se non avete ancora il gioco, c'è The Crew Wild Run Edition che comprende il gioco originale e l'espansione, a 49,99 €. E poi, al grido di "YOLO", c'è la Complete Edition che comprende tutto quanto sopra, più il Season Pass pacco e i DLC minori usciti nei mesi scorsi, dedicati a vetture delle varie classi presenti nel gioco. Gli aggiornamenti grafici, invece, fanno parte di una corposa patch gratuita.

I nuovi Freestunt dinamici sono una delle novità più divertenti di Wild Run.



COMMENTO

L'espansione del gioco di corse di Ivory Tower aggiunge un sacco di cose, ma lo fa in maniera poco convincente: piacerà agli amanti degli MMO, molto meno a chi vorrebbe gustarsi a modo suo i contenuti di un pacchetto che, comunque, costa trenta euro. Le nuove spec sono divertenti e ben fatte, ma la struttura a tempo degli eventi e il costo esorbitante ne limitano in maniera innaturale l'accesso (e no, le microtransazioni no). Buono il revamp grafico, disponibile gratuitamente, meno riuscita l'introduzione delle motociclette.

- ⊕ Drag, drift e monster truck!
- ⊕ Comparto grafico svecchiato
- ⊖ Il Summit non convince del tutto
- ⊖ Il modello di guida delle moto è troppo elementare

VOTO [73]

Low ▶ 12,99 € ▶ Assente ▶ Assente ▶ Funcom ▶ theparkgame.com ▶ PEGI n.d.

**TGM
BRONZE
AWARD**

THE PARK

Un progetto nato quasi per caso e per curiosità, trasformatosi lentamente in un giro di giostra pauroso, con un inquietante risvolto sul concetto di maternità. Aiuto.

The Park di Funcom segna il ritorno della casa norvegese alle avventure single player, dopo le parentesi (invero non troppo convincenti) di LEGO Minifigures Online e The Secret World. Proprio dal suo MMO soprannaturale prende spunto il gioco, ambientato in un parco di divertimenti costruito da uno dei suoi protagonisti secondari, il misterioso Nathaniel Winter.

Non mancano i "jump scare", specialmente nella casa degli orrori (ovviamente).

MADRI IMPAURITE

Non serve essere genitori per avere un'idea del terrore che può attanagliare un padre (o una madre, nel caso di The Park) quando il proprio figlio sparisce all'improvviso. Magari in un luna park affollato. Poi magari te lo ritrovi che fissa una giostra piena di luci, o davanti alla schiera di pupazzi e peluche di un baraccone per il tiro a segno. Però il terrore, in quei pochi istanti, è sinceramente autentico, ancestrale, ineludibile. Ed è qui che incontriamo Lorraine, giovane madre che perde di vista il figlio durante una visita all'Atlantic Park. Il tempo di salire le scale mobili che conducono al luna park, e quello che fino a pochi istanti prima era un parco di divertimenti affollato e perfettamente funzionante si trasforma in una vera e propria discesa agli inferi delle proprie paure. La storia

si dipana in maniera molto lineare, e richiede poco più che seguire le briciole di pane lasciate dal figlio di Lorraine, passando da un'attrazione all'altra. Non ci sono percorsi prefissati, il parco può essere esplorato liberamente, ma gli indizi puntano tutti in una sola direzione, e non c'è motivo per non seguirli. L'interazione e l'interfaccia sono ridotti al minimo sindacale, e si limitano alla possibilità di esaminare oggetti o di "urlare" il nome del figlio per cercare di capire dove si trova, o convincerlo a tornare da noi. Ed è proprio in questa estrema semplicità che si nasconde probabilmente l'aspetto più riuscito di The Park, quello di riuscire a costruire una tensione che va aumentando poco alla volta, quando le domande via via si accumulano, gli indizi cominciano a tratteggiare la visione complessiva di

OGNI GENITORE CONOSCE IL TERRORE AUTENTICO CHE SI PROVA QUANDO UN FIGLIO SPARISCE ALL'IMPROVVISO

L'ispirazione principale per gli sviluppatori è la cinematografia horror degli anni Ottanta, e si vede.



Nonostante l'Unreal Engine 4, il gioco non spicca per chissà quali mirabili tecniche.



THE PARK COSTRUISCE DIVERSI LIVELLI DI LETTURA E COINVOLGIMENTO, IN UN CRESCENDO DI TENSIONE

UN GIOCO NATO PER GIOCO

L'idea di The Park è nata qualche mese fa, quando un gruppo di programmatori di Funcom ha cominciato a sperimentare le novità dell'Unreal Engine 4 realizzando, praticamente nel tempo libero, quelle che sarebbero poi diventate le ambientazioni che fanno da sfondo alla storia di The Park, costruendoci attorno poi la storia e il suo insolito sviluppo. Il progetto è piaciuto talmente tanto che è stato deciso di promuoverlo a titolo commerciale vero e proprio; la ricchezza del lore di The Secret World, infine, spalanca le porte ad altre – auspicabili – sperimentazioni analoghe. Magari vendute a prezzi un po' più popolari.



quel che è accaduto. Una tensione che si esplica negli ambienti che poco alla volta si fanno più bui e inquietanti, o nella voce sempre più stridula di Lorraine che chiama il figlio, nella presenza sempre più insistente della visione che accompagna la madre nella sua ricerca, e che porterà a un finale del tutto spiazzante, sorprendente, forse inaccettabile...

TUTTO SU MIA MADRE

Uno degli indubbi pregi di The Park è proprio la sua capacità di costruire diversi livelli di lettura e di coinvolgimento: da un lato, sulla superficie, c'è la storia di un parco di divertimenti chiuso per motivi che si scoprono esplorandone ogni attrazione, tra mascotte inquietanti e case degli orrori; dall'altro, quella di una madre che cerca disperatamente di trovare suo figlio; più sotto, però, continuando a raschiare, si trova anche una storia che parla della maternità, di un approccio per nulla banale alla scelta di mettere al mondo un figlio, e di quello che significa prendersene cura. Una storia che non ha un finale scritto, che lascia lo spettatore (anzi, il protagonista!) con più domande

di quante ne avesse all'inizio. Domande che continueranno a frullare nella mente per parecchio tempo dopo la fine dei titoli di coda. E che a qualcuno faranno venire voglia di farsi un secondo giro, anche solo per capire meglio alcuni passaggi e cogliere certe sfumature. Del resto, basta poco più di un'ora e mezza per arrivare in fondo. Non c'è dubbio, però, che The Park vada affrontato con il giusto grado di predisposizione mentale, altrimenti si rischia di trovarsi alla fine pensando di aver buttato via tempo e denaro. Da questo punto di vista, il prezzo non esattamente popolare non aiuta. Come scrivo anche nel box di queste due pagine, il gioco è nato ed è stato sviluppato soprattutto come esperimento (sia a livello di implementazione che di design), e avrebbe avuto forse maggiormente senso una sua distribuzione altrettanto sperimentale, in forma gratuita o comunque meno tradizionale. 🧑

COMMENTO

The Park rappresenta un esperimento affascinante, perché riesce in un lasso di tempo molto risicato (due ore al massimo) a trasformare una storia apparentemente banale in un racconto estremamente adulto e provocatorio sulla genitorialità. Proprio per questo va affrontato con grande consapevolezza, o si rischia di perderne il significato più profondo. Spiace solo che venga venduto a un prezzo così alto, perché tanti passeranno e andranno oltre, facendolo finire nel dimenticatoio più in fretta di quanto meriterebbe.

- ➕ Un Luna Park abbandonato: cosa potrebbe andar storto?
- ➕ Una storia ricca e per nulla banale
- ➕ Tutta la parte finale è da urlo (letteralmente!)
- ➖ Prezzo scoraggiante

VOTO [80]



Il gioco è tutto in inglese. Tenetene corto.

High ▶ 29,99 € ▶ Assente ▶ Completa ▶ Gunfire Games ▶ nordicgames.at ▶ PEGI 16

DARKSIDERS II DEATHINITIVE EDITION

Morte è tornato, e questa volta si è portato dietro uno di quei suffissi in grado di far esplodere la lingua a Jovanotti. Paura, eh?

A distanza di oltre tre anni dal suo debutto, Darksiders II ha deciso di ritornare in vita con l'ennesima operazione di restyle, questa volta operata da Gunfire Games con il benestare di Nordic Games. I primi di fatto sono un gruppo formato prevalentemente da esuli di Vigil Games, team che si è disperso ai quattro venti dopo l'implosione di THQ nel gennaio del 2013, uno degli eventi più nefasti della recente storia videoludica. Non a caso si è a lungo parlato del destino di Darksiders, un franchise relativamente giovane che però non ha certo faticato a far proseliti fra i giocatori, che ne hanno apprezzato le atmosfere e il gameplay fin dalla prima uscita. Fa quindi piacere apprendere che molti di quelli che ne hanno decretato il successo siano ancora dietro le redini del progetto, ben lungi dall'essere completato, tanto che il publisher non ha certo nascosto la volontà di dare un nuovo seguito alla saga, sebbene con tempi tutt'altro che chiari.

CI TROVIAMO AL COSPETTO DI UN ACTION ADVENTURE CHE TRAE ISPIRAZIONE DA ALCUNI DEI MIGLIORI TITOLI DI SEMPRE

LA MORTE TI FA MALE

Per chi fosse completamente a digiuno della serie, è doveroso un piccolo riassunto: di base è arrivata la fine del mondo, quella biblica proprio, che ha decretato così la fine dell'umanità e ha aperto le ostilità fra angeli e demoni. In mezzo ci sono finiti i celeberrimi Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, in particolare Guerra, accusato di aver dato inizio a questa mattanza

senza aver aspettato l'apertura del Settimo Sigillo. In Darksiders II è invece Morte il protagonista, che dovrà fare di tutto per redimere il fratello e nel contempo dare una nuova speranza al genere umano. Un compito tutt'altro che semplice, che di base ci porterà ad affrontare una moltitudine di nemici per nulla collaborativi, esplorando nel contempo immensi livelli, non di rado punteggiati di enigmi ambien-

Il loot è una delle meccaniche base, e in questa edizione è stato ulteriormente migliorato.





Se c'è una cosa che proprio abbonda in Darksiders II, sono gli scontri con boss di tutte le stazze.



La classe di abilità Negromante permette di evocare non-morti che combattono al nostro fianco.



Anche se è poco leggibile, la forma reaper di Morte è in grado di causare grossi danni anche ai nemici più coriacei.

PER QUESTA DEATHINITIVE EDITION, I GUNFIRE GAMES HANNO MESSO PESANTEMENTE MANO AL MOTORE GRAFICO ORIGINALE

tali di varia natura. Ci troviamo insomma al cospetto di un action adventure che trae ispirazione da alcuni dei migliori titoli di sempre, miscelati con straordinaria dovizia e una discreta dose di fantasia, anche se a tratti un po' morbosa. Non è difficile intravedere diversi punti di contatto con altre serie, in particolare Zelda e Metroid: le abilità che sbloccano l'accesso a nuove location, un'infinità di segreti da svelare, il loot, persino una cavalcatura con la quale percorrere velocemente le infinite lande disegnate con cura dai bravissimi grafici di Vigil. Il sistema di combattimento si rifà ad alcuni capisaldi del genere, molti dei quali purtroppo

mai sbarcati su PC, come God of War e Bayonetta, da cui Darksiders ha ereditato tanto la frenesia quanto alcuni tecnicismi (schivate e contrattacchi in particolare). Il tutto immerso in un gioco dalle atmosfere degne di un comic americano, caratterizzate da uno stile grafico a volte eccessivo ma sempre perfettamente in tema. Un lavoro davvero straordinario, considerate le dimensioni degli ambienti, che hanno anche il pregio di non risultare mai troppo dispersivi, come capita di sovente negli open world di stampo moderno. Stiamo parlando pur sempre di una produzione figlia della scorsa generazione di console, con tutti i limiti del caso, inevitabilmente presenti anche su PC. I poligoni non sono certo tantissimi, sebbene ben nascosti dall'eccellente direzione artistica, mentre per quanto riguarda l'illuminazione ambientale ci sono delle ottime notizie, dato che i Gunfire Games

hanno messo pesantemente mano al motore grafico per questa Deathinitive Edition, svecchiandolo quel tanto che basta da avvicinarlo agli standard odierni, senza strafare. Attraverso le moderne tecniche di Physically Based Rendering troviamo un'interazione più coerente fra luce e materiali, un'ombreggiatura maggiormente curata e, più in generale, una maggiore "tridimensionalità" delle ambientazioni, sebbene gli esiti di questa operazione siano altalenanti. Va detto infine che questo "restauro" ha appesantito parecchio l'engine, forse troppo in alcuni frangenti, al punto che non mancano sporadici crash; a tal proposito val la pena segnalare anche il fatto che gli sviluppatori si stanno prodigando, in queste settimane, per ovviare al problema. 🙏

EDIZIONE MORTALE

Non di sola grafica vive l'uomo, e devono averlo capito bene anche i tizi di Nordic Games, che infatti hanno infarcito la Deathinitive Edition con tutti i DLC usciti negli anni passati, che di fatto aggiungono non solo nuove storie, ma anche un nutrito set di armi e armature, che aiutano a semplificare un pelo il gameplay. Per meno di trenta euro non ci si può affatto lamentare, insomma, sebbene la formula di upgrade dalla versione precedente non sia stata altrettanto piacevole, costringendo di fatto i possessori dell'edizione "liscia" ad aprire nuovamente il portafoglio.



Lo scontro con l'immenso Guardiano trae ispirazione dall'ormai classico Shadow of the Colossus.

COMMENTO

Non si può dire che Gunfire Games non sia impegnata per ridare nuovo lustro a Darksiders II, e non meraviglia che dietro a questa remaster vi siano molti di quelli che hanno realizzato il titolo originale. I miglioramenti visivi sono innegabili, così come la quantità di contenuti aggiuntivi inclusi nel pacchetto. Peccato solo per qualche instabilità di troppo, a cui il team sta lavorando. Vale la pena giocarlo? Probabilmente no, ma se ve lo siete persi all'uscita, potrebbe essere il momento di rimediare.

- ➕ Illuminazione decisamente più moderna
- ➕ Raccoglie tutti i DLC
- ➖ Qualche crash di troppo
- ➖ Engine decisamente meno snello

VOTO [78]



HELLDIVERS

Siete pronti a esportare un po' di sana democrazia in tutto l'universo conosciuto (e oltre)? Allora arruolatevi, ch  serve nuova carne da cannone!

Uscito all'inizio del 2015 su PS4, Helldivers si   fatto subito notare per un gameplay a suo modo tanto familiare quanto anomalo. Di fatto, se proprio dovessimo sintetizzarlo, potremo definirlo un twin-stick shooter, sebbene presenti un gran numero di differenze rispetto ad altri esponenti del genere. L'ambientazione   quella di un futuro alternativo, con l'umanit  trasferita su un nuovo pianeta chiamato Super Terra, i cui governanti sono convinti che l'unico modo per preservare la nostra esistenza consista nello spazzare via ogni razza aliena dalla faccia dell'universo. Un obiettivo da portare a termine spedendo ai quattro angoli della galassia i migliori soldati mai formati, gli Helldiver appunto, armati fino ai denti e in grado di affrontare anche le peggiori minacce. Un compito non semplice, ma al quale tutti i giocatori saranno chiamati a parteci-

pare, poich  ogni vittoria verr  memorizzata nei server di gioco su scala globale, con l'obiettivo finale di liberare ogni settore dello spazio dalla feccia extraterrestre.

DEVASTAZIONE PROCEDURALE

La flebile trama serve solo come pretesto per dare vita a una serie di missioni caratte-

rizzate da un certo quantitativo di obiettivi. Ogni quadrante contiene nove pianeti, di difficolt  crescente e generati proceduralmente. In pratica   impossibile incappare in una mappa uguale all'altra, sebbene gli elementi grafici alla lunga tendano a risultare molto simili gli uni agli altri. Il gioco lascia carta bianca su come affrontare ogni mappa, permettendo di scegliere anche il punto

IL GIOCO LASCIA CARTA BIANCA SU COME AFFRONTARE OGNI MAPPA



In single player   una vera sfida rimanere vivi, e l'utilizzo della torretta automatica   caldamente raccomandabile.



Esistono anche armi in grado di curare e riparare, utilissime nel gioco di squadra.



Gli Stratagemmi sono una vera panacea, seppur limitati dall'inevitabile cooldown.



I novanta secondi che precedono l'arrivo della navicella per la fuga sono spesso caratterizzati da scontri cruenti.

OGNI COLPO SPARATO DAI NOSTRI COMMILITONI PUÒ CAUSARCI DANNI

di rifornimenti o della stessa navetta per la fuga finale. Sostanzialmente ogni cosa può ucciderci o ferirci gravemente, complicando non poco gli scontri con i nemici, specie nei livelli più avanzati. Coordinarsi richiede un bel lavoro di squadra, e non a caso risulta impossibile abbandonare il resto dei compagni e procedere per i fatti propri. Gli obiettivi costringono spesso a impegnativi combattimenti, con l'obbligo di rimanere in attesa affinché determinati eventi facciano il loro corso. All'atto pratico Helldivers risulta un titolo caratterizzato da un alto tasso di sfida, sebbene chiuso in un gameplay che nel giro di poche serate esaurisce buona parte del suo potenziale. La ripetitività si fa sentire piuttosto presto, con la generazione casuale delle mappe che in questi frangenti non aiuta. Il leveling rimane l'unica spinta concreta per andare avanti, ma esaurito il desiderio di sbloccare ogni possibile upgrade, non c'è un granché da fare se non continuare a reiterare all'infinito le stesse cose.

di atterraggio. Giunti sul territorio, starà poi ai giocatori decidere quali target puntare, consultando una cartina a scomparsa che di fatto obbliga a fermarsi ogni volta nel bel mezzo dell'azione. Una delle tante meccaniche infami di cui Helldivers è pieno e che, specialmente all'inizio, potrebbero essere fonte di notevoli frustrazioni. Un altro dettaglio di non poco conto è la scarsa disponibilità di munizioni, cui si affianca la necessità di ricaricare l'arma, tutte caratteristiche che renderanno l'esperienza niente

affatto rilassante. A semplificarci l'esistenza troveremo i cosiddetti Stratagemmi, che altro non sono se non aiuti da richiamare a piacimento: rifornimenti, armi speciali e abilità particolari, arrivando anche a comprendere veicoli corazzati e mech bipedi dall'incredibile potenza di fuoco. Anche così sarà difficilissimo avere la meglio nei pianeti più avanzati, ed è qui che entra in gioco la caratteristica meglio riuscita di Helldivers, ovvero il multiplayer cooperativo. Da uno a tre compagni potranno infatti affiancarci, aumentando esponenzialmente le possibilità di riuscita e rendendo il gameplay decisamente più piacevole e divertente.



TRE ESPANSIONI AL PREZZO DI UNA

La versione PC di Helldivers comprende tutti e tre i DLC usciti sulle piattaforme Sony negli scorsi mesi. Abbiamo Democracy Strike Back, che di fatto aumenta i gradi militari disponibili e aggiunge le missioni schermaglia, con centinaia di alieni da spazzare via in differenti ondate, mentre in Master of the Galaxy vengono introdotti tre nuovi nemici "Master", praticamente dei veri e propri boss. Chiude il cerchio Turning up the Heat, con un nuovo mondo vulcanico, nonché nemici e obiettivi inediti a infarcire il tutto.



OCCHIO A DOVE SPARI

C'è però un non trascurabile rovescio della medaglia, rappresentato dal fuoco amico (tanto caro agli sviluppatori, come ben sanno i fan di Magicka). Ogni colpo sparato dai nostri commilitoni, così come dalle torrette o dagli attacchi speciali, può causarci danni, e lo stesso vale per l'arrivo dall'orbita



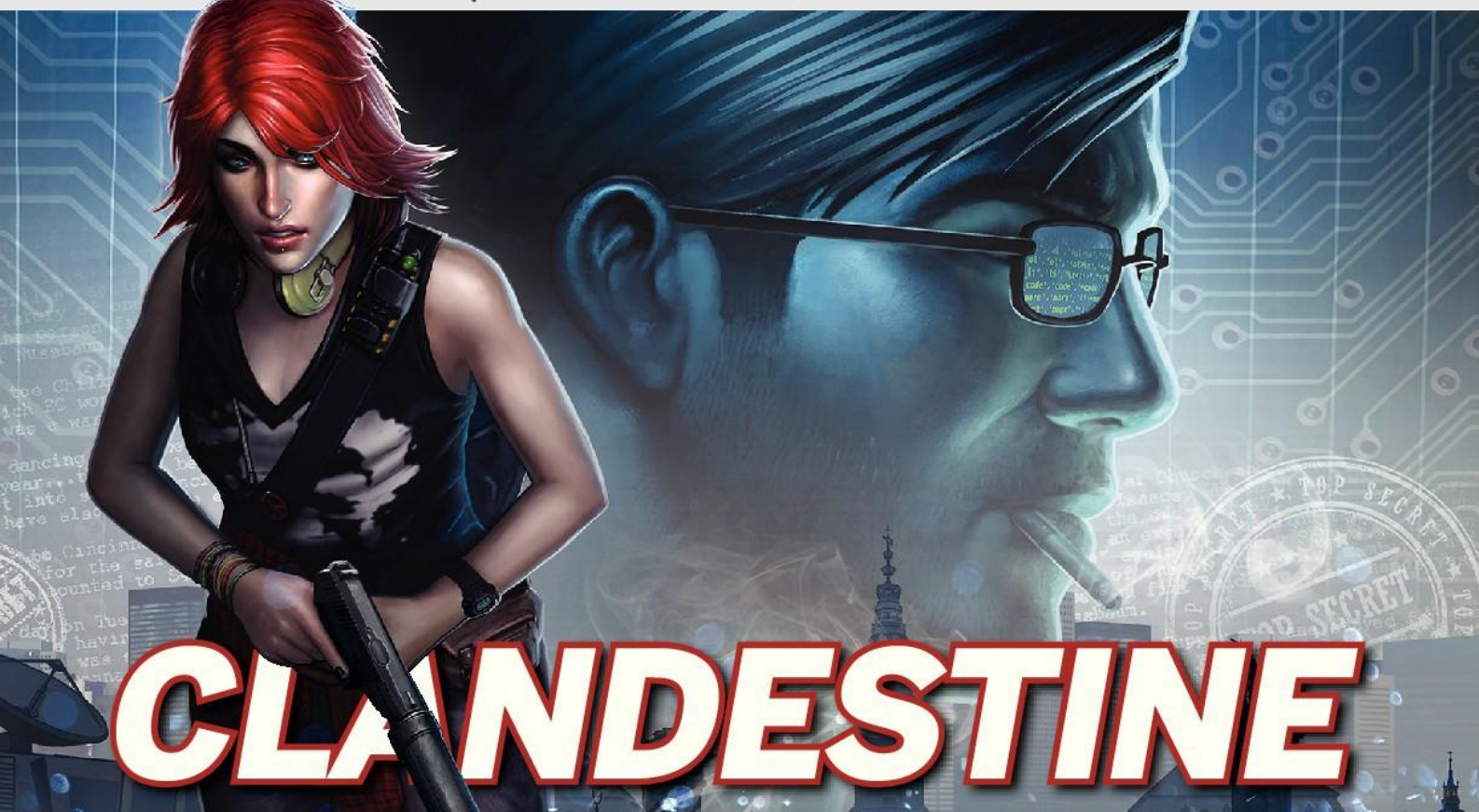
Il mezzo blindato può ospitare tutti: uno guida, due sparano dai lati e l'ultimo controlla il lanciarazzi.

COMMENTO

Non si può dire che Helldivers non sia un titolo tutto sommato interessante, soprattutto per via delle sue singolari meccaniche, ma la verità è che se non fosse per il co-op, difficilmente ci giocherete per più di un paio d'ore. Condividere l'esperienza con due o tre amici al fianco è infatti incredibilmente più gratificante, e può dar vita a partite dotate persino di un inaspettato sentore tattico. Alla fine i combattimenti regalano soddisfazioni, e sono semmai gli obiettivi che vengono presto a noia.

- ⊕ Il co-op aggiunge un bel po' di pepe
- ⊕ Alcuni upgrade hanno il loro perché
- ⊖ Alla lunga diventa ripetitivo
- ⊖ Single player di fatto inesistente

VOTO [75]



La figura dell'operatore, nonostante Matrix e Spy, non si è mai sdoganata dal concetto di nerd sfigato. Un po' come i videogiocatori: ma se per questi ultimi c'è speranza, allora perché non rendere i primi protagonisti di un videogioco?

Logic Artists è una delle software house più ambiziose e innovative sulla scena indipendente. I baldi danesi, infatti, dopo averci convinto con Expeditions: Conquistador, ci sorprendono con uno dei concept più interessanti degli ultimi anni. Clandestine è un gioco espressamente

pensato per il co-op e va a rivalutare una categoria di personaggi di fiction fondamentale, ma da sempre in secondo piano: l'analista/operatore. Ombra dell'agente sul campo, davanti al suo computer è l'angelo custode del doppio zero di tumo e, mentre l'altro si prende la gloria, lui resta sempre quello un

po' "sfigato". Logic Artists prova a unire le due parti della mela e le mette, per una volta, sullo stesso piano. Lo fa con un gioco che trova nelle opposizioni il suo cardine, a partire dalla trama che ci porta negli anni '90 e ci fa piombare in una situazione globale talmente critica da far collaborare CIA ed FSB. I due agenti chiamati all'opera sono Martin, un hacker, e Katja, operativo, ed è nei loro panni che dobbiamo indagare sulla vicenda. A dire il vero la storia non è memorabile, attinge a piene mani dai cliché di genere ed è davvero troppo imbosita per coinvolgere realmente.

LA MENTE

Logic Artists ha inanellato una serie di scelte vincenti con Clandestine: pur muovendosi nel campo dei giochi stealth, la scelta di optare per lo spionaggio classico

La console di Martin è comoda e permette di avere tutto sotto controllo.



L'AMBIZIONE DI LOGIC ARTISTS SI SCONTRA CON LA DURA REALTÀ DELLA REALIZZAZIONE TECNICA



I dialoghi servono come collante per dare un senso alle missioni, ma finiscono spesso per essere verbosi.

CLANDESTINE È UNO DEI CONCEPT PIÙ INTERESSANTI DEGLI ULTIMI ANNI

anni '90 è intelligente per diversi motivi. In primis, nonostante il tutto si presti molto all'azione ludica, paradossalmente siamo davanti a un background neanche troppo utilizzato nei videogiochi (con Alpha Protocol che ancora chiede un degno erede), mentre in secondo luogo i 90s regalano fascino al contesto e riducono l'uso di tecnologia troppo avanzata. Il vero piatto forte del gioco è ovviamente la possibilità di affrontare in co-op l'intera avventura: uno dei due giocatori fa l'operatore e l'altro l'agente. Il primo osserverà il tutto da uno schermo quadripartito, in cui dovrà tenere sott'occhio il flusso dei dati delle macchine nemiche, sbloccare porte, effettuare l'hacking di sistemi per cercare informazioni e aiutare Katja, oltre che infiltrarsi nei circuiti di sicurezza per monitorare la situazione attraverso telecamere e GPS per

ANCHE L'HACKING, IN DUE, VIENE MEGLIO

Fra le varie possibilità a disposizione di Martin c'è quella, fondamentale, di hackeraggio dei sistemi: situata in basso a sinistra della visuale dell'operatore, la schermata è di fatto un minigame che ricorda da vicino quello già visto nell'ultimo Deus Ex, forse leggermente più complicato. Se in co-op, però, fa parte del gioco essere sempre attenti a non venire scoperti dai bot di sicurezza che vagano sulla plancia, in singolo, per evitare di essere sorpresi mentre controlliamo Katja, siamo costretti ogni volta a tornare alla posizione di partenza, l'unica sempre sicura. La frustrazione.



Katja a volte sa essere particolarmente convincente.

aggiornare la giovane fanciulla sui pericoli che la circondano. L'agente, invece, si trova immerso in un classico stealth game in terza persona, e dovrà essere accorto a non attirare per niente l'attenzione delle guardie, salvo trovarsi in situazioni di netta inferiorità decisamente poco piacevoli. La genialità sta proprio nel fatto che Clandestine mette a disposizione dei giocatori degli strumenti tecnici, ma il grado di successo delle missioni sta principalmente nella capacità di interazione reale tra i due giocatori. Non si tratta semplicemente di essere bravi, ma di saper collaborare in maniera proficua per la riuscita della missione.

IL BRACCIO

Purtroppo, però, l'ambizione di Logic Artists si scontra con la dura realtà della realizzazione tecnica. Non mi riferisco alla grafica che sembra uscita da un gioco di almeno dieci anni fa: i modelli poligonali tremendi, le texture anonime e le animazioni legnose si possono tollerare, ma fallire una missione a causa della cattiva gestione delle coperture è frustrante. Inoltre, se è vero che l'uso delle armi da fuoco è sconsigliato perché non è propriamente geniale fare i Rambo in un contesto del genere, il gunplay si rivela pessimo e inaffidabile anche in situazioni d'emergenza. Infine, da soli Clandestine è praticamente ingiocabile, perché costringe a continui cambi di modalità e visuale tra Katja e Martin, il tutto mentre l'azione continua imperterrita. Non sarebbe un problema



Non c'è storia di spionaggio che si rispetti che non abbia una scena di gala.



Quando si arriva a tirar fuori le pistole vuol dire che finirà malissimo.

se si trovasse partite pubbliche online, ma così non è, e comunque mancherebbe un sistema di chat vocale integrato nel gioco, vitale per l'interazione diretta tra hacker e operatore. Al momento, Clandestine può essere giocato per bene solo con un amico online che ne possiede una copia ed è un peccato, perché il multi in locale, magari con pc + tablet, avrebbe reso il titolo di Logic Artists qualcosa di più di un concept fantastico realizzato in maniera mediocre.

COMMENTO

È difficile valutare un gioco come Clandestine: da un lato abbiamo un'idea vincente e unica, un gameplay co-op profondo e delle dinamiche con alto potenziale. Dall'altro, però, il tutto è castrato da una realizzazione tecnica a tratti inaccettabile e, in generale, da una complessità di fruizione che inficia in maniera netta l'esperienza. Si tratta di un titolo da tenere in considerazione solo se si è in due e si è disposti a tollerare un po' di frustrazione gratuita. Fatto il callo a quello, Clandestine può regalare anche grandi soddisfazioni.

- ⊕ Idea geniale
- ⊕ Co-op con un amico interessante
- ⊖ Limiti tecnici enormi
- ⊖ Ingiocabile in single

VOTO [72]



MORDHEIM: CITY OF THE DAMNED

**“Guarda, una stella cadente! Che cosa desideri?”
“Eh, desidero che non cada proprio qui!”
Dialogo tra cittadini di Mordheim, Anno Imperiale 1999.**

Grande annata, questa, per gli appassionati di Warhammer. I titoli su licenza che sono approdati sui nostri schermi negli ultimi mesi sono state vere e proprie sorprese, partendo da quel Vermintide che si è rivelato un signor cooperativo in salsa Left 4 Dead, arrivando a Blood Bowl II, il violentissimo sport adorato da orchi, nani e compagnia bella che ha trovato una vastissima schiera di nuovi appassionati (per tacere dell'imminente Total War, ndkeiser). Quale modo migliore di cominciare l'anno nuovo quindi con Mordheim: City of the Damned, opera prima di Rogue Factor, nonché trasposizione digitale dell'omonimo gioco da tavolo uscito alla fine dello scorso millennio, ma ahimé abbandonato pochi anni dopo? La "ridente" città che dona il titolo all'opera è teatro di una vera e propria catastrofe: la Cometa dalle Code Gemelle, simbolo del

dio Sigmar, precipita proprio sul convento delle Sorelle Sigmarite, radendo al suolo buona parte delle strutture e lasciando la metropoli nell'anarchia più totale. Di per sé l'idea di saccheggiare abitazioni e negozi sarebbe più che sufficiente per richiamare banditi e mercenari da tutto l'Impero, ma la posta in gioco aumenta con la scoperta della Malapietra, strano minerale dai poteri inimmaginabili apparso dopo lo schianto del corpo celeste.

Un bene decisamente troppo prezioso per essere lasciato nelle mani di fazioni nemiche. Indovinate chi dovrà infilarsi nelle rovine della città a recuperarne il più possibile?

LA MIA BANDA SUONA IL WARP

Per arraffare quanti più tesori possibili dalla città ormai caduta nel caos, il metodo più sicuro per il nostro sacro fondoschiena è



Il Rattogre è sempre una garanzia.

**LA COMETA DALLE CODE
GEMELLE, SIMBOLO DEL DIO
SIGMAR, PRECIPITA SULLA
CITTÀ DI MORDHEIM**



Un arciere piazzato su un tetto può essere una dolorosissima spina nel fianco per il nemico.



La grafica fa il suo sporco lavoro, a patto di non osservare i modelli troppo da vicino.



Tra feriti, uomini in allenamento e scioperanti, anche la gestione dell'accampamento può essere faticosa.

I NEMICI SI LIMITANO A CERCARE I NOSTRI MERCENARI, COMMITTENDO ERRORI A VOLTE IMBARAZZANTI

o fuggire, e soprattutto sono sviluppate ottimamente anche in altezza. La visuale in terza persona è strana per un titolo strategico come questo, e farci l'abitudine non è facile, ma con il senno di poi risulta una scelta vincente. I problemi sorgono quando si parla di Intelligenza Artificiale: i nemici si limitano a cercare i nostri mercenari, commettendo errori a volte imbarazzanti, e la modalità multiplayer non è sufficiente a sopperire a tali mancanze. Infine, a parte poche missioni fondamentali per avanzare nella storia, ci saranno fomite quest casuali per macinare esperienza e risorse, che risulteranno noiose e ripetitive in fin troppo poco tempo. Mordheim rimane comunque un buon titolo, soprattutto per gli amanti di X-COM e Warhammer, capace di offrire una quantità spropositata di ore di divertimento, massacri e bestemmie. Provatelo voi a rimanere calmi vedendo morire l'uomo di punta che vi ha accompagnato per trenta missioni!

arruolare una banda di mercenari e inviarli a compiere il lavoro sporco al nostro posto. Il ragionamento non fa una grinza, se non fosse per qualche piccolo inconveniente: gestire una banda di uomini pronti a tutto è tremendamente dispendioso, e tra salari giornalieri, equipaggiamenti da comprare e migliorare, cure mediche da fomire e addestramenti da compiere non sarà affatto facile arrivare alla fine della settimana, soprattutto con i soliti signorotti che ci staranno con il fiato sul collo per ricevere in tempo la loro spedizione di Malapietra. Mordheim è diviso in due sezioni

di gioco, tanto diverse quanto importanti: la prima è la gestione del campo, dove ci occupiamo in tutto e per tutto dei nostri mercenari, organizziamo la squadra al meglio per le spedizioni e curiamo la compravendita di equipaggiamento e Malapietra; la seconda invece riguarda l'azione, dove faremo il possibile per non lasciar crepare le nostre unità nel peggiore dei modi. Mettetevi l'anima in pace: succederà comunque. L'organizzazione della squadra, seppur abbastanza elementare, si lascia godere pienamente, ed è impossibile non menzionare le decine di abilità e incantesimi che i vari membri della nostra banda possono imparare, a patto di aver abbastanza esperienza e monete sonanti. La presenza dei soli salvataggi automatici e la possibilità che un nostro uomo possa crepare definitivamente (o subire qualche menomazione) rendono l'intera esperienza decisamente più eccitante.

FAZIONI FAZIOSE

Mordheim vanta al momento quattro fazioni di mercenari che possiamo arruolare: Umani dell'Impero, tipi loschi pronti a tutto per un sacchetto di monete sonanti; Skaven del Clan Eshin, topi antropomorfi silenziosi e letali che preferiscono risolvere i problemi con approccio più subdolo; le Sorelle di Sigmar, devote armate di enormi martelli da guerra che hanno trasformato la fede in una vera e propria arma; infine il Culto dei Posseduti, creature mutate nel corpo quanto nella mente che hanno abbracciato il Chaos.



BRUCI LA CITTÀ

Ahimé, la parte in cui Mordheim perde qualche colpo è proprio quella in cui si menano le mani. Le mappe sono impressionanti, offrono decine di vie laterali per accerchiare il nemico

La mappa risulta troppo confusionaria, e orientarsi è un dramma.



COMMENTO

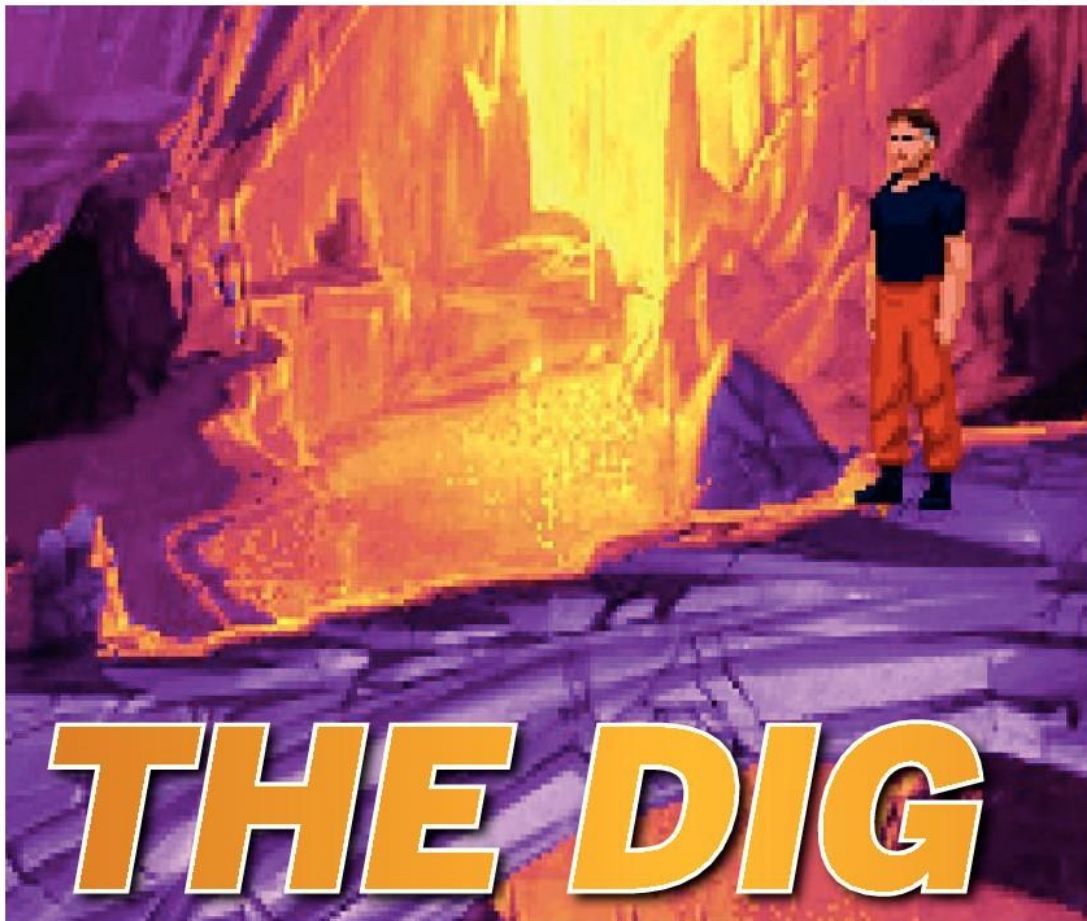
Mordheim è un gustosissimo ibrido tra X-COM e Warhammer, dove diverse bande di mercenari se le suonano di santa ragione cercando di mettere le mani sulla Malapietra, minerale apparso dopo lo schianto della Cometa dalle Code Gemelle sulla città. La gestione dell'accampamento risulta gustosa, anche se elementare, mentre una volta che si passa all'azione inizia a spuntare qualche problema di troppo, come un'AI insoddisfacente e missioni sin troppo ripetitive. Rogue Factor poteva regalarci un capolavoro, ma dovremo "accontentarci" di un titolo più che discreto.

- ➕ Buona gestione dei mercenari
- ➕ Mappe sviluppate anche in altezza
- ➖ AI deludente
- ➖ Missioni troppo ripetitive

VOTO [76]

» Sviluppatore: LucasArts » Dove trovarlo: GOG/Steam, 5,99 €

1995



THE DIG

L'asteroide si chiama Attila, come il capo guerriero degli Unni: la popolazione di barbari che devastò l'Europa poco prima della caduta dell'Impero Romano.

Gli anni '90, almeno per quanto riguarda i videogiochi, saranno per sempre ricordati come il decennio d'oro delle avventure grafiche LucasArts. Come dimenticare le follie passate in com-

pagnia di Guybrush, le assurde indagini di Sam e Max e la volta in cui abbiamo salvato il mondo dall'invasione di Tentacoli Viola (a proposito, manca pochissimo per la Remastered Edition!)? Non sono però mancati titoli

più cupi, sul cui trono siede fiero The Dig: un asteroide è in rotta di collisione con la Terra, e solo una piccola squadra di specialisti può tentare di deviare la rotta del corpo celeste. Dopo aver piazzato le cariche esplosive sulla superficie di Attila (ciao Bruce Willis!), i protagonisti scoprono una caverna sotterranea con strani meccanismi metallici. La gatta curiosa però fa i gattini ciechi senza zampini sul lardo (più o meno), e i malcapitati scoprono di essere a bordo di una sofisticata nave spaziale, che si attiva e li trasporta immediatamente su un ignoto pianeta disabitato. O quasi.

INCONTRI RAVVICINATI

Perduti in chissà quale angolo dell'universo, vestiamo i panni del comandante Boston Low, esperto di sopravvivenza che deve appunto assicurarsi di tenere

"Facciamo la constatazione amichevole, va bene?"



LA LAVORAZIONE DI THE DIG È STATA A DIR POCO TRAVAGLIATA



Riuscite a sentirla, la sofferenza?

In un universo alternativo, l'aria del pianeta è irrespirabile e The Dig finisce in quindici minuti.



"Ho perso il numero del giardiniere".

in vita il resto dell'equipaggio, a sua volta impegnato a studiare la storia di una civiltà tecnologicamente avanzata ma misteriosamente svanita nel nulla. La desolazione che si prova nell'esplorare luoghi tra l'onirico e il decadente è qualcosa di unico, e l'avventura affrontata dall'equipe di astronauti è di quelle che ti entrano nel cuore e ci rimangono per molti, molti anni. Lo stampo altamente cinematografico del titolo, grazie

anche all'aiuto di Steven Spielberg (non servono presentazioni, vero?) e alle penne di Sean Clark (Monkey Island) e Orson Scott Card (Ender's Game), è sicuramente stato fondamentale per rendere The Dig una delle avventure grafiche più particolari del secolo scorso, quando ancora i titoli Lucas erano spesso e volentieri associati a battute al vetriolo e gag esilaranti. Ahimé il comparto grafico, seppur di buona qualità, e gli enigmi logici un po' troppo complicati non aiutarono il titolo a ricevere tutto il successo meritato, anche se il doppiaggio originale era più che

sopraffino. Cosa che purtroppo non vale per quello italiano, funestato da accenti ridicoli e ritmi totalmente sballati. Peccato.

PATATA BOLLENTE

La stessa lavorazione di The Dig è stata a dir poco travagliata: la sceneggiatura vide la luce nel 1990, ben cinque anni prima dell'uscita del videogioco, ed era destinata a diventare un lungometraggio fantascientifico dalla storia ben diversa da quella che abbiamo imparato ad amare; i costi proibitivi del progetto spinsero il buon Spielberg a contattare l'amico George Lucas, e tentare insieme di trasformare quel copione in un'opera digitale. Inizialmente lo sviluppo vedeva a capo Noah Falstein (Indiana Jones and the Fate of Atlantis), che aveva intenzione di inserire diverse meccaniche da gioco di ruolo e ambientare il tutto in un lontano futuro, con il rischio di rendere l'opera decisamente complicata da portare a termine. Nel 1992 fu sollevato dall'incarico per lasciare il posto a Brian Moriarty (Loom), che pensò a un titolo molto vicino alla sua versione finale, ma con una storia molto più cupa e sanguinolenta. Dopo altri passaggi di testimone, The Dig vide la luce con lo stesso Sean Clark al timone, che limitò le scene violente e apportò un'altra buona manciata di modifiche. Vista l'epicità di quest'avventura, comunque, non ci possiamo certo lamentare di come sono andate le cose! 🍌

PIRATI SPAZIALI

Cosa hanno in comune la saga di Monkey Island e The Dig? No, non quel fantomatico terzo episodio ambientato nello spazio che apparve sulle nostre pagine ben ventitré anni fa (lacrimuccia) e che probabilmente divenne il pesce d'aprile più epico di sempre, bensì le dolci note di Michael Land, che cominciò a prestare servizio sotto la bandiera LucasArts nel 1990 e ci regalò la meravigliosa colonna sonora del pirata meno credibile della storia. Ai tempi non era ancora possibile sincronizzare la musica con le azioni compiute dal giocatore, fino a quando Land creò la tecnologia iMUSE, che fece la sua comparsa in LeChuck's Revenge e accompagnò diversi titoli Lucas, compresa l'intera serie X-Wing.



Cosa ci può essere di pericoloso a infilare il braccio in una crepa in un pianeta sconosciuto?

LA DESOLAZIONE CHE SI PROVA NELL'ESPLORARE LUOGHI TRA L'ONIRICO E IL DECADENTE È QUALCOSA DI UNICO

ABBONATI SUBITO!

SCEGLI IL TUO ABBONAMENTO E PAGA COME VUOI

WWW.THEGAMESMACHINE.IT/ABBONAMENTI

DIGITAL EDITION

1 anno - 12 numeri
SFOGLIA LA RIVISTA
SUL TUO COMPUTER

19,90 €
PER PC E MAC



1 anno - 12 numeri
39,90 € invece di 70,80 €

PIÙ DEL 43% DI SCONTO

CINQUE NUMERI TE LI REGALIAMO NOI!

ABBONANDOTI AVRAI DIRITTO AI SEGUENTI VANTAGGI

PREZZO BLOCCATO:

per tutta la durata dell'abbonamento non pagherai un euro in più, anche se il prezzo di copertina dovesse subire aumenti.

TUTTI I NUMERI ASSICURATI:

se per cause di forza maggiore qualche numero della rivista non venisse stampato, l'abbonamento verrà prolungato fino al raggiungimento dei numeri previsti.

RIMBORSO GARANTITO:

potrai disdire il tuo abbonamento quando vorrai, con la sicurezza di avere il rimborso dei numeri che non hai ancora ricevuto.

Tagliare lungo la linea tratteggiata

COUPON DI ABBONAMENTO

Sì! Mi abbono a **The Games Machine**

Riceverò 12 numeri a soli 39,90 euro anziché 70,80 euro con uno sconto superiore al 43%

► Inviare **The Games Machine** al mio indirizzo:

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

► **Scelgo di pagare, in un unico versamento:**

Con il bollettino postale intestato a Sprea Editori S.p.A. via Torino 51

20063 Cernusco S/Naviglio (MI) Conto Postale N° 000091540716

Con carta di credito: Visa American Express Diners Mastercard

Numero

Scad. (mm/aa) Firma _____

► **Regalo **The Games Machine** a:**

Cognome e Nome _____

Via _____ N. _____

Località _____ CAP _____ Prov. _____

Tel. _____ email _____

Inviaci il bollettino compilato tramite la modalità che preferisci:

- In busta ad Aktia S.r.l. Via Mecenate 76/20B, 20138 Milano

- Via mail ad abbonamenti@thegamesmachine.it

- Via fax al numero 02/700537672

OFFERTA VALIDA SOLO PER L'ITALIA

Per segnalazioni, osservazioni e insulti, il mio indirizzo di posta elettronica vi è amico: indiezone@thegamesmachine.it

Indie zone

Liberi, liberi siamo noi...

"Però liberi da che cosa, chissà cos'è... Chissà cos'è!". Così cantava Vasco Rossi nel 1990, in quell'album straordinario che è *Fronte del palco*. Un pensiero, come molti di quelli espressi dal cantautore nel primo periodo della sua carriera, che resta attuale nonostante i venticinque anni trascorsi da allora. Il riferimento al brano in questione vuole introdurre una digressione su Chris Roberts e il suo *Star Citizen*, di cui abbiamo già abbondantemente parlato in uno speciale, e in alcuni articoli della fortunata, seppur morta giovane, rubrica del TGM *Deathmatch* (ubi Sabaku..., ndkeiser). In questo contesto, anche per quanto appena detto, non è tanto importante citare fonti o sciorinare numeri e statistiche sul progetto in oggetto, quanto piuttosto riflettere sulla relazione tra game designer e finanziatori, all'interno di una campagna di crowdfunding così ambiziosa. Io non ho dato soldi a Chris, e se escludiamo qualche progetto minore, non ho mai finanziato grandi studi nello sviluppo di giochi strutturati. Il perché sta nel fatto che ho una mentalità forse troppo ancorata a uno standard passato, per cui penso che gente come Tim Schafer, Brian Fargo o lo stesso Roberts non abbiano bisogno di Roberto Turrini per fare del sano fundraising. Il mio intervento, con attori del genere, si configurerebbe (alla fine della fiera) come un "pagare" in anticipo per avere il gioco, una volta finito lo sviluppo, chissà come e chissà quando. Diverso è contribuire allo stipendio di un Peter Brinson (*The Cat and the Coup*) a caso, che si sostiene autonomamente e vuole

portare avanti un'idea o un'IP, quindi senza pretesa di alcun risultato finale. Pagare in anticipo, però, è una pratica che non fa parte del mio modo di gestire le finanze familiari, e quindi ciccia. Ipotezziamo comunque che io faccia parte di quella parte di popolazione entusiasta che ha versato fior fior di quattrini per partecipare alla festa di *Star Citizen*, e che io mi stia chiedendo dov'è finito il mio gioco: che tipo di relazione ci sarebbe tra me e lo studio che lo sta sviluppando? Certo, io da solo conterei poco, e al massimo potrei mandare una mail al servizio clienti. Ma se ci mettessimo in dieci? E se invece fossimo in cento o in mille? Volendo estremizzare la situazione, si finirebbe per

"TUTTI DIPENDIAMO DA QUALCOSA, DA UN AMORE, DA UNA DONNA, DAGLI AMICI. DALL'ALCOL, DAL SESSO, DAL POTERE"
VASCO ROSSI, 28 NOVEMBRE 2011



Vasco Rossi, di qua dal palco - di Claudio Fornas, olio su tela.

delineare un quadro in cui Cloud Imperium Games Corporation starebbe lavorando per noi, quasi fossimo i suoi datori di lavoro, a cui (per altro) abbiamo accordato obiettivi, stretch goal e tempistiche. La domanda che vi faccio, allora, è questa: quanto il lavoro su *Star Citizen* è indipendente dall'hype creato attorno al prodotto (sulla carta)? Quanto è libero, il game designer, di disattendere le aspettative, o cannare una deadline, senza incorrere in una class action? A conti fatti, però, le regole di Kickstarter sono chiare: stai finanziando un progetto perché ci credi, non perché stai pre-acquistando un prodotto. Per me le regole sono chiare, e infatti non finanzia progetti di questo tipo: ma per le persone che hanno sborsato 90 milioni di dollari è altrettanto palese? Cosa accadrà quando il gioco verrà annullato o uscirà pieno di bug o senza i contenuti promessi? Io già vedo i forconi e le torce... *

»INTERVISTA - PARTE 2

WE ARE MÜESLI

Secondo appuntamento con il duo milanese. Dopo averci raccontato la propria storia, abbiamo chiesto a Claudia e Matteo cosa pensano del linguaggio del videogioco e la discussione è diventata ancora più interessante.



La chiacchierata con Claudia e Matteo è inevitabilmente proseguita sul ruolo del designer, e sulla loro particolare missione di ambasciatori, nel mondo, di una visione ben precisa del linguaggio videoludico.

Claudia: "Io credo che il videogioco abbia opportunità inespresse in questo momento. È un mezzo di comunicazione che ha ancora moltissimo da offrire in termini di esperienze. Consideriamo il videogioco una sorta di avanguardia, e come tutte le avanguardie puoi scegliere se cavalcarle e provare a mettere a disposizione le tue abilità per contribuire a creare qualcosa di significativo".

Matteo: "Credo, però, che al contrario di quanto sia successo con altri mezzi di comunicazione d'avanguardia, la cosa bellissima dei videogiochi è che al contempo sono un medium estremamente popolare, in tutti i sensi. Hanno un linguaggio assolutamente comprensibile, contemporaneo e che non respinge, ma include e coinvolge un sacco di persone, anche in maniera indiretta. Tutti bene o male giochiamo, quindi si tratta di fare sperimentazione attraverso un linguaggio efficace e diffuso fra diverse fasce di età".

Claudia: "Tra l'altro il videogioco è uno dei media che in pochissimo tempo è diventato popolarissimo, ma non ha conquistato ancora quella dignità formale che gli dà il diritto di stare sul podio degli altri media di massa".

E si finisce sempre sul discorso dell'adolescenza prolungata di un medium che contenutisticamente cresce in maniera sicuramente più lenta rispetto alla tecnologia che ne è alla base. A volte

viene da chiedersi dove siano i limiti, se nelle regole del settore, nell'ambito della produzione, o perché no, nell'atteggiamento dei consumatori.

Claudia: "È un concorso di colpe. Il problema sta anche in una questione linguistica: la parola gioco porta a pensare che si tratti di qualcosa di poco serio, immaturo, e a dare poco credito al mezzo. A noi spesso ci capita di sentire, quando diciamo di



Il ruolo di "ambasciatori" di game design nel mondo ha portato Claudia e Matteo fino in Cina.

OGNI GIOCO DI WAM PROPONE UN PUNTO DI VISTA CHE NORMALMENTE NON È PROPRIO DEL MEDIUM

essere game designer, la solita risposta: "Allora passate tutto il giorno a giocare, a divertirvi!". D'altra parte, però, c'è una sorta di accanimento dei cosiddetti hardcore gamer su tutto ciò che è sperimentale. Questo è il grosso problema dell'adolescenza del mezzo di cui paravi tu, ovvero il non riconoscerne le potenzialità. Tante sono le situazioni in cui un medium espressivo nasce per rispondere a una determinata realtà e poi si sviluppa in tutt'altra direzione. Secondo me il mondo del game design può raggiungere livelli di sofisticazione che non hanno nulla a che fare con il tecnologico, ma con il contenuto, di cui ancora oggi non siamo del tutto consapevoli. Per fortuna ci stiamo arrivando, anche se pian piano".

È proprio sulla diffusione del valore culturale del videogioco che We Are Muesli si è sempre impegnata in maniera proficua, svolgendo un ruolo importante di collante fra il mondo del design tradizionale e quello dello sviluppo di videogiochi. Scorrendo il loro blog su Tumblr (wearemusli.tumblr.com) si può ricostruire un percorso importante, fatto di cartoline e promemoria che testimoniano un progetto che parte dalle esperienze personali e diventa qualcosa di molto più importante.

Matteo: "Ci siamo ritrovati quasi da subito a girare per festival, conferenze ed eventi. Tutto nasce dalla particolarità del progetto su Bosch. Aver vinto, fortunatamente, una competizione (Bosch Art Game nel 2013, ndShea) con una cosa sicuramente stramba come un videogioco su un pittore di cinquecento anni fa, ci ha fatto più o meno piombare a gamba tesa all'interno di esperienze del genere. Ci entriamo sempre in punta di piedi, anche se man mano in questi



Il talk di WAM alla GDC 14 può essere recuperato per intero qui: tinyurl.com/WAM-GDC14.

IL GAME DESIGN PUÒ RAGGIUNGERE LIVELLI DI SOFISTICAZIONE CHE NON HANNO NULLA A CHE FARE CON IL TECNOLOGICO, MA CON IL CONTENUTO

due anni abbiamo imparato a rilassarci e a sentirci un po' più a nostro agio. All'inizio ci sentivamo dei veri e propri alieni atterrati su un altro pianeta, ma non lo dico nel senso snob del termine. Al contrario, ci ponevamo il problema di non saper rispondere alle domande su cose che non facevano parte della nostra formazione e delle nostre esperienze".

Claudia: "Sì, tra l'altro l'alieno più alieno dei due sono io. Matteo è molto più ferrato di me, ed è stato lui nel 2011 a farmi conoscere L.A. Game Space di Adam Robezzoli e Daniel Rehn. Vedere quanti designer stessero contribuendo al crowdfunding di quel progetto, nonché il livello qualitativo delle reward di quella campagna, è stata per me un'importante chiave d'accesso. Mi ha fatto

capire che c'era spazio per una figura come la mia all'interno di questo mondo. Quindi è venuto naturale rapportarsi al game design secondo i nostri punti di riferimento, per cui in tutti gli eventi connessi al graphic design cerchiamo di far conoscere il game design come una materia alla pari di quelle tradizionali che sono protagoniste di manifestazioni del genere, che sia la settimana del design di Pechino, Milano, o altrove. Crediamo fortemente che questo ambito possa beneficiare di ibridazioni con altre forme di comunicazione".

Matteo: "È un po' il cercare quasi di voler essere fuori posto ovunque tu vada. Ci siamo ritrovati a parlare alla GDC dell'anno scorso con un talk, di cui siamo molto soddisfatti, sui nostri percorsi artistici, su Marina Abramovic e Ulay. Al contrario, alle conferenze sul graphic design eravamo finiti per passare per i nerd che parlano di videogiochi".

Una sorta di decontestualizzazione continua che non può far altro che portare arricchimento e scambio. È proprio il continuo contrasto che, probabilmente, alimenta i lavori del duo milanese e conferisce loro quel caratteristico sguardo, unico, quasi un po' alieno, ma assolutamente affascinante. Ogni gioco di We Are Muesli riflette perfettamente la cifra stilistica dei due designer e rappresenta una voce fuori contesto calma, ma ferma, che guarda ai temi proposti da un punto di vista che normalmente non è proprio del medium.

Matteo: "Ma è qualcosa di naturale, non la si fa di proposito. È un aspetto sicuramente anche generazionale, ma si tratta proprio di un'attitudine personale. Nessuno si fa un pensiero a tavolino sul modo di esprimersi. Per noi è naturale ritagliarsi uno spazio del genere raccontando le nostre esperienze senza farsi troppi problemi su quello che convenzionalmente andrebbe detto o scritto in determinate situazioni. Altrimenti si finisce per girare su se stessi".

Per fortuna, il moto di Claudia e Matteo non è mai sul posto, e la loro natura eclettica li porta alla sperimentazione continua. Ed è proprio dei loro impegni presenti e futuri che parleremo nell'ultima puntata del nostro appuntamento monografico. [▶](#) (continua)



Il lavoro di WAM è stato riconosciuto anche dall'AIAP, uno dei massimi organi italiani relativi alla comunicazione visiva.

LUDUM DARE 33

Vi raccontiamo più in dettaglio di qualche partecipante all'edizione che si è tenuta lo scorso agosto.



I fedeli lettori della IndieZone non hanno certo bisogno di sapere cosa sia Ludum Dare, ma tanto a spiegarlo ci vuole poco: è una competizione di sviluppo accelerato, i cui partecipanti hanno due giorni di tempo per creare un gioco basato su un tema proposto dagli organizzatori. Lo scorso agosto si è tenuto il Ludum Dare 33, che ha visto la partecipazione di ben 2725 giochi, segnando fra l'altro per la prima volta nella storia dell'evento un calo numerico (di un centinaio) rispetto all'edizione precedente. Il tema era "You Are the Monster" (Tu sei il mostro), e come al solito ne sono nati un sacco di piccoli giochi sfiziosi, che potete recuperare gratuitamente sul sito ufficiale dell'evento. Qui ve ne racconto quattro.



Separated - Lo stile visivo monocromatico fa venire in mente il Game Boy originale.

The Bed Was Cold - Portarsi dietro l'orsacchiotto è fondamentale, nelle buie notti popolate dai mostri.



Separated

Sviluppato da rxi e iscritto alla competizione ufficiale, Separated ci fa controllare un mostriciattolo che si ritrova a vagare per un classico villaggio in pixel art da RPG nipponico. Purtroppo, la creatura non conosce il linguaggio degli umani e non ha modo di comunicare, col risultato che le sue intenzioni, magari anche buone, vengono lette da tutti gli abitanti del villaggio come ostili. E quindi, mentre gironzoliamo per il posto, tutti fuggono disperati,

LUDUM DARE: DUE GIORNI PER CREARE UN VIDEOGIOCO

PER SAPERNE DI PIÙ

I giochi trattati in questo articolo, come tutti quelli del Ludum Dare, sono reperibili sul sito ufficiale ludumdare.com. Nella maggior parte dei casi è possibile giocarli tramite browser o scaricare un eseguibile sul proprio computer, talvolta anche disponibile per diversi sistemi operativi. Alcuni titoli, però, offrono solo una possibilità o l'altra. La data di Ludum Dare 34? 11 dicembre 2015.

lasciandoci addosso la triste sensazione di essere incompresi, ingiustamente temuti e soli al mondo. E se già così Separated vi sembra triste, aspettate di vedere il finale. Il gioco, chiaramente, è molto limitato, è una di quelle realizzazioni a tema in cui bisogna solo andare in giro e godersi la forza emotiva dell'esperienza. Ma se vi piace questo genere di sperimentazioni, dategli assolutamente un'occhiata.

Mobs, Inc.

Mobs, Inc., di Pietro Ferrantelli, ha partecipato alla sezione Game Jam, uscendone comprensibilmente vincitore. È un gioco molto semplice, ma divertentissimo e che convince proprio grazie alla sua immediatezza. Si controlla un nuovo assunto presso un'agenzia di gestione dei dungeon, e bisogna respingere tutti gli avventurieri che osano infilarsi nelle nostre segrete. Muo-

Mobs, Inc. - Lo stile visivo riesce a essere allo stesso tempo cupo e buffo.



Mobs, Inc. - Quando arriva la promozione, ci si può rilassare brevemente in ufficio.



The Fifth Apartment - Tramite il balcone ci si affaccia su un mondo esterno a cui non apparteniamo più.

IL TEMA DI QUEST'ANNO ERA "YOU ARE THE MONSTER", E AL SOLITO NE SONO NATI UN SACCO DI PICCOLI GIOCHI SFIZIOSI

vendo in giro il puntatore del mouse si indirizzano gli spostamenti del nostro avatar, mentre con un clic lo si fa lanciare in uno scatto letale. Ammazzaeroi su eroi si accumulano punti che ci avvicinano alle promozioni, che a loro volta ci garantiscono una serie di attacchi speciali. Ogni volta che si viene colpiti, invece, arriva un richiamo ufficiale da parte del capo e dopo quattro richiami scatta il licenziamento. Semplice, efficace e divertentissimo.

The Fifth Apartment

A proposito di giochi dalle meccaniche limitate e che puntano tutto sulla forza espressiva ed emotiva dell'esperienza, il team Otus ci regala un bel simulatore di donna anziana sola in casa a riflettere sui propri errori. Le giornate passano e noi le trascorriamo spostandoci a destra e a sinistra nel monolocale che va dal balcone, unica finestra sul mondo, al bagno un po' inquietante. È possibile interagire con alcuni oggetti, tramite opportunità che cambiano da una giornata all'altra, e se ci si lascia ipnotizzare dalla TV il tempo trascorre più in fretta. Sulle prime sembra "solo" un malinconico ritratto di una donna rimasta sola al termine della propria vita e alle prese coi fantasmi del proprio passato. Poi, però, i fantasmi si fanno letterali e il tutto prende una piega pseudo-horror da manuale, anche se a conti fatti si rimane nel reame dell'orrore utilizzato come strumento per parlare d'altro.

The Bed Was Cold

The Bed Was Cold, sviluppato da tale lectvs, ci fa vestire i panni del mostro sotto il letto, quello che per anni ha terrorizzato Calvin & Hobbes nelle strisce di Bill Watterson. La cosa è chiara fin da subito, soprattutto tenendo conto del tema proposto per Ludum Dare 33, ma sulle prime sembra di essere al controllo del bambino che abita nell'appartamento. Ci si muove in giro accompagnati da una veste grafica che può sembrare una versione un po' più essenziale di quella di Lone Survivor, e si esplorano gli ambienti alle prese con una specie di mini avventura grafica isergica. Anche in questo caso ci sono elementi più o meno horror, ma è tutto molto all'acqua di rose e il punto è un altro. Quale? Ve lo lascio scoprire da soli. ☑

virtuali. Un sistema di chat ci avvisa del ricevimento dei messaggi istantanei ai quali è possibile rispondere e, durante la partita, si è costantemente in collegamento vocale con Ichi. Valtameri è un espediente (un McGuffin, direbbe il cinefilo che è in me) per lasciar parlare Ichi e Cibele, o meglio Nina e Brad, e per fornire un contesto alle chat e un ritmo alle mail che arrivano portando avanti la narrazione. Il gameplay è più che basilare, perfino noioso, e la sfida è del tutto assente: bisogna eliminare i mob fino al riempimento di una barra e quindi massacrare il boss di fine livello. Non c'è possibilità di perdere energia, non si viene ricompensati in alcun modo e ci si deve piegare alle bizze di un prodotto – forse volutamente – imbarazzante a livello tecnico. Ma, ve l'ho detto, il gioco è un sottofondo e tale deve restare per non rubare spazio alla comunicazione tra i personaggi. Ciò che davvero cattura l'attenzione è la ricostruzione attenta e tenera del rapporto tra i due ragazzi, in un mondo triste e malinconico che cerca di esprimere quello spirito controverso tipicamente adolescenziale. C'è anche un altro motore: il mistero. Cosa nasconde Ichi? Perché sembra tanto restio nell'incontrare Nina? Mentre la storia tra i due entra nel vivo (con tanto di foto piccanti e dichiarazioni d'amore nei filmati live action realizzati dalla stessa Nina Freeman) cresce l'aspettativa per il climax della vicenda.

IL TERZO ATTO

Quanto di buono fatto nella costruzione della storia, che comunque non tiene impegnati per più di un'ora e mezza, si sgonfia con l'arrivo di una conclusione blanda e frettolosa. Non è tanto ciò che succede a risultare poco incisivo, quanto il modo in cui l'autrice ha deciso di metterlo in scena, puntando su una soluzione anticlimatica che non rende giustizia al resto. È come ascoltare una barzelletta senza la battuta finale: a Cibele manca to-



Nina Freeman e la sua singolare capigliatura.



Il gameplay di Valtameri è più che elementare.

AL GIOCO MANCA TOTALMENTE IL TERZO ATTO, SACRIFICATO SULL'ALTARE DI UNA SOLUZIONE TRISTEMENTE UMANA

talmente il terzo atto, sacrificato senza pietà sull'altare di una soluzione tristemente umana ma ingiustificatamente fiacca. Si poteva raccontare la stessa cosa senza la soluzione quasi amatoriale adottata. È un enorme peccato, vista la capacità di dar voce a personaggi tanto veri e umani (probabilmente perché frutto di un'esperienza autobiografica e quindi molto vicini alla realtà) riuscendo a rendere digeribile perfino il noiosissimo

Valtameri con la promessa dell'ennesima dose di dialoghi che ti rendono goloso di pettegolezzi come una comare di paese. Cibele è un esperimento interessante, un modo originale di raccontare una storia d'amore umana e adolescenziale che in qualche modo ognuno di noi ha vissuto, ma si rivela altrettanto in fretta per quello che è: una mezza esperienza. **B**

COMMENTO

Cibele è sicuramente un'esperienza particolare, il racconto molto umano di una storia d'amore vista attraverso gli occhi di una diciannovenne un po' fuori dal comune. C'è un ottimo lavoro di costruzione dei personaggi e la grande capacità di far sembrare tutto autentico, grazie alla natura autobiografica del racconto, condito con la giusta dose di morbosità per il rapporto che nasce tra Nina e Ichi. Peccato che tutto si sgonfi altrettanto in fretta con un terzo atto davvero debole.

- + Interessante e inusuale
- + Piccante e morboso al punto giusto
- Valtameri è una vera palla al piede
- Non chiude in modo convincente



Mentre si combatte è possibile leggere i messaggi che arrivano in chat.

Blake: I don't like leaving my security zone, I'm less antisocial and more anti-connections.

VOTO:
3/5

I PARAMETRI DI THE GAMES MACHINE

Da qualche mese sono cambiati i parametri con cui valutiamo il "PC ideale" della pagina seguente. In passato le fasce erano suddivise in questo modo: al top c'era semplicemente il massimo, indipendentemente da ciò che sarebbe potuto costare; nella fascia ottimale c'erano i prodotti che fornivano il migliore compromesso fra prezzi e prestazioni, mentre nella fascia economica una configurazione ideale per giocare come si deve spendendo il minimo. Visti i tempi e l'eccessiva elitarietà della fascia "top" abbiamo deciso di ripensarla in un'ottica più umana, proponendo ai componenti costosi (non sarebbe "al top" sennò), ma cercando comunque di proporre la soluzione

più potente al prezzo più congruo. Non avrebbe senso infatti proporre due R9 Fury X in Crossfire a più di 1500 euro, quando con i 600 euro scarsi di due Radeon R9 290 si ottengono già dei risultati eccellenti! Insomma, ora la fascia "top" è più ragionata mentre le altre due restano quelle a cui siamo abituati. Nella fattispecie, tutte le nostre configurazioni vi permetteranno di giocare bene, ma a condizioni diverse. Un PC composto con i componenti della fascia "top" vi permetterà di giocare anche a 4K (3840x2160 pixel), uno della fascia "ottimale" a 2560x1440 pixel o in Full HD a pieni filtri, mentre uno della fascia economica vi permetterà di giocare in Full HD (1920x1080 pixel) anche se con qualche compromesso.

IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo.

vid	RADEON R9 FURY X	€ 669
vid	GEFORCE GTX 980Ti	€ 645
cpu	INTEL CORE I7 5930K	€ 599
vid	RADEON R9 FURY	€ 549
vid	GEFORCE GTX 980	€ 479
cpu	INTEL CORE I7 6700K	€ 460
mon	SAMSUNG U28D590D	€ 449
vid	RADEON R9 390X	€ 409
cpu	INTEL CORE I7 4790K	€ 339
vid	RADEON R9 390	€ 329
vid	RADEON R9 290	€ 319
vid	RADEON R9 380X	€ 315
vid	GEFORCE GTX 970	€ 310
cpu	INTEL CORE I5 6600K	€ 279
vid	RADEON R9 380 (4GB)	€ 219
vid	GEFORCE GTX 960	€ 189
vid	RADEON R9 380 (2GB)	€ 175
vid	GEFORCE GTX 950	€ 155
vid	RADEON R7 370	€ 129
vid	GEFORCE GTX 750 ti	€ 115

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

IL PRODOTTO DEL MESE

Qui in redazione ci sta venendo la fregola del gaming in 4K, e con il monitor Acer S277HK ci siamo trovati proprio bene, nonostante un paio di difettucci che abbiamo segnalato nella recensione, ed ecco perché:

- il pannello IPS a 60 Hz non è regalato, ma la resa video è davvero ottima
- giochiamo tanto, ma non sempre, e abbiamo quindi apprezzato la sua versatilità anche in altri ambiti d'uso (scrivere!)
- il design asimmetrico fa la sua figura



NEWS IN BREVE

AMD DÀ, AMD TOGLIE

Con l'arrivo – ormai avvenuto – della nuova generazione di driver Radeon "Crimson Edition" (la cui interfaccia grafica è stata completamente rivoluzionata e riscritta usando le librerie QT) (alla buon'ora, ndkeiser), AMD ha riservato però una brutta sorpresa ai possessori delle schede grafiche fino alla serie HD 6000: ha tolto loro il supporto, relegandole a prodotti "legacy". Di fatto, solo le GPU basate su architetture di tipo GCN saranno d'ora in avanti supportate dai driver Radeon.



HDMI 2.0 PER TUTTI

Club 3D ha appena presentato CAC-1070, un cavo adattatore da DisplayPort 1.2 ad HDMI 2.0. La sua funzione è quella di permettere il collegamento dei moderni schermi 4K, dotati di ingresso HDMI 2.0, a qualsiasi scheda video priva di questo connettore o dotate di una versione precedente (come tutte le ultime Radeon), consentendo così la frequenza di aggiornamento da 60Hz anche alla massima risoluzione.



20 ANNI DI VGA ASUS

La prima scheda video firmata ASUS uscì nell'ormai lontano 1996 e montava un chip video S3 VIRGE (un precursore delle moderne GPU, che però accelerava in hardware solo alcune funzioni fisse). Oggi l'azienda ha deciso di festeggiare i suoi 20 anni di presenza nel settore con una scheda video GeForce GTX 980 Ti "20th Anniversary Gold Edition", capace di salire fino a 1367 MHz in boost clock e dotata di un sistema di defrost per l'abbinamento a dissipatori ad azoto liquido.

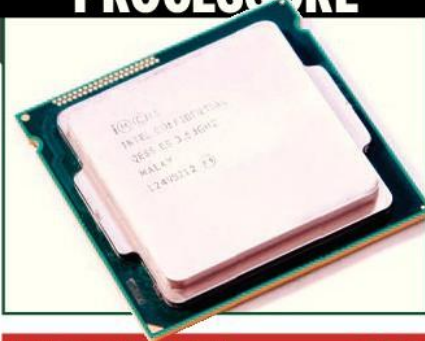


Il trend al rialzo del mese scorso è sostanzialmente confermato anche a distanza di quattro settimane dall'ultima rilevazione. I prezzi che potete leggere in questa pagina sono stati presi in esame all'inizio del mese di dicembre e, per tanto, riflettono ancora in pieno l'euforia natalizia tipica di questo periodo: prezzi in sostanziale stasi o in crescita, nell'attesa di chi deve ancora comprare (o comprarsi, che è il caso più probabile) il "regalo di Natale", e che con ogni probabilità resteranno salati anche nelle prime settimane dell'anno nuovo.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: **TOP** (per i maniaci), **OTTIMALE** (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed **ECONOMICA** (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 5930K € 599

Con i suoi 6 core con HyperThreading a 3,4GHz (3,9 in modalità Turbo) questo processore è quasi il massimo: un i7 5960X costa infatti quasi il doppio ma offre bene o male le stesse prestazioni.

INTEL CORE i5 6600K € 279

Un processore centrale su socket LGA1151 dalle caratteristiche molto interessanti, capace di eguagliare le prestazioni delle precedenti CPU Core i7 meno costose.

AMD A8 6600K € 90

Una APU "Trinity" da 4 core (3,6/3,9 GHz) che integra una GPU Radeon da 256 stream processor, a un prezzo davvero irresistibile. Con una buona scheda video, può dare grandi soddisfazioni!

SCHEDA MADRE



ASROCK 2011 X99 EXTREME6 € 250

Da Asrock una solida piattaforma con socket 2011-3. SLI e Crossfire-X fino a 3 schede video, RAM DDR4, USB 3.0, SATA a 6 Gbps... insomma, non le manca proprio niente.

ASROCK Z170 PRO4S € 125

Una scheda madre con socket LGA1151 perfetta per le nuove CPU Intel, dotata di USB 3.0, connettore M.2, porte SATA a 6 GB/s. Adatta a chi userà una sola scheda video, ne supporta due in Crossfire.

ASROCK FM2A78M-DG3 MATX € 50

Una scheda madre Micro-ATX che può essere alloggiata anche in un case di modeste dimensioni e consente, però, il collegamento di una scheda video PCI Express. Ha 4 porte SATA e 4 USB 3.0.

SCHEDA VIDEO



GEFORCE GTX 980 Ti € 645

Un curioso avvicendamento al top: due R9 290 costano ormai come una GTX 980ti che, dalla sua, offre tanta potenza e l'affidabilità della singola GPU.

GEFORCE GTX 970 € 310

Al momento è forse la scheda di fascia medio alta con il rapporto prezzo/prestazioni più interessante. Ottima per i 2560x1440 pixel. In alternativa, la R9 390 costa 40 euro in più.

GEFORCE GTX 750ti € 115

Il debutto, a dir poco interessante, dell'architettura "Maxwell" di Nvidia. Con cui è ancora possibile giocare, senza grandi rinunce, a risoluzione e Full HD.

MEMORIE



16 GB GSKILL RIPJAWS 4 DDR4 € 250

Sedici gigabyte di RAM DDR4 da 2.666 MHz CL15, suddivisi in quattro moduli da 4 GB, perfetti per chi è alla ricerca dell'overclock sulle più veloci piattaforme X99.

8 GB CRUCIAL BLT4G3D1869DT2TX0BCEU € 90

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1866 MHz CL8.

8GB CRUCIAL BLT4G3D1608DT1TX0CEU € 72

Due moduli da 4 GB di memoria da 1600 MHz e timing di rispetto (CL8), con cui allestire un buon sistema da gioco senza pensare troppo all'overclock.

DISCO FISSO



GSKILL PHOENIX BLADE 480GB € 620

Le porte SATA? Giocattoli! Un vero professionista collega l'SSD direttamente al bus PCI Express, ottenendo in questo caso 2 GB/s in lettura e 1 GB/s in scrittura. Panico!

SANDISK ULTRA II 240 GB € 180

Un drive SSD dalle ottime prestazioni, perfetto per sistema operativo e programmi. Ovviamente da solo non basta, occorre aggiungere un HD per i dati, come quello sottostante.

SEAGATE ST2000DM001 2 TB € 75

Oltre allo spazio, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 64 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto. Mettendone due in RAID si guadagna in velocità, capienza o sicurezza.

MONITOR



SAMSUNG U28D590D € 430

LED, 28 pollici TN, 3840x2160 pixel, 2 porte HDMI e una DisplayPort, con il suo prezzo invitante e la risposta da 1 ms consente finalmente di giocare a 4K a prezzi umani.

PHILIPS 272C4QPJKAB € 405

LED, 27 pollici, 2560x1440 pixel, sempre 16:9, immagini molto chiare ma minore fedeltà dei colori, tempo di risposta di 6 ms. Un ottimo lascia passare per superare il Full HD.

ACER K242HLBID € 135

LED, 24 pollici, 1920x1080 pixel, Full HD 16:9, tempo di risposta 5 ms. Uno schermo ottimale per giocare in Full HD, dotato di ben tre ingressi (VGA, DVI, HDMI).

+ GPU TOP DI GAMMA

Nvidia è giustamente orgogliosa della sua GTX 980M, che a oggi rimane la GPU mobile più veloce presente sul mercato. Le sue prestazioni la vedono poco sotto una GeForce 970 desktop: un risultato straordinario, che permette di giocare in Full HD senza quasi alcun compromesso grafico.

! AUDIO NON ECCEZIONALE

Difficilmente questi dispositivi vantano diffusori degni di nota, ma considerata la fascia premium dove è collocato l'Alienware 17, era lecito attendersi qualcosa di meglio. La riproduzione sonora è piuttosto piatta, quindi per le sessioni gaming serie conviene affidarsi a un buon paio di cuffie. Per fortuna, fra USB e connessioni analogiche, le opzioni non mancano di certo.

+ PERSONALIZZAZIONE

Come da tradizione, Alienware ha infarcito il suo notebook di luci a led RGB in ogni dove, ivi compresa la tastiera, divisa in quattro zone a illuminazione indipendente. E grazie al software AlienFX è possibile modificare colori e sfumature fin nei minimi dettagli.

Alienware 17 R3

Produttore: **Dell** Prezzo indicativo: **2599 €**

Che Alienware sia un po' diventata la Lamborghini dei PC è ormai un dato di fatto. Si tratta di sistemi pensati per gamer dalle tasche profonde, che vogliono disporre del miglior hardware disponibile sul mercato senza badare a spese. In particolare, il modello analizzato in questa recensione rappresenta il top gamma della serie notebook prodotta dall'azienda americana, un vero "mostro" sotto quasi ogni aspetto. Non a caso sotto la scocca troviamo CPU e GPU fra le più veloci in assoluto: il Core i7-6820HK di Intel, con i suoi quattro core, 8 MB di cache e overlock dinamico fino a 4.1 GHz, è un vero mostro, supportato dalla mai troppo incensata GeForce 980M, le cui performance sono inarrivabili per qualsiasi concorrente. Anche con titoli molti impegnativi a livello tecnico, come The Witcher 3, Battlefield 4, Crysis 3 e Shadow of Mordor, è possibile giocare al massimo

(o quasi) del dettaglio in 1080p, certi di viaggiare a 60 fps fissi in quasi ogni situazione. Il display LCD IPS da 17.3" restituisce un'ottima immagine in ogni situazione, con un'eccellente resa cromatica e zero scie. Non fosse sufficiente, troviamo anche un hardware di contorno assolutamente di prim'ordine, dal doppio hard disk (SSD primario da 512 GB più HDD secondario da 1 TB) alla velocissima memoria DDR4 con frequenza a 2133 MHz. Spiace un po', di fronte a tanto ben di Dio, constatare quanto il software lasci a desiderare, specie sotto Windows

L'AGGIORNAMENTO DI UNO DEI NOTEBOOK PIÙ POTENTI IN COMMERCIO, PER GIOCATORI CHE NON ACCETTANO COMPROMESSI

10. In particolare la gestione delle connessioni wireless appare deficitaria a causa del mediocre Killer Network Manager, che invece dovrebbe ottimizzare le performance di rete in maniera sostanziale. Abbiamo anche riscontrato qualche crash di troppo, schermate nere e diversi problemi di memory leak (nonostante i 16 GB di RAM presenti), le cui colpe però andrebbero condivise proprio con l'ultimo OS firmato Microsoft. C'è poi sempre la questione del livello di portabilità di un simile bestione: con i suoi 3,780 Kg, cui va aggiunto anche il peso dell'alimentatore esterno, ci troviamo al cospetto di un monolite più che un notebook, le cui batterie oltretutto non vanno oltre le quattro ore totali. Non sarebbe il caso di chiamarlo, una volta per tutte, desktop replacement?

8.5

PREZZO ELEVATO

Le caratteristiche da primo della classe che contraddistinguono l'Alienware 17 lo pongono al vertice del listino dei notebook. La nostra configurazione viene proposta a oltre 2500 euro e anche quella base, con GPU 970M e 8 GB di RAM, non viene via a meno di 1799 euro. Non proprio cifre popolari, per un sistema che di portatile ha ben poco.

CONNESSIONI D'OGNI GENERE

In un mondo dove esistono portatili con una sola porta esterna, questo Alienware è praticamente agli antipodi. Troviamo ben tre USB 3.0, una nuovissima Thunderbolt 3 compatibile anche USB-C e DisplayPort, un'uscita HDMI 2.0, lettore per schede di memoria 3 in 1, Gigabit Ethernet e connettori per cuffie e microfono.

CPU i7 SKYLAKE

Pensionata l'architettura Haswell, troviamo ora una nuovissima CPU Intel Skylake Core i7 come cuore pulsante di questo notebook. Grazie al processo produttivo a 14nm, il processore scalda e consuma veramente poco, offrendo nel contempo prestazioni superiori al suo predecessore e un overlock da urlo (4,1 GHz!).

ULTRA HD (MICA TANTO)

READY

Se proprio siete in vena di spese folli, potreste persino optare per il display IGZO2 da 3480x2160 pixel, che per ulteriori 300 euro vi porterà nel fantastico mondo dell'UHD. Sull'utilità però ci sarebbe molto da dire, visto e considerato che in ambito gaming nemmeno una 980 desktop è in grado di garantire performance accettabili a tale risoluzione, figuratevi la versione mobile.



G933 Artemis Spectrum

Produttore: **Logitech** Prezzo indicativo: **239,99 €**

Le nuove cuffie gaming di Logitech sono costruite attorno alla volontà di fornire al videogiocatore un valido strumento audio wireless, così da liberare il più possibile lo spazio vitale dalla scocciatura della cavetteria. Sotto questo aspetto le G933 Artemis Spectrum rappresentano un prodotto vincente per chi vive al PC, anche al di fuori delle esigenze da gamer, visto che le cuffie si possono usare in un batter di ciglio e quasi ci si dimentica di averle addosso (non prima di aver attaccato il dongle a una qualsiasi porta USB e installato il software dedicato), proseguendo l'ascolto anche in caso ci si debba allontanare dalla postazione. Il fatto che la comunicazione avvenga attraverso un protocollo proprietario e non mediante Bluetooth diventa un limite al momento di utilizzare le G933 in altri ambiti, visto che la connessione senza fili al di fuori dell'ambiente PC è possibile esclusivamente in presenza del già citato dongle, riconosciuto nativamente solo da PlayStation 4; certo, è possibile attaccare qualsiasi fonte all'ingresso mini-jack presente sul dongle stesso, che tuttavia deve essere alimentato per poter funzionare. Nulla vieta comunque

di usare il cavo in dotazione, che tuttavia mortifica parzialmente uno dei punti di forza di queste cuffie Logitech. A livello di qualità sonora le G933 prestano il fianco a pochissime critiche, se escludiamo un leggero ronzio percepibile ad alti volumi nei momenti di silenzio e a un isolamento acustico buono per l'ascoltatore, ma meno efficace per chi si trova nelle vicinanze. Su PC (ma solo lì) si può godere di un discreto 7.1, sia in formato Dolby sia attraverso il più recente DTS Headphone X. Il software Logitech permette di creare profili di equalizzazione personalizzati e di caricarli direttamente sulle cuffie, che possono poi essere alternati mediante la pressione di un pulsante sul padiglione sinistro. Una pratica che si è rivelata a volte scomoda, per via del fatto che non è stato predisposto nessun tipo di indicatore acustico che segnali quale profilo è stato attivato, costringendoci ad andare a orecchio o, ancor peggio, a memoria. Buona la durata delle batterie: è garantito un ascolto di otto/nove ore, che possono salire a undici spegnendo i numerosi LED decorativi che tappezzano i padiglioni.

8.0

+ Ci si dimentica di averle addosso

- Dongle proprietario e niente Bluetooth

+ Buona qualità audio, specialmente su PC

- L'identificazione dei profili è difficoltosa



+ BUON COMPROMESSO TRA PREZZO E PRESTAZIONI

Con una scheda del genere si spende poco e, a patto di accettare qualche compromesso (e il fatto che i titoli più recenti potrebbero faticare a 1080p), si riesce a giocare serenamente a tutto quanto. Il modello di Gigabyte è overclockato in fabbrica, e questo aiuta, mentre i 2GB di memoria sono appena appena sufficienti.

+ SUPPORTO FREESYNC

La resa della tecnologia di AMD per eliminare tearing e stuttering è eccellente, anche su un prodotto di fascia bassa come questo. Richiede però un monitor dedicato (più costoso di uno di pari caratteristiche senza Freesync).

+ COMPATTA ED ECONOMICA

La R7 360 è davvero piccolina, rendendola perfetta per sistemi compatti o non più recentissimi, e richiede un solo connettore a 6 pin per essere alimentata, con un consumo di corrente piuttosto ridotto.

- VENTOLA RUMOROSA

Tipicamente, quando giochiamo in redazione, o abbiamo le cuffie o teniamo il volume altissimo, quindi non facciamo mai molto caso al rumore di una scheda video. I 90mm del dissipatore della R7 360 ci avrebbero però fatto sperare in un minor livello di rumorosità, che invece si sente parecchio anche in modalità desktop.

Radeon R7 360

Produttore: **GIGABYTE** Prezzo indicativo: **129 €**

Uno dei vantaggi del vivere nel 2015 è che i tempi in cui ci si doveva preoccupare del fatto che un gioco andasse o meno con una determinata scheda video sono belli che finiti. La scalabilità dei motori grafici è tale che, smantellando adeguatamente nelle impostazioni grafiche alla ricerca del giusto compromesso, non c'è praticamente nulla che non giri a un livello discreto (sì, *The Witcher 3*, ce l'ho proprio con te). La R7 360 è una scheda video di fascia bassa, economica, perfetta per svecchiare un PC non proprio dell'ultima ora, o mettere in piedi un sistema da gioco a poco prezzo, per trastullarsi videoludicamente senza troppi patemi (a patto di non aspettarsi chissà quali performance, ovviamente). In questo senso aiutano senza dubbio l'estrema compattezza della scheda, e il fatto che richieda un solo connettore a 6 pin per essere alimentata. Il processore della R7

360 è il Tobago PRO, della seconda generazione delle GPU GCN di AMD, compatibile con le DirectX 12 e overclockato da Gigabyte a 1200 MHz (invece dei 1050 MHz standard), affiancato da 2 onesti GB di GDDR5. La scheda monta un dissipatore da 90mm che, a dispetto delle sue generose dimensioni, si è dimostrato molto meno silenzioso di quanto ci saremmo aspettati. Nella media, e quindi assolutamente accettabile, la dotazione di porte: DVI Dual-link, DVI-D, HDMI e DisplayPort. La scheda supporta la tecnologia Freesync di AMD, che

UNA SCHEDA ECONOMICA, CON SUPPORTO FREESYNC E DIRECTX 12, IDEALE PER SVECCHIARE UN PC NON PIÙ NUOVISSIMO

permette – in abbinamento a un monitor compatibile – di godersi giochi caratterizzati da un frame rate variabile senza che l'immagine sullo schermo sia soggetta a tearing di alcun genere, adattando dinamicamente il refresh dello schermo al numero di fotogrammi al secondo del gioco, regalando così un'esperienza fluida e sempre impeccabile. Ed è qui che nasce il paradosso di questa scheda, quello che ci ha lasciati maggiormente perplessi al termine della prova: come si sposa l'acquisto di una GPU di fascia bassa come questa con quello di un monitor dotato di tecnologia Freesync, che (come l'omologo G-Sync di Nvidia) ha un prezzo maggiorato rispetto allo stesso prodotto, che però ne è privo? Perché dovrei spendere di più per un monitor, e al tempo stesso spendere di meno per la scheda grafica?

7.5

Acer S277HK

BEST
BUY

Produttore: **Acer** Prezzo indicativo: **599 €**

Sebbene si tratti di un monitor già sul mercato da parecchi mesi, abbiamo pensato fosse interessante farvi sapere la nostra sull'Acer S277HK, visto l'uso intensivo che ne stiamo facendo in redazione. La prima cosa da dire è che il pannello IPS bezel-less ha una resa davvero eccellente, e riesce a restituire ottimi neri come pochi altri monitor appartenenti alla stessa fascia di prezzo. Il merito va ascritto a tanti fattori, non ultimi la risoluzione UHD di 3840 x 2160 e il fatto che questa venga portata a 60 Hz contro i 30 Hz di molti altri modelli. Il tempo di risposta è fissato a 4ms, una soglia accettabilissima per la maggior parte dei videogiochi e in grado di soddisfare le esigenze di chi si trastulla con qualsiasi genere, a meno che non siate degli indefessi frequentatori dei server di Quake III Arena. Anche a livello di connessioni il 27" di Acer è messo bene: sul retro troviamo una porta DVI, 2 DisplayPort (una mini e una regular) e un ingresso HDMI 2.0 che volendo permette il collegamento di una console. Il pannello posteriore ospita anche un paio di casse non certo paragonabili a un impianto audio dedicato, ma comunque più che decorative e perfino capaci di incrociare abilmente

le tecnologie DTS e TrueArmony. Se a livello di prestazioni c'è di che essere soddisfatti, qualche piccola magagna emerge al momento di guardare all'ergonomia. Due i difetti principali: l'assenza di una qualsiasi porta USB e l'impossibilità di regolare in altezza il pannello rispetto alla base di appoggio. Se al primo si può ovviare con un HUB dedicato da tenere sulla scrivania, il secondo potrebbe creare più di un problema a chi è abituato a misurare i centimetri alla ricerca della postura perfetta. Il design asimmetrico è sicuramente accattivante, anche se il look è parzialmente rovinato dal fatto che gli ingressi sono situati centralmente, con i cavi sempre in bella vista. In conclusione, l'Acer S277HK è un grande monitor 4K, adatto a tutti gli usi e che vi potete portare a casa scucendo meno di 600 euro.



- +** Il pannello 4K a 60 Hz ha una resa davvero eccellente
- +** Adatto a tutte le necessità, videogiochi compresi
- Altezza non regolabile e assenza (inspiegabile) di almeno una presa USB

8.5

SAMSUNG S24E370

Produttore: **Samsung** Prezzo indicativo: **209 €**

Nel sempre più affollato mercato dei monitor per PC, trovare una propria identità non è proprio un affare semplice. In mezzo a mille standard, connessioni di tutti i generi, frequenze, dimensioni, refresh ecc., imporsi con qualcosa di nuovo diventa una sfida costante, una vera prova di forza che spesso costringe i produttori a cercare soluzioni quantomeno originali. Una degli ultimi trend, seppur non certo

una novità di per sé, è quella legata ai dispositivi con interfaccia Qi: ci riferiamo alla ricarica wireless, che non troppo tempo fa è stata persino integrata in alcuni complementi d'arredo di Ikea. L'idea di questo monitor è implementare questa tecnologia direttamente nella base, una comodità non da poco se consideriamo la scarsa tenuta delle batterie presenti negli smartphone moderni. Una soluzione intelligente, a patto però di possedere un dispositivo compatibile: e se Samsung ovviamente tira acqua al suo mulino, evidenziando il supporto ai suoi dispositivi top gamma, per tutti gli altri l'unica valida alternativa consiste nell'acquistare una ingombrante cover aggiuntiva, sempre che ne esista una per il proprio modello. Ma al di là di questa feature, il monitor offre caratteristiche di tutto rispetto, a partire dal supporto per il Freesync di AMD. Dei vantaggi di questa

soluzione abbiamo parlato più volte su queste pagine, quindi saprete bene quanto possa migliorare la fruizione di un qualsiasi videogioco in termini di fluidità, eliminando stuttering e screen tearing alla radice. Anche in questo caso è necessario possedere un hardware compatibile, ma questa è storia nota. In termini qualitativi ci troviamo al cospetto di un ottimo display da 24" PLS, con un angolo di visione eccellente (178 gradi), un'ottima resa cromatica e tempi di risposta di tutto rispetto (4 ms). Meno entusiasmante la risoluzione, che si ferma ai canonici 1080p, sufficienti per la maggior parte delle situazioni, ma non proprio "a prova di futuro".

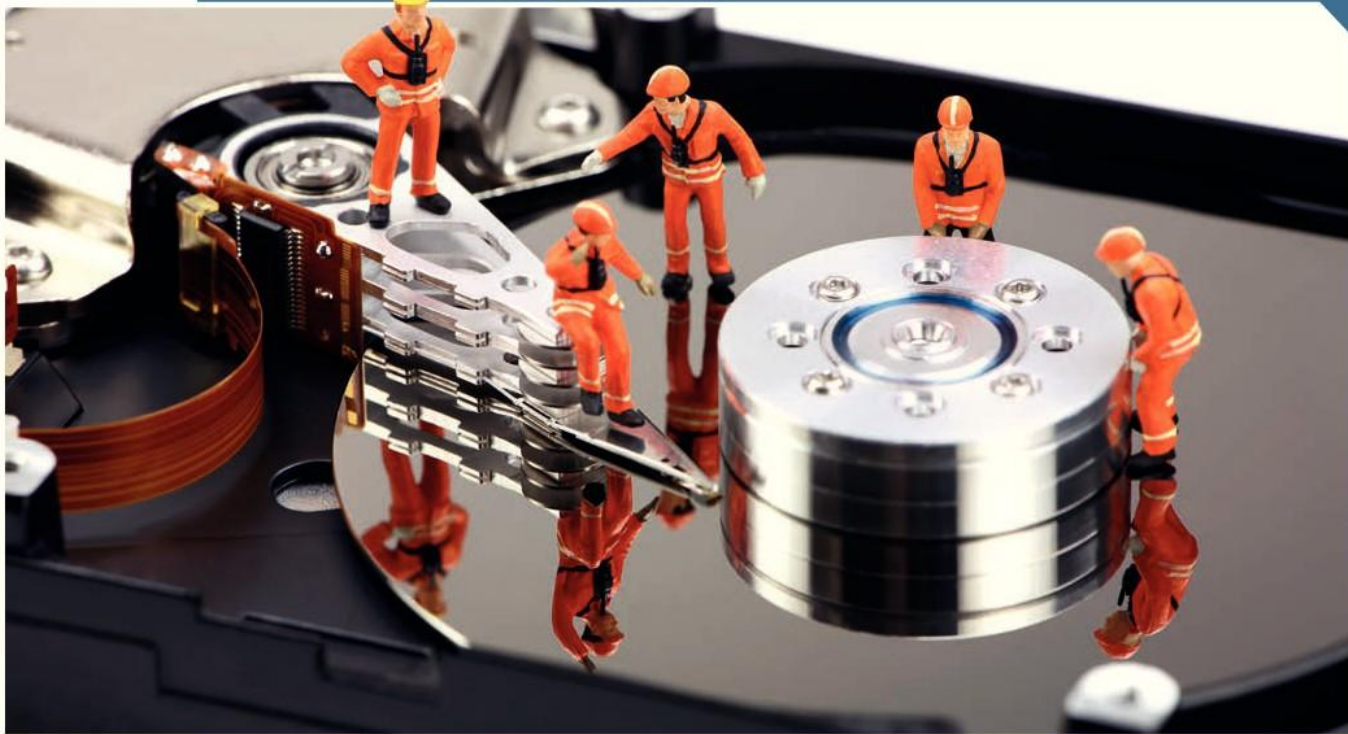
8.0

- +** Un buon monitor compatibile con la tecnologia Freesync di AMD
- +** Base per la ricarica wireless (ma che richiede un dispositivo compatibile)
- Risoluzione 1080p un po' limitante in ambito gaming



MECCANICA D'ECCEZIONE

Western Digital annuncia Ultrastar He10, il primo hard disk da 3,5" dotato di ben 10 terabyte di capienza. Chi ha detto "da oggi solo SSD"?



Se il mese scorso avevamo accarezzato il vostro super-io informatico con il più futuribile dei sistemi di storage, regalandovi il sogno di un drive a nucleotidi di DNA da qualche milione di terabyte, questo mese torneremo – un po' come per una sorta di contrappasso dantesco – alla soluzione di stoccaggio dei dati più tradizionale, consolidata e conosciuta di sempre, i dischi fissi meccanici. Quelli da poche decine di MB/s, che probabilmente abbiamo già sostituito con un bel-SSD perché, naturalmente, gli hard disk sono ormai obsoleti. Collaudati e capienti, ma non più abbastanza veloci per offrire la necessaria attrattiva al provetto videogiocatore d'oggi. Ma se ora qualcuno annunciasse un "normalissimo" hard disk da 249 MB/s, voi come reagireste? E se vi dicessero che, sul medesimo, è possibile registrare fino a 10 TB (sì, avete letto bene, dieci terabyte) di dati? Questo disco a quanto pare c'è, e lo ha annunciato di recente Western Digital, che già in passato aveva proposto soluzioni da 8 TB nel settore enterprise del mercato.

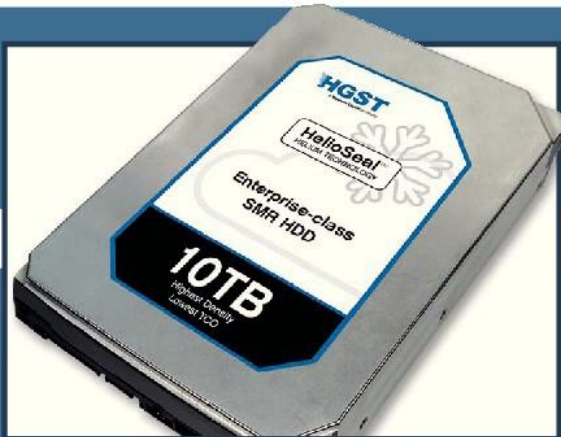
UN CONCENTRATO DI TECNOLOGIE

Il nuovo "hard disk dei desideri" si chiama Ultrastar He10 ed è figlio delle ricerche condotte da HGST, dispone di una memoria cache da ben 256 MB e di una velocità di rotazione di soli 7.200 giri al minuto. Dati che non si differenziano poi così tanto dai "soliti" drive da 2 o 3 TB che possiamo facilmente portare a casa dal computerario di fiducia per meno di 100 euro, ma che assumono tutto un altro significato se introduciamo nell'equazione l'elemento distintivo di questo disco fisso: l'impiego dell'elio (He), un gas inerte, incolore e inodore, al posto dell'aria. Come probabilmente ben saprete, se avete seguito questa rubrica per anni e anni, tutti i dischi fissi al loro interno sono formati

da diversi "piatti" magnetici su cui plana, senza mai toccarne le superfici, una testina capace di leggere e scrivere i dati. Se questa testina dovesse entrare in contatto diretto con un piatto, lo rovinerebbe irrimediabilmente, distruggendo parte dei settori disponibili o rendendo del tutto inutilizzabile il disco. Ed è proprio questo tipo di eventualità che, di solito, accade quando un disco fisso riceve uno scossone. L'elio comporta numerosi vantaggi rispetto all'aria: è meno denso, più leggero e genera meno turbolenze, permettendo così la riduzione della distanza fra i piatti (e quindi l'inserimento di più piatti, nello stesso spazio materiale), la riduzione della velocità di rotazione e, di conseguenza, del consumo energetico e del calore emanato dal dispositivo. Perché mai, quindi, i produttori di hard disk non hanno pensato prima di utilizzarlo? Perché era virtualmente impossibile confinarlo all'interno del drive e impedirne la fuoriuscita: passava attraverso la più microscopica fenditura, riducendosi progressivamente al punto che una testina, prima o poi, sarebbe "precipitata" inesorabilmente sul suo piatto, rendendolo inservibile. Considerando che i costi di sviluppo e produzione di una nuova tecnologia sono irrimediabilmente alti, e che solo aziende fortemente interessate a preservare grandi quantità di dati in modo efficace e duraturo avrebbero potuto coprire i costi di acquisto, appare abbastanza chiaro perché l'uso dell'elio non sia ancora decollato.

CI HA PENSATO HGST

La musica è cambiata negli ultimi anni, dopo che HGST, precedentemente nota come Hitachi Global Storage Technologies, acquisita da Western Digital tre anni addietro e da allora parte di un lungo e faticoso processo di fusione, è riuscita a realizzare e brevettare un sistema industriale, battezzato HelioSeal, con

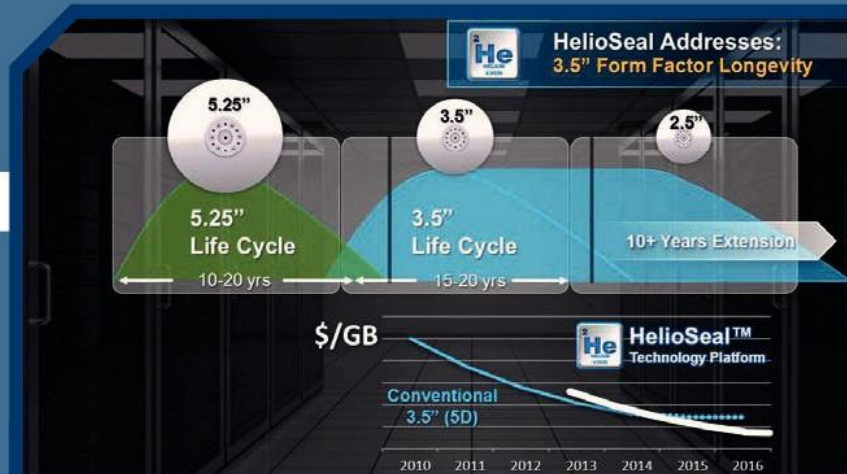


▲ Secondo HGST, il costo al TB dei drive con HelioSeal è ormai prossimo a quello standard..

cui produrre dischi fissi riempiti di elio e isolare perfettamente le componenti interne dall'ambiente circostante. Per ottenere questa impermeabilità, HGST salda fra di loro le parti del drive, utilizzando un raggio laser a elevata potenza invece delle solite viti. HelioSeal, quindi, più che un brevetto sull'uso dell'elio "di per sé", è un'invenzione finalizzata a contenerlo. Grazie a questa tecnologia, Western Digital/HGST ha già potuto commercializzare due modelli di hard disk ad altissima capacità, uno da 6TB e uno da 8TB, inserendo sette piatti magnetici nello stesso spazio in cui, nei tradizionali dischi "ad aria", ce ne stanno cinque. Se non ne eravate al corrente o non li avete presi in considerazione per il vostro PC, molto probabilmente, è perché queste unità erano destinate al mercato "enterprise", dotate preferibilmente di connettori SAS (serial attached SCSI) e più costose degli hard disk tradizionali. Anche se, a onor del vero, esistevano pure le versioni Serial-ATA per i NAS dotati di questo tipo di connettori. Il nuovo modello da 10TB è chiaramente un'evoluzione del modello da 8 dell'anno scorso, e oltre ai classici affinamenti che coinvolgono qualsiasi tipo di tecnologia con il passare del tempo (soprattutto quelle nuove!), il nuovo arrivato adotta anche una tecnica di scrittura diversa dal classico PMR (Perpendicular Magnetic Recording) chiamata SMR, Shingled Magnetic Recording, che consente di aumentare la densità di scrittura dei dati su ciascun piatto.

LA SPIEGA DELL'SMR

La nuova tecnica venne introdotta qualche tempo addietro da Seagate, proprio allo scopo di realizzare drive ad altissima capacità per gli storage multidisco. In parole molto povere, consiste nello scrivere tracce dati parzialmente sovrapposte, invece che parallele. Per ricorrere a una metafora di più facile comprensione, mentre le tracce di un normale disco PMR assomigliano alle file orizzontali di mattoni che compongono i muri, le tracce di un drive SMR ricordano maggiormente le tegole dei tetti. La lettura avviene in modo tradizionale con una testina di dimensioni ridotte, capace di leggere la parte esposta di ogni traccia, mentre la testina di scrittura, essendo più ampia, avrà bisogno di riscrivere anche tutti i dati coincidenti. Il motivo per cui esiste questa differenza fra le dimensioni delle due testine, è dovuto al fatto che ormai si sono raggiunte le dimensioni fisiche "minime" per questi apparati, e una testina di scrittura piccola come quella di lettura non consentirebbe la corretta polarizzazione del "bit" scritto in quel momento, laddove l'operazione di lettura si "accontenta" di dimensioni inferiori. L'SMR, insomma, trova un compromesso fra la volontà di restringere le dimensioni delle tracce e l'impossibilità materiale di scriverle, se fossero più sottili. La contropartita, purtroppo, è che non tutte le tracce si possono accavallare fra di loro: in tal caso, infatti, per ogni operazione di scrittura il drive sarebbe costretto a riscrivere tutti i dati sovrapposti



▲ Sempre secondo HGST, HelioSeal avrà anche il merito di prolungare di altri 10 anni la vita del "form factor" da 3,5 pollici, altrimenti destinato al disuso.

posti in suo possesso, a partire dal settore coinvolto inizialmente nell'operazione. L'SMR suddivide dunque le tracce in bande, delimitate da una traccia non sovrapposta: quando la testina inizia a scrivere su una banda, va avanti a riscrivere tutti i dati di settori sovrastanti, fino al limite della banda. Ciò naturalmente introduce una piccola spesa di tempo durante la scrittura, ma considerata la specifica applicazione a cui questi drive sono destinati, e cioè fondamentalmente lo stoccaggio di enormi quantità di dati in dispositivi storage pieni zeppi di drive in RAID, la cosa ha indubbiamente una scarsissima rilevanza.

VARIE ED EVENTUALI

I drive Ultrastar He10 dispongono di alcuni accorgimenti pensati, come sempre, per SAN, server e datacenter, come l'assistente al rebuild dei virtual volume in caso di sostituzione di un disco in una batteria RAID. Il tempo normalmente richiesto per ricostruire i dati di un volume in RAID è direttamente proporzionale alle dimensioni del volume stesso. Questo perché di solito vengono coinvolti nella ricostruzione tutti i settori del volume, tanto quelli danneggiati quanto quelli ancora validi. HGST, comprendendo quanto potesse essere lunga la ricostruzione di diverse decine di terabyte, ha messo a punto una tecnica in grado di distinguere i settori "buoni" da quelli danneggiati, effettuando una semplice copia diretta dei primi (molto più rapida) e limitando la ricostruzione (più lenta) soltanto ai secondi. Già, ma perché vi abbiamo parlato di tutto questo? Solo per rammentare che nell'epoca degli SSD "a ogni costo", gli hard disk tradizionali hanno ancora molto da darci. Tecnologie come HelioSeal e SMR diventeranno sempre più comuni anche nei "nostri" dischi consumer e, per tanto, all'SSD preposto al caricamento del sistema operativo, potremo accompagnare un disco "tradizionale" sempre più capiente e veloce, per molti anni ancora. ■

▼ A sinistra la tipica organizzazione di un drive tradizionale, a destra quella di un riempito di elio. Nello stesso spazio ci stanno più piatti e, quindi, più dati.



CHE LA FORZA SIA CON VOI



Quando leggerete queste righe ci saranno solo due argomenti di conversazione per tutti, ovvero come trascorrere gli ultimi giorni di festa ma, soprattutto, il nuovo capitolo di Star Wars, Il Risveglio della Forza. Che siate Jedi, Sith o infedeli che alle spade laser preferite semplicemente pandori e panettoni, il mondo mobile ha da offrire giochini per tutti, anche in questo periodo di abbuffate globali. E io sono qui, a guidarvi tra gli impervi store digitali e farvi gli auguri di uno splendido 2016 nel segno della Forza, che serve sempre.

HARDWARE DEL MESE

COMMODORE PET

Produttore: Commodore Business Machine - Sito: commodoresmart.com - Prezzo: 349 €

Sul ritorno di Commodore, storico marchio rilevato da un'azienda anglo-italiana, se ne sono dette tante. Ancor di più sul suo PET, smartphone Android con cui la gloriosa C fa ufficialmente ritorno sul mercato, accusato di essere soltanto frutto di un'operazione nostalgia. La componente emotiva legata al retaggio del brand è sicuramente un elemento molto importante per il cliente ideale del nuovo smartphone (e il nome scelto ne è la chiara evidenza), ma è pur vero che ogni marca ha i suoi valori immateriali distintivi, e un'azienda giovane come la nuova Commodore ha semplicemente fatto la scelta più logica in termini di marketing. Dispositivo alla mano, PET è uno smartphone Android basato su processore Mediatek MT6752 octa-core da 1,7 GHz, dotato di 3 GB di RAM e 32GB di memoria (espandibili con microSD). Il comparto tecnico offre prestazioni solide, in linea con le aspettative, e la sua natura Dual SIM lo rende particolarmente comodo. Alla buona dotazione hardware PET accompagna anche un bel design, in linea con quel che un vecchio fan di Commodore si aspetterebbe, con il bianco, il grigio e una plastica leggermente ruvida a richiamare dolci ricordi alla memoria. Il PET, dunque, è un prodotto solido e assemblato in maniera puntuale, eppure non è riuscito a convincermi pienamente. Il problema principale è di sicuro la batteria da 3000 mAh: pur in linea con la concorrenza diretta, non riesce mai ad andare oltre i tre quarti di giornata di uso normale, ed è fin troppo incline al surriscaldamento molesto durante l'uso di connessione dati, con la conseguenza di una "morte" ancora più rapida. A rendere il consumo ancor più rapido ci pensa l'ottimo display 5,5" Full HD esageratamente luminoso, che in sé non sarebbe un male, ma lo diventa visto che la sua regolazione non funziona quasi mai correttamente. La fotocamera, nonostante il comodo tasto di scatto, è davvero mediocre, con immagini prive di nitidezza e una vividezza sottotono. Fra alti e bassi, PET è un dispositivo dal buon potenziale ma privo di un valore aggiunto distintivo, e, soprattutto, figlio di alcune scelte poco oculate. Su tutte, colpisce per mancanza di stile quella di pre-caricare due emulatori per C64 e Amiga (normalmente gratuiti sul Play Store), senza un solo gioco al loro interno, privi oltretutto degli elementi di personalizzazione che ci si aspetterebbe da un prodotto con il brand Commodore. PET è un prodotto nella media, leggermente troppo caro per quello che offre e che, paradossalmente, fallisce proprio sul fronte nostalgico e identitario.



NUOVE USCITE

THE LONG TAIL

Dopo l'abbuffata autunnale, la fine dell'anno è periodo di lunga coda che culmina prima del letargo, e al solito riserva scoppiettanti fuochi d'artificio. Per i possessori di Android la novità principale è l'arrivo di **Amazon Underground**, servizio gratuito del colosso americano che permette di scaricare, senza sborsare un euro, migliaia di giochi e app con un meccanismo simile a Spotify, con l'azienda leader del commercio online che paga le revenue agli sviluppatori. Con questo sistema il vostro backlog aumenterà a dismisura, ma benvenuti nel futuro della distribuzione online! Tornando ai nostri soliti giochini, la fine dell'anno ci ha portato un corposo RPG in 3D in stile Gothic/Morrowind, ovvero **Aralon: Forge and Flame** (iOS / Android, 4,99 € / 5,76 €), che arriva cinque anni dopo il primo, ambizioso capitolo. Siamo di fronte a un RPG occidentale con tutti i crismi del caso che riesce nell'intento, pur penalizzato dai limiti che impone un dispositivo mobile a un gioco che vuole essere vasto: non aspettatvi, dunque, miracoli tecnici. Cambiamo completamente stile grafico e ludico con **Beneath the Lighthouse** (iOS, Gratuito), delizioso puzzle game in cui dovremo ruotare il quadro (no, senza tiltare il dispositivo, per fortuna) per condurre un ragazzino alla ricerca del nonno, evitando trappole ed esplorando cunicoli ben progettati. Abbandoniamo l'atmosfera spensierata ma non lo stile grafico minimalista con **Last Horizon** (iOS, 2,99 €), gioco in puro stile FTL che il Tassani adorerebbe se solo avesse un dispositivo con la mela. Pazienza, abilità e precisione sono le caratteristiche chiave per sopravvivere in questo enorme viaggio interplanetario, fra pianeti da scoprire e alieni da cui fuggire. Per chiudere, sempre per l'invidia del Tassani, è da poco disponibile su iOS, ma arriverà anche su Android, **Warhammer 40K: Freeblade** (gratis), soprattutto ignorante con supporto 3D Touch esteticamente splendido ambientato nell'universo sci-fi di Games Workshop.

GIOCO DEL MESE

FOOTBALL MANAGER TOUCH 2016



Sviluppatore: Sports Interactive - Sito: footballmanager.com - Prezzo: 19,99 €

VOTO: ★★★★★

Immagino siate un po' tutti basiti di fronte al prezzo del gioco, vero? Avete ragione, FMT16 costa tanto, ma la versione del manageriale più bello del mondo realizzata appositamente per tablet (per smartphone c'è il pur ottimo Football Manager Mobile) è uno dei titoli meglio realizzati degli ultimi tempi. Incredibile ma vero, Miles Jakobson e soci sono riusciti a tagliare un'abbondante fetta del titolo per PC e inserirlo in un tablet senza rinunciare praticamente a nulla. D'altronde Football Manager Touch, anche nella versione PC, prende il posto di FM Classic, la modalità veloce e meno impegnativa che da un paio di anni accompagna il fratello maggiore. La versione per tablet è esattamente uguale, senza compromessi, e porta tutta la raffinatezza del motore manageriale di Sports Interactive in piena mobilità. L'opera di alleggerimento concettuale e tecnico investe sostanzialmente lo human touch, ovvero la parte relazionale con giocatori e stampa, praticamente assente, mentre riduce all'essenziale la gestione degli allenamenti e il dettaglio dei compiti degli osservatori, limitati ma sempre fondamentali. Il feeling di gioco di FM Touch è però intatto, e la natura mobile della nuova creatura di SI riesce a unire rapidità di fruizione e semplicità gestionale senza sacrificare credibilità e profondità della simulazione. Il vero scotto da pagare, in termini puramente tecnici, è l'impossibilità di scegliere più di tre nazioni giocabili, ma è un limite tutto sommato comprensibile. La conversione, per il resto, è praticamente perfetta, con interfaccia usabile che resta molto fedele all'originale e una schermata della partita ottima, con la classica visuale 2D che si lascia nettamente preferire al pur presente, ma in tono minore, motore 3D. FM Touch è il prodotto ideale per chi è sempre fuggito da FM per via delle esose richieste di tempo e dedizione, ma è anche il perfetto completamento per i maniaci, come il sottoscritto, che possono dedicarsi a carriere sperimentali da esperire in sola mobilità o nei ritagli di tempo. Il focus totale sulle dinamiche di mercato e sulle tattiche, in un contesto sicuramente più sintetico, rende FMT uno strumento utilissimo per scandagliare mercati alternativi alla ricerca di giocatori interessanti, oppure ancora testare soluzioni tattiche da riproporre e approfondire nelle nostre carriere nell'edizione desktop. Che poi sia chiaro, non c'è neanche bisogno di stare lì con tablet e PC vicini a confrontare le cose, visto che con l'utilissima funzione di cross save possiamo continuare le nostre carriere mobile anche sul PC (sempre nella medesima modalità "semplificata").



SPECIALE STAR WARS

IL TOCCO DELLA FORZA

Guida alle applicazioni a tema Guerre Stellari

Non ce ne vogliono i nostri amici sviluppatori connazionali, ma questo mese non potevamo esimerci dal passare in rassegna le migliori app con cui celebrare il ritorno al cinema di Guerre Stellari. Iniziamo subito con l'app ufficiale, **Star Wars** (iOS / Android, gratis), che porta direttamente sulla nostra homescreen i feed di aggiornamento ufficiali, ci sfida con domande sulla saga e ci regala ovviamente qualche tema ad hoc per i selfie. Per l'angolo della nostalgia, invece, non può assolutamente mancare sul nostro tablet la conversione di **Star Wars: Knights of the Old Republic** (iOS / Android, 9,99 €), l'ottimo RPG Bioware ambientato 4000 anni prima degli eventi della vecchia trilogia. Appena arrivati negli store, invece **SW: Insurrezione** (iOS / Android, gratis) e **SW: Galaxy of Heroes** (iOS / Android, gratis). Il primo è un RPG con elementi MMO che collega gli episodi VI e VII, mentre il secondo è uno strategico a turni con elementi ruolistici: interessante, ma forse un pochino troppo semplice. Soprattutto su tablet, invece, è esteticamente splendido il flipper **SW Pinball 3** (iOS / Android, 1,99 €), così come, nonostante riguardi solo i primi tre opinabili episodi, merita uno sguardo la serie **Star Wars Journeys** (iOS, 6,99 €), una sorta di libri game interattivi dedicati ai più piccini. Gli amanti delle carte possono addirittura scegliere se limitarsi al puro collezionismo con **SW Card Trader** (iOS, gratis) o darsi al combattimento e all'esplorazione con **SW Force Collection**



(iOS / Android, gratis). Ovviamente non possono mancare i prodotti Lego, con **LEGO SW: La Saga Completa** (iOS / Android, 6,99 €), disponibile anche in versione mobile, e **LEGO SW: Microfighters** (iOS, 0,99 €), simpatico soprattutto a scorrimento verticale. Per concludere, impossibile non citare **Angry Birds Star Wars II** (iOS / Android, gratis), **SW: Commander** (iOS / Android, gratis), clone ben riuscito di Clash of Clans, e l'ottimo platform **SW Rebels: Missions** (iOS / Android, gratis). Tra le app a tema più simpatiche, invece, **SW Scene Maker** (iOS, gratis) permette di creare vere e proprie scene da condividere con gli amici con tanto di crawl caratteristico, mentre **SW Trilogy Trivia Game** (iOS, 1,99 €) è un'app non ufficiale che mette a dura prova la nostra conoscenza dell'universo di Guerre Stellari con ben 400 domande. Inutile dire che per prepararsi al meglio diventa fondamentale scaricare l'app gratuita della Wikia creata dai fan, disponibile sia per iOS che per Android.

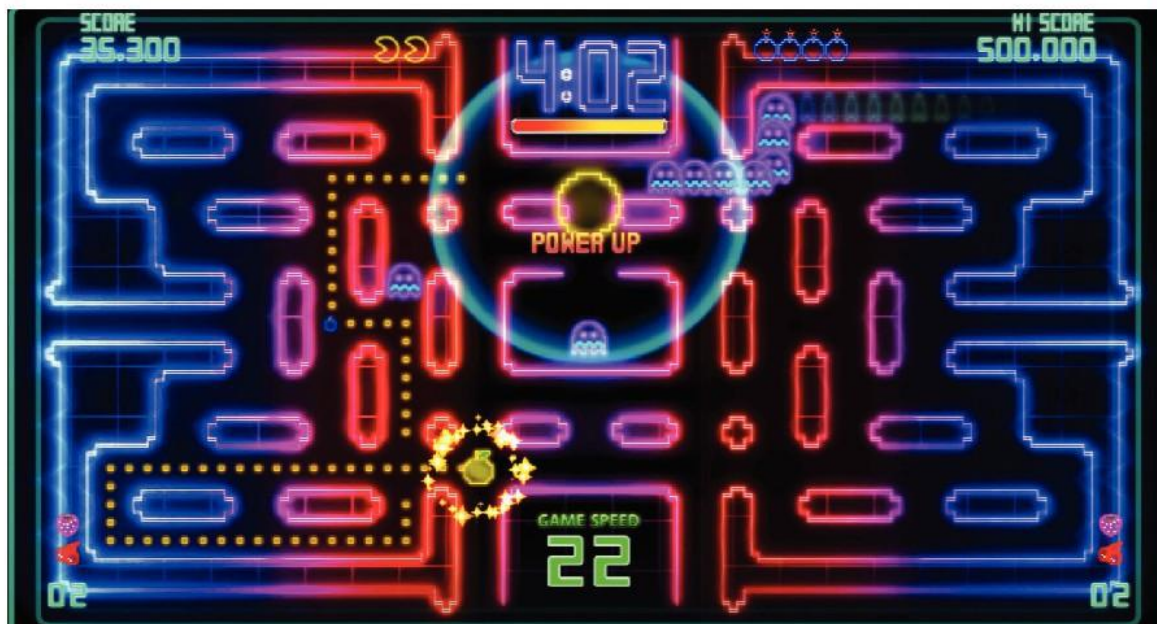
» TORU IWATANI

La nascita di un'icona

È questione di punti di vista: di come ti approcci al problema. Yoshihisa Kishimoto, con il suo Nekketsu Kouha Kunio Kun, aveva involontariamente attratto nelle sale giochi nipponiche tipacci, yakuza e bosozoku assortiti, alla ricerca di quella violenza digitale che, per anni, non avevano trovato per colpa di personaggi come Mr. Do! o Mappy. Anni prima, Toru Iwatani aveva fatto il contrario, convincendo il pubblico femminile a mettersi in fila al fianco dei maschietti in quei bizzarri ecosistemi a gettone, fino ad allora intoccabili simulacri degli alieni in formazione di Taito. C'era solo bisogno dell'idea giusta, balenata alla mente del leggendario game designer di Kyoto davanti a una pizza. Tolta la prima fetta, quel che restò nel piatto fu l'ispirazione per la nascita di PuckMan, praticamente la pareidolia (illusione subcosciente che riconduce a forme note oggetti o profili dalla forma casuale, ndkeiser) più famosa nella storia dei videogiochi. In fondo, mangiare piace a tutti, indipendentemente dal sesso; per questo il nome del personaggio deriva dall'espressione nipponica

paku-paku, che descrive l'onomatopea della bocca mentre mangia. Da qui, il nome originale Pakku Man venne ufficializzato in PuckMan, solo per subire un altro cambiamento all'arrivo del gioco in Occidente, quando una Midway (i distributori americani) forse eccessivamente zelante pensò che qualche giovanotto goliardico avrebbe potuto scarabocchiare il nome del personaggio scritto sul coin-op, sostituendo la lettera iniziale "p" in una "f". Quindi PuckMan (1980) divenne Pac-Man, stesso numero di caratteri ma senza il pericolo di antipatici scherzi. Nome a parte, Iwatani aveva deciso fin da subito di mantenere l'aspetto del suo personaggio estremamente semplice, senza aggiungere occhi o altri elementi suggeriti al tempo dai suoi colleghi. La chiarezza e l'immediata leggibilità sarebbero state, del resto, il perfetto lasciapassare per incuriosire le donzelle, all'epoca poco avvezze alle diavolerie tecnologiche che appassionavano i loro coetanei nei cosiddetti game center, ovvero il termine con cui i nostri amici nipponici hanno sempre chiamato

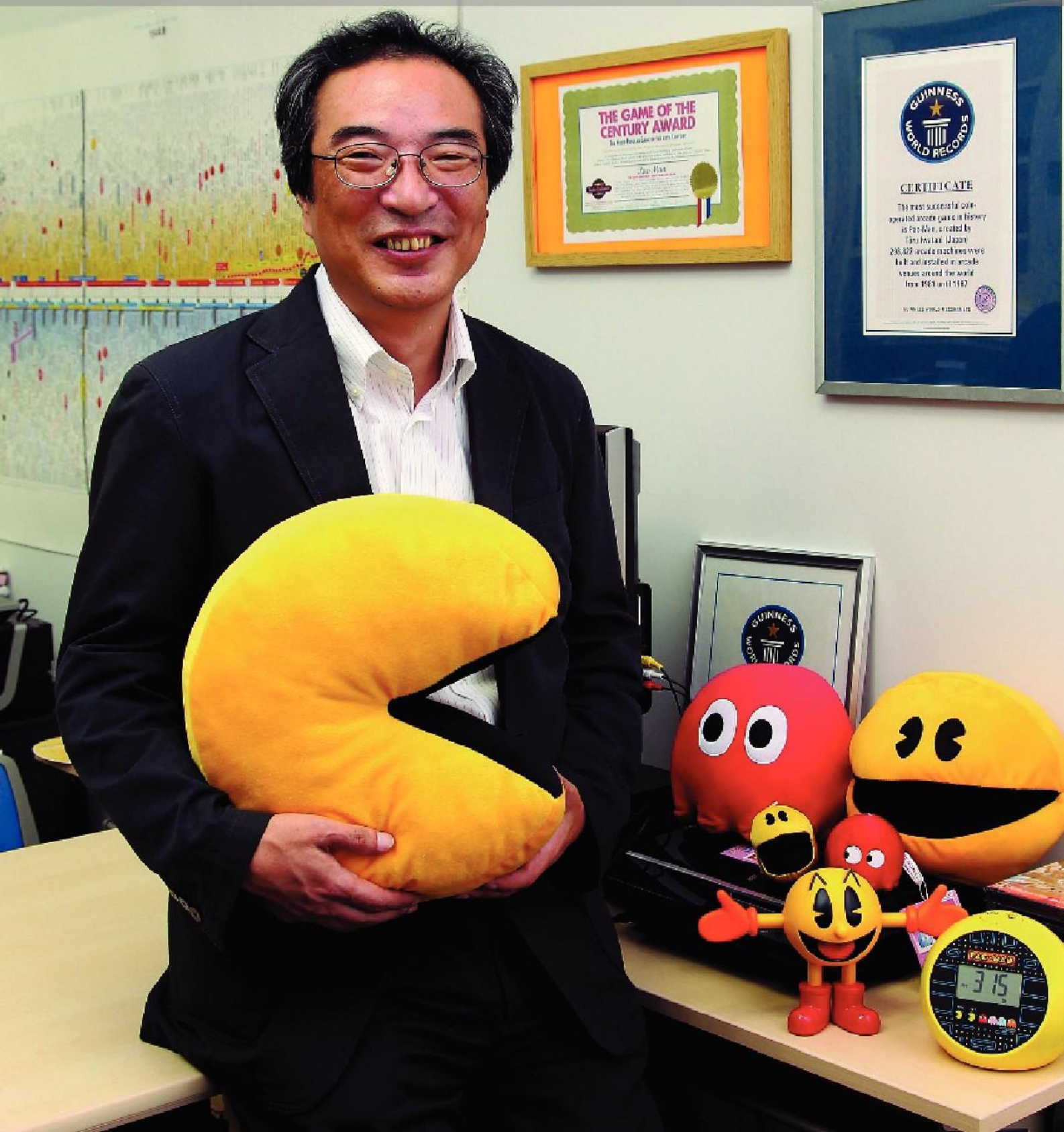
le sale giochi. Iwatani, quindi, pensò agli antagonisti del suo eroe mangione, riflettendo sulla varietà di situazioni in un cartone animato come Tom & Jerry: se i quattro "mostri" avessero seguito costantemente Pac-Man, in fila l'uno dietro l'altro, il risultato sarebbe stato una noiosa processione in un gioco senza sfida. Quindi Akabei (Blinky) insegue il protagonista, Pinky si muove specularmente rispetto a lui, Aosuke (Inky) lo segue a meno che non ci sia già Akabei nei paraggi e Guzuta (Clyde) si lancia all'inseguimento di Pac-Man quando questo si trova distante. Prendendo un'altra idea dalla storia dell'animazione occidentale, quattro mega pillole agli angoli del labirinto avrebbero reso il giallo eroe invulnerabile per un breve periodo di tempo, permettendogli di invertire le regole del gioco e mangiare gli stessi nemici che prima lo tallonavano. Un dichiarato richiamo agli spinaci di Braccio di Ferro: personaggio che, in seguito, avrebbe ispirato anche Shigeru Miyamoto nella creazione del suo Donkey Kong. Quasi a conferma della semplicità alla base dell'intuizione di Iwatani, quella delle pillole



Pac-Man Championship Edition porta la Pac-Mania nell'era digitale, scatenando la caccia al punteggio su scala mondiale!

“Ho creato Pac-Man in modo che chiunque potesse giocare immediatamente, senza leggere alcun manuale”

Toru Iwatani



TRUST GAMING



energetiche è un'idea balenata quando il gioco era in uno stato avanzato, per rendere le partite più varie e avvincenti. Nella sua immediatezza, Pac-Man era già perfetto: Iwatani aveva intenzione di creare qualcosa che potesse piacere a giocatori di ogni età e sesso, in grado di fornire divertimento accessibile senza perdere tempo a memorizzare regole complesse. Non cambierebbe nulla di questa formula, se potesse tornare

macinando montagne di monetine e vendendo ogni sorta di merchandise, dalle tazze per la colazione a indumenti di vario genere, riscrivendo le basi per il genere dei maze game, che dal Gotcha di Atari (1973) non avevano mai incontrato tanta popolarità. Pac-Man divenne una mania per un'intera generazione, contribuendo alla fama di personaggi come Billy Mitchell, l'uomo che raggiunse per la prima volta il punteggio perfetto

avviene perché, molto semplicemente, il contatore dei livelli è a 8 bit, e 255 è il massimo numero intero che può mostrare. Quel singolo livello in più causa un overflow nel contatore, creando il guazzabuglio di cui sopra; si tratta di uno dei bug più famosi della storia dei videogiochi, citato nella scena post titoli di coda di Wreck It Ralph o nel bellissimo Pac-Man 256 di Hipster Whale, gioco per dispositivi mobile in grado di creare fortissima dipendenza. Ovviamente le conversioni del gioco fioccarono su ogni singolo sistema dell'epoca, in forma ufficiale o come semplici cloni. Tutti volevano Pac-Man sul proprio computer o console, e ci vorrebbero un paio di numeri di TGM per elencarli tutti. Ricordiamo, tra i casi più emblematici, l'atroce conversione ufficiale per Atari 2600, un prodotto talmente catastrofico da essere riconosciuto come una delle cause del grande crash del 1983 assieme a E.T. La leggenda vuole che gli antagonisti di Pac-Man siano stati denominati fantasmi proprio a causa dell'imbarazzante sfarfallio degli sprite presente in un prodotto confezionato in fretta e furia per presentarsi sugli scaffali

Le pillole energetiche di Pac-Man sono un richiamo agli spinaci di Braccio di Ferro, personaggio che avrebbe ispirato anche Shigeru Miyamoto nella creazione del suo Donkey Kong

indietro nel tempo, come ha ammesso durante la scorsa Milan Games Week, quando è stato ospite d'onore dell'annuale manifestazione milanese. Il pubblico si mostrò concorde con la sua visione, visto che il successo di Pac-Man, specialmente in America, fu incredibile, trasformando immediatamente il trancio di pizza gialla nel personaggio più famoso e riconoscibile della neonata industria videoludica,

nel gioco. Un risultato che si ottiene mangiando ogni pillola, nemico e frutto bonus fino al livello 256 senza commettere errori, investendo ogni vita messa da parte fino a quel momento per accumulare punti nel famigerato kill screen. In questo livello, il lato destro dello schermo è occupato da una disastrosa accozzaglia di caratteri e lettere, rendendo il suo completamento impossibile. Questo



Iwatani fa una comparsata come riparatore di arcade nel film Pixels di Chris Columbus.

Il famigerato kill screen di Pac-Man.



Pac-Man ha anche conquistato il Guinness dei Primati come videogioco arcade più installato di tutti i tempi!

L'atroce versione per Atari 2600. Quella di Ms. Pac-Man era molto meglio.



in tempo per il Natale del 1981, costringendo il programmatore Tod Frye a fare i salti mortali. Un altro caso significativo è Snapper per BBC Micro, eccellente clone dell'arcade scritto da Jonathan Griffiths in codice macchina al posto del consueto BASIC, costretto a essere ritirato e modificato nella grafica per evitare problemi legali. Problemi legali che, invece, colpiscono senza pietà Jelly Monsters per VIC-20, clone realizzato da Hal Laboratory. Era così ben fatto da scatenare le ire giuridiche di Atarisoft, detentrici dei diritti nonché autrice di un successivo adattamento ufficiale assai meno meritevole. Negli anni successivi Iwatani ha contribuito a numerosi giochi sotto il vessillo Namco, producendo anche titoli che non ti aspetti come Pole Position, Time Crisis o Alpine Racer. Tuttavia, nell'inarrestabile evoluzione della sua creatura gialla, egli ha una preferenza tutta particolare per Pac-Mania (1988), variante di Pac-Man in chiave isometrica con la possibilità di

saltare i fantasmi, e soprattutto Pac-Land (1984), gioco di piattaforme a scorrimento orizzontale che ha ispirato Miyamoto nella creazione di Super Mario Bros. L'ultimo titolo che porta la sua firma è Pac-Man Championship Edition (2007), un gioco sviluppato per Xbox Live Arcade, piattaforma adatta a incarnare nell'era della comunicazione globale l'equivalente della caccia al punteggio che aveva fatto impazzire le sale giochi americane nei primi anni Ottanta. Le classifiche online sono state infatti un grandissimo punto di forza per un titolo che ripropone l'immediatezza di Pac-Man, in chiave score attack, con una grande enfasi sulla rapidità di reazione. Dopo trent'anni di lavoro, Iwatani è dal 2007 docente al Tokyo Polytechnic University nella Facoltà di Arte, dipartimento Giochi. Qui sta sviluppando assieme ai suoi allievi la Gaming Suit, una tuta mirata a unire gioco, display e lo stesso videogiocatore. Che questa visione si tramuti in

realtà nei prossimi anni poco importa; l'impegno a formare i game designer del futuro è il degno coronamento di una carriera che l'ha visto entrare in Namco nel lontano 1977, a soli ventidue anni, per creare quella che, con ogni probabilità, rimarrà l'icona videoludica più riconoscibile di tutti i tempi. ◀

Toru Iwatani ora insegna alla Tokyo Polytechnic University nella Facoltà di Arte, dipartimento Giochi, dove sta lavorando alla Gaming Suit, una tuta per i videogiochi



Tetsuya Takahashi ridefinisce il concetto di immensità e lo fa, per giunta, su Wii U. Il JRPG più atteso dell'anno arriva finalmente sulla console Nintendo e ci porta tutti su Mira, uno dei pianeti più ricchi, belli e affascinanti mai apparsi in un videogioco. Monolith Software ha dato vita a uno dei migliori affreschi planetari mai realizzati, con un ecosistema raffinato e rigoglioso, da lasciare a bocca aperta, che cala il classico JRPG in un contesto open world tipico dei giochi occidentali, provando a offrire il meglio dei due mondi senza snaturare il genere di appartenenza. Eppure, purtroppo, Xenoblade Chronicles X non mancherà di dividere in due il pubblico, tra chi si abbandonerà ai piaceri dell'esplorazione profonda e chi non riuscirà ad andare oltre alcuni limiti oggettivi della magniloquente opera della software house nipponica. Il problema principale è la trama, che non raggiunge mai i valori eccellenti del capitolo precedente e fatica a prendere il ritmo. Il motivo principale è da ricercare nei capitoli narrativi abbastanza brevi che non riescono a comunicare con sufficiente profondità i temi, anche molto impegnativi, che vengono messi in scena. L'altro aspetto che non aiuta è la struttura di gioco, che alterna lo sviluppo delle trama principale a un'infinità di dimenticabili fetch quest, che sfruttano male un mondo di gioco così ricco di possibilità. La debolezza della scrittura inficia anche il dettaglio con cui sono raccontati e descritti i personaggi, che non riescono a conquistare fino in fondo. La liquidità della personalità dei compagni, e per certi versi, del protagonista Cross, è dovuta anche al gioco online, che permette di reclutare i personaggi di altri giocatori o partecipare a missioni con squadroni di oltre trenta combattenti contro boss difficilissimi, oppure a battute di caccia in stile Monster Hunter. Il tutto funziona egregiamente ed è assolutamente divertente, ma si ha la sensazione che questa porzione di gioco abbia pesato troppo sulla qualità del single player. Per fortuna, a rendere Mira un posto assolutamente piacevole c'è un gameplay efficace e collaudato, basato su quello del padre spirituale e ulteriormente raffinato, e lo sblocco, dopo circa venti (troppe) ore di gioco, degli Skell, i robottoni configurabili con cui rendere i combattenti davvero esaltanti. Il che non fa che aumentare ancor di più il rimpianto per quello che Xenoblade Chronicles sarebbe potuto essere.



GUITAR HERO LIVE

Una chitarra nuova di zecca, uno spirito immensamente più giovane e lo "Spotify del chitarrino" permettono a FreestyleGames di rivoluzionare Guitar Hero e riportare in auge i giochi musicali. GHL riesce a scalfire l'ingombrante mito del passato con una formula fresca, brillante e un modello di business che dice addio ai DLC a pagamento in favore di un canale streaming integrato pieno di costanti novità da sbloccare anche e soprattutto soltanto con il sudore dei polpastrelli, adesso impegnati su due file di tre tasti, con buona pace degli amanti del mignolino. La nuova chitarra di Guitar Hero è più compatta ma, dopo un periodo di adattamento traumatico, anche più comoda e più "vera" nel suo viaggiare su due file di tasti e in posizioni che ricordano veri e propri accordi. A spazzare definitivamente via il passato – e Lars Ūmlaut – ci pensa anche il comparto visivo della modalità single player, rappresentato da video in Full HD girati in prima persona che mettono mini concerti ambientati sui palchi di alcuni festival estivi: il coinvolgimento è garantito, e la reattività del pubblico alla nostra performance rappresenta un tocco di classe pregevole. Il taglio con il passato passa anche per una tracklist ripensata nel midollo per essere più al passo coi tempi, che non farà la gioia degli amanti del classic rock e dell'heavy più puro: indie rock, folk, pop mainstream e alternative rock si dividono quasi equamente la lista delle canzoni e segnano il passaggio di GH alla contemporaneità e alle regole della fruizione musicale moderna.





DRIVECLUB BIKES

Annunciato (quasi) a sorpresa alla Games Week parigina gettando me e il keiser nel hype delirante, Driveclub Bikes è lo spin off stand alone a due ruote dello splendido e sfortunato racing arcade di Evolution Studios. Il modello di guida del gioco, applicato alle moto, trasforma le settantotto location originali in budelli da fare di traverso, tra imbarcate e scodate di potenza. Pur con severe concessioni alla realtà, guidare le due ruote nell'espansione del titolo Sony è divertente, e le moto funzionano alla grande sui tracciati che avevamo già apprezzato con le automobili. Nonostante l'assenza di qualsivoglia comando per la gestione del peso del corpo dei motociclisti, il risultato è ugualmente eccellente, grazie a un carattere immediato e al contempo estremamente impegnativo. Il comparto tecnico si conferma di ottima fattura, con i modelli delle moto riprodotti con una perizia tale che esaltarli nel confermatissimo e fuori di testa photo mode è un'esperienza sublime, sia per i sedicenti fotografi virtuali che per i maniaci delle due ruote. Forse, e dico forse, la lista di modelli disponibili non è ricchissima, così come le location pensate specificamente per le due ruote, ma il primo DLC (gratuito) è già uscito, e visto lo sviluppo del gioco principale non mi meraviglierebbe che nel giro di pochi mesi i contenuti possano moltiplicarsi a dismisura. Driveclub Bikes, dunque, arriva sgasando con la stessa brutale ferocia delle gare che mette in scena, e si ruba totalmente la palma come miglior gioco di moto per console dai tempi di Tourist Trophy, sverniciando la concorrenza senza aver bisogno né di biscotti, né di calci.



INSERT COIN – 16/11/2015 [SKILLS]

Skill (nome comune): traducibile con capacità, abilità. Ecco, partirei da qui. Da questa parola: skill. Nell'ambito del Nostro Passatempo Preferito (cit.) ricorre continuamente, e ogni titolo richiede la sua dose di skill per essere fruito e goduto appieno. Mentre viene associata prevalentemente agli sparatutto (specie quelli online in multiplayer, dove se non ce l'hai sei nabbo e se ne hai troppa sei un pro, ma solo se non te ne bulli), in realtà la skill permea tutto il panorama videoludico, declinata in varie modalità a seconda del titolo. Mentre per un manageriale occorre skill nel saper organizzare le linee produttive in base allo spazio (chiedere a Big Pharma per ulteriori referenze), o il saper gestire la squadra e tutto quello che vi gravita attorno (andare da Sports Interactive e citofonare Football Manager per ragguagli); in titoli come Portal e nei puzzle in generale la skill è quella di pensare in modo alternativo per

risolvere le situazioni che si presentano. C'è però una categoria di titoli che richiede una skill simile a quella degli FPS: i rhythm game, ossia Guitar Hero e compagnia cantante, suonante o danzante, dove ci viene richiesto di eseguire movimenti a tempo con quello che ci propone lo schermo. Io sono negato, e non esagero! Dico sul serio. Eppure, a rigor di logica, da bassista quale sono (o presunto tale), il senso del ritmo non mi manca, così come un certo tipo di coordinazione. Ciononostante riesco a fare schifo nei vari rhythm game e simili, e solo se va bene, molto bene, rientro nei limiti della decenza. Non capirò mai il motivo di tutto questo; non so se la colpa è dell'età, della coordinazione (carenza di) o semplicemente del fatto che non ci sono proprio portato. Nel dubbio, reinstallo Half-Life 2 e mi faccio strada a sprangate attraverso i combine. Ahhhhhh...
(**SAIBERT**)

mo affrontato temi difficili come gli abusi sessuali, i problemi di genere, storie di violenza e, perché no, di carcere, filtrati dalla luce sempre più chiara del videogame come strumento educativo, volto tanto ad intrattenere quanto a far riflettere sulle sfaccettature dell'animo e dell'operato umano. Con queste premesse, comunque, siamo piuttosto convinti che sia difficile, per chi non ha fatto la tua stessa esperienza di privazione della libertà, capire quanto il "gioco" sia fondamentale per mantenere un equilibrio e non impazzire in una situazione tanto difficile quanto quella che ci hai descritto. È piuttosto incoraggiante, però, sapere che la cultura del videogame riesca a contaminare gli ambienti più disparati, arrivando persino là dove nessuno si immaginerebbe arrivasse (come l'ora d'aria di cui hai raccontato). Noi siamo qui, pronti a confrontarci sul fatto che i videogame possano aiutare le persone, così come possano anche far loro del male, costantemente aperti al confronto con le istituzioni e i lettori. Sarà nostro piacere risponderti nuovamente, se vorrai continuare questo tuo dialogo con noi, anche solo per il piacere di gustarci una mail che arriva in formato cartaceo. A presto,
La redazione

CONTATTI

TGM MAIL: L'indirizzo ufficiale della TGM MAIL è posta@thegamesmachine.it oppure potete scriverci direttamente da web thegamesmachine.it/posta
TGM BAZAR: tinyurl.com/tgmbazar
SOCIAL: [facebook.com/thegamesmachine](https://www.facebook.com/thegamesmachine) - twitter.com/thegamesmachine

UNA MAIL SCRITTA A MANO

D Salve Redazione, forse non siete abituati a ricevere mail scritte a mano! Vi scrivo riguardo la mia passione videoludica. Molto spesso i media vogliono far passare l'idea che i videogame, specialmente FPS e picchiaduro, sono la causa scatenante di atti devianti. Fin qui, nulla di nuovo. Ciò che voglio dire è l'ennesima prova da mettere a verbale! Confutare quanto fin sopra detto. Sono un ragazzo classe '90, nato con il joystick in mano, e i videogame mi stanno dando una mano, pur non giocandoci. Sono ormai cinque anni che sto vivendo un'esperienza noiosa, strana, triste, squallida, divertente, perversa, sarcastica e surreale. Sono in carcere. Se n'è parlato tanto, in televisione, della condizione dei detenuti, e io non voglio assolutamente replicare in questa mia. Il fatto è che questa "vita" non è esprimibile; non si può spiegare! Parlavo di videogame perché, pur di fuggire a questa realtà opprimente, ho immaginato – e lo faccio tuttora – di essere il protagonista (variabile) dei videogame più famosi. E allora ecco che "sfuggo" al con-

trollo delle telecamere come Snake; gioco a PES durante l'ora d'aria, ma con un pallone reale (mi è capitato, scherzando, di gridare: "Premi X!" per farmi passare la palla); ragionare per scegliere la risposta più adatta come nei vecchi giochi "testuali"... Insomma: la noia stimola la fantasia. Ora: questa mia mail è totalmente inutile e fine a se stessa. Cioè, se la ricevesti io penserei: "Ma che cosa vuole questo qui? Qui si parla di recensioni, non di problemi

giudiziari", ma io non sono voi e mi sto annoiando.
(**nome omesso**)

R Da dove cominciare? In primo luogo dal fatto che noi che scriviamo su TGM non ci rendiamo minimamente conto di quante siano le persone che ci leggono, e di quan-

to diverse siano le storie che ciascun lettore potrebbe raccontare. Quindi partirei dal fondo, rassicurandoti sul fatto che in redazione, quando abbiamo letto la tua missiva, tutto ci siamo detti tranne: "Che cosa vuole questo qui", anzi. Il tuo punto di vista sull'escapismo del medium videoludico tocca corde piuttosto uniche, per chi legge e fa la rivista da tanti anni, ma non per questo può essere etichettato come "non adatto". In queste pagine abbia-

AL FOTOREALISMO PREFERISCO UN'ARTE CHE MI INVESTA CON LE SUE EMOZIONI. A REMBRANDT PREFERISCO MONET - GABRIELE VILLA

SKILL

Se qualcuno ci è naturalmente portato, ad altri serve l'allenamento: nient'altro.



LETTERE DEL MESE

- ◆ **NOME:** Giovanni Giulio
- ◆ **Bio:** Giovanni (o Giulio?) non ha risposto alla nostra richiesta di una nota biografica. La sua mail, però, ci è piaciuta ugualmente tanto, quindi abbiamo deciso di utilizzarla come lettera del mese anche in assenza di una descrizione dell'autore. Perché, non si può?

ERANO MEGLIO I GIOCHI DI UNA VOLTA?

D Cara redazione di TGM, mi chiamo Giovanni e sono un vostro fedele lettore. Praticamente vi leggo dal primo numero (anche se adesso compro la rivista più per abitudine che per altro, in quanto mi limito a dare uno sguardo ai giochi recensiti, ai vari voti... e smetto di leggere; un po' mi spiace, perché capisco l'impegno dei vari redattori a scrivere le recensioni). Comunque bando alle ciancie. Stamattina leggevo delle riviste di videogame di fine anni '90, con le loro recensioni entusiastiche dei vari Doom, Quake, Dark Force, Destruction Derby e via di questo passo, e lì per

li ho pensato: "devo comprare un 486 e rigiocare questi magnifici giochi". È vero, potrei provare a usare DOSBox, ma non riesco a farlo funzionare; specialmente con i titoli che richiedevano di essere installati per essere giocati sui PC per cui erano stati concepiti all'inizio. Giocarli su quei computer, credo, sia tutta un'altra cosa. Però mi sono dovuto scontrare con la realtà: avere 2 computer nella stessa stanza, già incasinata di suo, è impossibile. Quindi passo alla domanda. Come mai, pur possedendo un mucchio di nuovi e bellissimi giochi, ancora penso a quelli vecchi e mi mancano? Erano i giochi a essere belli, oppure mi manca quel tempo passato? Mi piacerebbe sapere voi cosa ne pensate e se anche a voi, a volte, mancano quei tempi. Ciao e grazie di esistere.

P.S. Auguroni al nuovo caporedattore, al Claudione redazione. Spero faccia tanto bene come i suoi predecessori... (grazie, ndkeiser)

Giovanni (Giulio)

R Ciao Giovanni, poni una domanda che ricorre spesso, in queste pagine, probabilmente perché siamo tutti un po' vecchi dentro (qualcuno è più vecchio di altri, come Gabriele) (Grrrr... ndGabriele) e ci piace pensare che "prima i giochi erano più belli", assortendo il tutto con altri luoghi comuni simili. Il motivo, credo, sia lo stesso che incorre quando pensiamo alla musica. Leggevo un articolo che spiegava come la musica che ascoltiamo in adolescenza sia poi quella a cui rimaniamo più legati, e su cui basiamo in linea di massima le nostre preferenze musicali. Parlo per esperienza personale, dato che i primi giochi che ho completato erano degli FPS, alcuni platform e i primi manageriali (Premier Manager 3, per la precisione); giochi a cui sono rimasto particolarmente legato arrivando all'amore sperticato per quel fisico muto armato di piede di porco in Half-Life. E quindi pensiamo che difficilmente si arriverà più in là di quei titoli che tanto ci hanno emozionati e influenzati. Anche a me mancano i giochi che ho spolpati 'anta anni fa, ma probabilmente adesso non so quanto

riuscirei a gustarli appieno perché nel frattempo ho provato altre esperienze, diverse per struttura e meccaniche. Calarmi a ritroso in gameplay così diversi sarebbe decisamente complicato. Senza contare che il videogioco negli anni si è evoluto, non solo per la grafica, anche nelle meccaniche. Forse abbiamo questa specie di saudade del videogioco che non c'è più perché vorremmo soltanto tornare indietro nel tempo per rivivere le emozioni di quando abbiamo scoperto questo Nostro Passatempo Preferito (cit.).

SAAlbert

R Ai tempi dell'Università andavo al Porto Antico di Genova per studiare. Alzare gli occhi dai libri e vedere il mare, sognare di possedere uno di quegli stupendi yacht, mi metteva di buon umore. Sebbene oggi sia seduto qui su una panchina (che caldo, a proposito!), i sentimenti che provo sono diversi. Non posso godermi allo stesso modo perché, fortunatamente, sono cambiato. La mia vita è cambiata e oggi vedo un po' diversamente ciò che mi circonda, seppur "la vista mare" continui a rendermi felice. Puoi tranquillamente traslare il discorso sui videogiochi. Sono un amante del retrogaming ma non disdegno i giochi attuali, anzi. Però le "vecchie" meccaniche di gioco continuano a piacermi. Proprio una settimana fa ho trovato a un misero euro la combo Bubble Bobble e Rainbow Island per PC in un mercatino dell'usato. Salti di gioia! Bubble Bobble continua a divertirmi ora come allora; lo trovo sempre attuale. Giocato in coppia con mio figlio le risate si sprecano. Ma non è così per tutti i giochi: alcuni sono invecchiati molto male e non meritano se non per qualche esercizio culturale di storia videoludica. Doom, dicevi. Sul mio sito preferito, GoG, lo puoi facilmente trovare. Fallo tuo, giocaci tranquillamente sul PC che hai e poi riscrivimi per dirmi come è andata. Ne vale ancora la pena? È ancora divertente? Con l'augurio che il tuo passato possa dar forza al tuo presente e non diventi un rifugio, aspetto le tue impressioni!

Gabriele Villa

R Io odio il retrogaming, ma non per partito preso, eh... solo perché non ho lo spazio per praticarlo a dovere. Ho lo sgabuzzino pieno di console e periferiche, cassette, floppy e cartucce; fili, joystick, monitor e riviste. Una vita intera passata davanti ai videogame, che parte dal Pong della Reggio Emilia Electronic (REEL) per arrivare alle ultime diavolerie portatili. Ma non ho lo spazio, e giusto un paio di settimane fa ero all'Ikea con mia moglie che sbavavo davanti a una vetrinetta perfetta per ospitare tutto il mio armamentario da tenere pronto all'uso. Peccato che non avrei spazio nemmeno in balcone, e quindi rimane tutto lì, nelle scatole, a prendere polvere (ma non è nelle scatole? ndkeiser). Di alternative - più o meno legali - ce ne sono a bizzeffe: da GoG al MAME, passando per emulatori e remake. Il punto è che, a titolo personale, fatico a trovare divertimento interattivo se slegato dall'hardware su cui è stato pensato. Penso a Duck Hunt e al NES: datemelo ora, ma non provateci senza la cartuccia originale e la Zapper. È un problema mio, lo so, ma ci devo convivere io, quindi non rompete! Parallelamente a questo aspetto, che quindi ci trova molto in sintonia, c'è anche un fattore evolutivo, ben descritto dagli amici del Collettivo prima di me. Sarei ancora in grado di divertirmi con Turrigan? Troverei ancora godimento in Maniac Mansion? Sono domande a cui non voglio rispondere, perché voglio ricordarmi quelle esperienze come straordinarie, immacolate e formative. Infine c'è anche il fattore tempo: con così tante cose nuove da recuperare, ho davvero la possibilità di guardarmi indietro senza perder continuamente qualcosa? La verità, a conti fatti, è quella che apre la Time Machine di questo mese su Toru Iwatani: "È una questione di punti di vista, di come ti approcci al problema".

il Cinese

DILEMMI

Anche questo può essere considerato videogioco, o ci vuole per forza la grafica?



COME MAI, PUR POSSEDENDO UN MUCCHIO DI NUOVI E BELLISSIMI GIOCHI, ANCORA PENSO A QUELLI VECCHI E MI MANCANO?
GIOVANNI GIULIO

Sul forum a questo giro si è parlato, ancora una volta, di grafica. È importante, non lo è, conta non conta, è come la storia per un film porno, e cose così. Il fatto è che la grafica, a differenza di come dice il celeberrimo meme, non è propriamente come la storia in un film porno. Qualcuno cita un articolo da un sito nintendo (nulla contro Nintendo, eh) che parte dall'assunto che la grafica sia "molto" importante perché, senza grafica, non si può parlare di videogiochi. C'è chi ha fatto notare come l'argomentazione sia valida con un "ma". Il "ma" in questione è legato, a doppio filo, alla funzionalità della stessa all'interno dell'esperienza videoludica. Se per un FPS, come Battlefield, la grafica è essenziale perché deve coinvolgerci negli accadimenti rappresentati, come anche in un titolo sportivo a

caso, in altri non è così essenziale. Penso ai titoli indie e al revamp della pixel art (un pochino sta anche stancando, non me ne voglia il Cinese), che fanno della narrativa la loro forza. Per cui sì: la grafica serve, ma dipende dal contesto. Grafica curata (o bella) però, fanno notare, non vuol dire certamente fotorealismo; perché la grafica di Hotline Miami è curatissima, ma è ben lungi dal fotorealismo. Il fotorealismo, o quel tipo di grafica lì, lo abbiamo in quei titoli che, come dicevo all'inizio, ne hanno necessariamente bisogno. Ma in un The Binding of Isaac, ad esempio, non serve il fotorealismo perché non è quello a farci immedesimare; è la storia che ci coinvolge, assieme alle meccaniche. Ci tiene incollati allo schermo a dire: "dai, ne faccio un'altra e poi basta", mentre in quel quarto d'ora tra

mezzanotte e mezzanotte e un quarto sono passate due ore. Oppure torniamo indietro nel tempo e ricordiamoci di come era la grafica di The Secret of Monkey Island. Non era certamente fotorealismo o definita. Era funzionale, e contava più la storia di quanto appariva a schermo. Quello che si è cercato di dire è che, per esempio, la Notte Stellata di Van Gogh sarà comunque bellissima, quale che sia la cornice che la contiene. Certo, una bella cornice le renderebbe maggiore giustizia, ma resta un capolavoro. **SAAlbert**

Lancio una provocazione: le avventure testuali non avevano grafica, erano videogiochi ugualmente? La parola video si riferisce a qualunque flusso di dati arrivi sul nostro monitor, pertanto anche il solo testo diventa grafica? Al

fotorealismo preferisco un'arte che mi investa con le sue emozioni, ai capolavori di Rembrandt preferisco Monet. Con il fotorealismo riesco a immergermi maggiormente? In un'avventura come The Cat Lady, il disegno cupo, l'animazione non fluida, il tratto un pochino duro, sono lo strumento che insieme al testo e al suono riescono a trasmettere le sensazioni di oppressione e depressione della protagonista. Io sono entusiasta di entrambe le tecniche. Sono sempre affascinato di quanti stili possano convivere. Non esiste uno stile migliore di un altro, esistono solo stili diversi che mi arricchiscono in modi diversi. Anche se il mio cuore vola verso l'omino stilizzato dell'Intellevision, sono (comunque) sempre rimasto a bocca aperta davanti alle schermate fotorealistiche (ah, il bipolarismo... ndCinese). **Gabriele Villa**

BOTTA E RISPOSTA

D Se prima parlavamo di retrogaming, adesso parliamo di giocare a più titoli contemporaneamente; pratica che alcuni di noi aborrono come la peggiore delle pestilenze, mentre altri ne abusano come se non ci fosse un domani.

R Fulvius – Io personalmente non riesco più ad uscire dal tunnel dei 5V6 giochi portati avanti contemporaneamente... Attualmente ho in ballo: Halo 3 (seconda run), Knight of the Old Republic, Just Cause 2, Deus Ex: Human Revolution, Deus Ex: Revision e GTA4: Episodes. È un casino... E voi? Come state messi?

R FuSeRz – Io facevo così fino a un paio di anni fa, col risultato che non finivo mai niente. Poi ho iniziato a giocare un titolo alla volta, ripromettendomi di non giocare ad altro finché non lo avessi ritenuto completato (che per me significa fine della campagna in singolo più qualche extra se ci avessi trovato gusto, altrimenti ciccia). Da lì ho finito

praticamente tutti i giochi a cui ho giocato (solo pochissimi li ho mollati prima perché non mi piacevano e mi rendevo conto che giocarli era un "lavoro" più che un divertimento).

R Gabriele Villa – Mi è impossibile giocare a più di un titolo alla volta. O almeno se sono titoli impegnativi come quelli citati da Fulvius. Sto giocando a Legend Of Grimrock 2, e potrei affiancarlo a qualche partita veloce su Hearthstone o qualche altro arcade anni '90, come mi piace fare solitamente, ma certamente non un altro titolo coinvolgente. Ma riesci a seguire le trame? E poi come distribuisi il tempo: un giorno uno, un giorno l'altro? Saltando da uno all'altro non senti perdere quella sensazione di coinvolgimento e assorbimento? Fai conto che in questi giorni gioco una o due orette la sera, e da un giorno all'altro non ricordo quasi dove ero arrivato... dannazione al lavoro!

R -jolly- – In genere uno alla volta, ma se sto affrontando un titolo particolarmente lungo, o lo

gioco ad alta difficoltà, tengo sempre pronto qualcosa di più soft, per intervallo ed evitare il rompimento di scatole. Ad esempio, ora sto facendo una partita a Metal Gear Solid 5, cercando di fare tutte le missioni in stealth e senza uccisioni. Con questa modalità molte partite sono toste e lunghe, quindi alcuni giorni non lo tocco e mi dedico un po' alla seconda run di Dying Light, dove faccio sano parkour e affetto zombie.

R Garlic – Più giochi per volta, ma va a seconda delle voglie del momento. Poi capita il periodo giusto che mi concentro e ne finisco un paio, e così via! Per la trama e il coinvolgimento mi basta poco per ritrovare il filo. Il casino sono i comandi!

R Joe Slap – Purtroppo non riesco a focalizzarmi su un gioco solo alla volta, anche perché sono troppi i generi che mi piacciono. In questo periodo, però, sono tutto per MGSV, perché il tempo è poco e il gioco è lungo e fa parte di una saga che adoro. Di norma ho almeno due titoli "importanti" in corso.

R Straniero25 – Oggi fra Steam, GoG, Galaxy, Origin, Uplay e Humble Bundle non si sa più a cosa giocare... Oggi approfondisco solo quello che compro: in genere titoli tripla A e non indie.

R Aga04 – Ultimamente affianco i giochi in multi puro come World of Tanks e World of Warplanes con un gioco tratto dalla "pila virtuale" di Steam, giusto per staccare un poco. Avevo fatto fuori prima Bioshock 2 (carino, non innovativo come il predecessore, ma si lascia giocare bene anche ai giorni nostri); ora sto spargendo gomma nella San Francisco di Driver: SF (ma perché non l'ho installato prima?). Nel mentre ho installato anche Tomb Raider (bloccato in una noiosa sezione stealth, non so se lo riprendo in mano), L.A. Noire (avrebbe bisogno di un doppiaggio, anche con i sottotitoli è difficile capire quando l'interrogato mente), Car Mechanic Simulator 2015 (molto bello, ma alla lunga viene a noia. Preferivo avere un numero di missioni fisse, come nel primo).

R Fulvius – Ieri ho provato a superare la solita soglia della mezz'ora per un gioco, e stranamente mi è calata una malinconia! Non sono più abituato; mi sembrava di perdere tempo

fossilizzandomi su un solo titolo (che forse non era quello giusto, visto che era The Old Republic, un MMORPG dove devi schiacciare solo 3-3-2-1-2-3-4)...

R il Cinese – Io faccio fatica a giocare più titoli per volta, se escludiamo l'alternanza di meccaniche complesse a gameplay immediati. Per me sarebbe impensabile apprezzare un The Witcher 3 a un altro gioco di simile portata... ma proprio perché perderei il coinvolgimento e mi distrarrei troppo. Poi è chiaro: giocare a Tetris parallelamente a un RPG è un conto... Un altro è portare avanti due trame e due combat system (o chi per essi) analogamente elaborati. Tanto di cappello a chi ci riesce! Devo però anche dire che mi stanco di un titolo con una velocità disarmante, e sempre più spesso capita che lasci a metà un gioco iniziato. Dite che è peccato?

Cari lettori, noi siamo qui ad attendere un vostro parere sulla faccenda. Ha senso portare avanti più titoli contemporaneamente? Qual è il confine tra l'ossessione, la passione o la superficialità? Sul forum di TGM continueremo a parlare per giorni. Venite a dire la vostra! Altrimenti scrivete la all'indirizzo posta@thegamesmachine.it Vi aspettiamo!

OGGI FRA STEAM, GOG, GALAXY, ORIGIN, UPLAY E HUMBLE BUNDLE NON SI SA PIÙ A COSA GIOCARE STRANIERO25

ALIEN: ISOLATION

PER QUANTO TEMPO POTETE CONTINUARE A URLARE NELLO SPAZIO?

Il mercato è giovane, e lo sappiamo bene: più di una volta ha vissuto cambiamenti di rotta veramente impressionanti e difficilmente prevedibili. Uno di questi è stato il destino dei tie-in, una storia che si dipana fra un susseguirsi di alti e bassi tali da poterla rendere, graficamente, come una sinusoide quasi perfetta. Gli ormai antichi Aladdin e Il Re Leone erano titoli meritevoli e difficilmente dimenticabili, così come lo fu Goldeneye per N64 che, letteralmente, prima di Halo, scrisse le regole dello sparatutto "moderno" (nonostante la sua punta di diamante, il multiplayer locale, sia stata implementata quasi per sbaglio, ndMike); dall'altra parte, però, trovavamo "Chi Ha Incastrato Roger Rabbit" e "Superman 64". Il King Kong di Peter Jackson uscito nel 2005 ha iniziato a cambiare le cose in modo definitivo, portando il genere a un livello qualitativo medio inaspettato, creando un'importante inversione di tendenza. In molti casi è stato il cinema a far sue licenze di videogiochi per creare prodotti, spesso, men che mediocri. La storia dei titoli tratti dalla licenza di Alien è per certi versi simile, e quasi peggiore: nell'ultimo periodo, dopo quel che è successo con Colonial Marines di Gearbox, le speranze dei fan di ottenere ciò che avevano sempre desiderato erano ormai ridotte a meno

di zero, in un clima di sfiducia generale. L'arrivo di Alien: Isolation di Creative Assembly ha scosso tutti quanti, ribaltando la tendenza negativa degli ultimi anni, ricordando al mondo videogiocante intero come gli Xenomorfi possano far davvero paura, e non essere ridotti a mera carne da cannone. Per divertente che fosse falciare dozzine di creature (o persino impersonarne una), con Isolation il gioco cambia radicalmente. L'essere umano, inerme e fragile, armato o meno che sia, è messo di fronte al vero pericolo rappresentato da una creatura "pura" e perfetta come l'Alien. Ma è per un motivo molto specifico che ho deciso di parlarne in "post mortem", qui e oggi. Alien: Isolation ha dimostrato come al giorno d'oggi, in un'epoca in cui persino Silent Hill ha imboccato la strada di un action in cui tutto si muove in fretta, un titolo stealth dove silenzio e paura dominano l'esperienza può essere non solo ben costruito, ma anche un successo. Partendo dalla prerogativa di potersi considerare un titolo "canonico" nella storyline ufficiale, e mettendo il giocatore nei panni della figlia della straordinaria Ripley, il gameplay e la tensione si costruiscono negli spostamenti all'interno di una stazione spaziale, eccezionalmente ricostruita e piena di

gemme preziose per gli appassionati. Il meccanismo funziona perché il gioco non ti dice mai quale entità sarà ostile (e quando lo diventa); gli esseri umani non saranno sempre aggressivi, ma neppure ti avvertiranno con un dialogo o una cutscene quando stanno per diventarlo. Diversamente da quanto accade nella quasi totalità degli horror recenti (salvo, forse, ZombiU), Alien: Isolation riesce a far capire come lo stealth sia davvero l'arma migliore a disposizione del giocatore: inginocchiarsi, entrare nei condotti dell'aria, non far cadere oggetti, costruire strumenti di sopravvivenza con ciò che si trova, sempre immersi nei silenzi dello spazio e all'interno di un sound design che forse è l'assoluto picco artistico dell'opera... Ci si ritrova davvero in quello che potremmo definire "Lo Squalo nello spazio". Non tutto è oro quel che luccica, però: il grave problema che ha rischiato di compromettere il successo di questo gioco è stata una delle più chiacchierate argomentazioni degli ultimi anni: la sua durata. Alien: Isolation va ben oltre la soglia della sopportazione di chiunque non sia un viscerale fan della serie. Il gioco di Creative Assembly è molto asettico, passivo. Per certi aspetti è come guardare un museo: affascina, ma non diverte. Un buon horror si basa molto sull'equilibrio, e l'eccellente infrastruttura messa in piedi dai suoi sviluppatori (la Sevastopol, la creatura stessa...) crolla quando ci si trova costretti a ripetere per quindici/venti ore il meccanismo del "risolvi il problema A raggiungendo la soluzione da B e tornando poi ad A". Un gameplay fortemente ripetitivo, al punto che l'Alien stesso cessa di spaventare, uccidendo così il cuore pulsante di un'opera altrimenti preziosa. Nei videogiochi, insomma, non vale sempre la regola che "more is better". Come uno spartito musicale, si tratta di equilibrio e a volte, non a caso, di arte.



ALIEN: ISOLATION HA DIMOSTRATO CHE UN TITOLO STEALTH IN CUI DOMINANO SILENZIO E PAURA PUÒ ESSERE NON SOLO BEN COSTRUITO, MA ANCHE UN SUCCESSO



RIVIVI LA STORIA DI TGM!

Scarica la **nuova App iOS** di **The Games Machine**
e avrai accesso **gratuitamente** ai numeri più
belli del passato, compreso il **legendario numero 1!**



In collaborazione con **Retroedicola Videoludica**
www.retroedicola.it

THE GAME MUST GO ON

NONOSTANTE I FATTI DELLE ULTIME SETTIMANE, UBISOFT NON HA RIMANDATO L'USCITA DI RAINBOW SIX SIEGE. MOSSA SAGGIA O DECISIONE AFFRETTATA?



Sappiamo tutti cosa è successo in quel di Parigi (ma non solo lì), durante questo convulso autunno. Giacché in questa rivista si parla di videogiochi, e non di politica e religione, evito ogni commento personale sulle vicende in oggetto, che credo interessi a pochi (se non a nessuno). Invece, mi preme buttar giù due pensieri sul fatto che a inizio dicembre sia uscito sul mercato Rainbow Six Siege, il titolo di Ubisoft che mette forze speciali e terroristi gli uni contro gli altri, lasciando al giocatore la possibilità di vestire anche i panni dei cattivi. Sulla qualità del gioco lascio che ad esprimersi siano le parole del nostro Marietto, nella recensione che trovate pubblicata sulla stessa rivista che avete tra le mani. Tento di mio una chiave di lettura diversa, legata all'attualità da una parte, ma anche alla necessità di eliminare dall'altra la gramigna dal grano buono, per quanto possa sembrare un argomento frivolo se paragonato alla perdita di vite umane. Dopo i fatti di Ankara, di Parigi e del Mali, credo che i vertici di Ubisoft si siano quantomeno interrogati sul da

farsi. Dopotutto, Rainbow Six Siege è un titolo che tocca l'argomento in modo pressoché diretto, ed era logico farsi qualche domanda, prima di pubblicare un prodotto che giocoforza qualche polemica la può sollevare, anche in virtù del fatto che il publisher in questione è francese, proprio come il suo guru Yves Guillemot. La mia opinione spensierata è che Ubisoft abbia fatto benissimo a non lasciarsi prendere dall'emozione del momento: dopotutto, stiamo pur sempre parlando di un videogioco, il cui scopo è quello di fare intrattenimento. I contenuti di Rainbow Six Siege erano noti da tempo, e il terrorismo non è certo un fenomeno esploso qualche settimana fa, ma ha radici ben più profonde e radicate. Mai come ora è necessario tenere ben distinta la real life dalle dialettiche ludiche di prodotti pensati per tutt'altro scopo che fomentare odio e violenza. Proprio come non ci può essere un'attinenza se non forzata tra certi episodi accaduti in passato e l'esistenza sul mercato di titoli come Grand Theft Auto, allo stesso modo sarebbe folle credere che Rainbow Six

Siege alimenti il terrorismo o che la sua semplice esistenza

sia in qualche modo una presenza irrispettosa per le vittime di una guerra di difficile decifrazione, da qualsiasi parte la si guardi e a prescindere dalle fazioni in causa. Purtroppo, il mondo è pieno di gente che, anche in questo delicato caso, parla giusto per dare aria alla bocca e per tirare acqua al proprio mulino. Per accorgersene basta dare una spulciata a cosa hanno riportato i media ultimamente, per trovare riferimenti più o meno velati a come i videogiochi rappresentino per taluni il male da sopprimere e, contemporaneamente, il veicolo attraverso il quale si esprime chi vuole spargere sangue innocente. Confondere il mezzo con il fine non è mai saggio, ancor più quando certe polemiche scaturiscono dal nulla di una probabile bufala (la chat di PlayStation usata per coordinare gli attentati di Parigi?), che anche se fosse confermata non trasformerebbe la distruzione della console Sony nella soluzione ai dolori del mondo. Allo stesso modo, che senso avrebbe avuto rimandare Rainbow Six Siege a una data diversa da quella preventivata, se il gioco è pronto e finito? Nessuna. Un posticipo avrebbe solo alimentato ulteriormente la ragione del terrore, il cui scopo è proprio quello di intaccare abitudini e ritmi, facendo leva sulle paure di chi non è abituato ad avere la morte che abita nel palazzo accanto. Rinviare il gioco a quando, poi? A una data del 2016 a ridosso della quale non sappiamo cosa possa accadere ancora? La vita deve continuare: videogiocare fa parte dell'esistenza di molti, e di noi in particolare che tutti i mesi troviamo ancora piacere nel leggere frivolezze in una rivista leggera come TGM. Parafrasando il buon Freddie Mercury, si potrebbe dire che "the game must go on", persino quello che mi permette di vestire i panni del terrorista in qualche scaramuccia online. C'è davvero chi è così pazzo da pensare che a qualcuno, dopo aver passato una sera sui server di Rainbow Six Siege, venga in mente di fare le stesse cose nella vita reale, o di partire per la Siria e diventare un foreign fighter?



IL PROSSIMO NUMERO SARÀ IN EDICOLA A FINE GENNAIO!

FAR CRY PRIMAL

Ubisoft ci riporta nell'età
della pietra! Pronti a
tirar fuori le clave?

E TROVI ANCHE:

XCOM 2

DIRT RALLY

KING'S QUEST
RUBBLE WITHOUT A CAUSE



THE GAMES machine

Pubblicità:
adv@thegamesmachine.it
+39 335 6629577

Abbonamenti:
si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/abbonamenti
oppure scrivi a:
abbonamenti@thegamesmachine.it, puoi anche abbonarti via
fax al 02.702527672, per telefono 02.87168074 dal lunedì al venerdì,
dalle ore 9:00 alle ore 18:00. Il costo della telefonata da linea
fissa è pari a una normale chiamata su rete nazionale in Italia e
Da telefono cellulare e il costo dipende dal piano tariffario in uso.

Arretrati - si acquistano on-line all'indirizzo:
www.thegamesmachine.it/arretrati

Per informazioni o richieste:
arretrati@thegamesmachine.it

Stampa:
Arti Grafiche Boccia S.p.A. - Salerno

Sprea S.p.A.
Socio Unico - direzione e coordinamento di
Sprea Holding S.p.A.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

Distributore per l'Italia e per l'Estero:
Press-Di Distribuzione
Stampa e Multimedia S.r.l.
20134 Milano

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il
19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.D.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento
postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n.46)
art. 1, comma 1, S/NA
ISSN: 1129-2326

Copyright Aktia S.r.l.
Aktia S.r.l. è titolare esclusiva della testata
The Games Machine e di tutti i diritti di
pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo
da parte di terzi di testi, fotografie e disegni,
anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara
pienamente disponibile a valutare - e se del
caso regolare - le eventuali spettanze di terzi
per la pubblicazione di immagini di cui non
sia stato eventualmente possibile reperire la
fonte. Informativa e Consenso in materia di
trattamento dei dati personali (Codice Privacy
d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il
Titolare del trattamento dei dati personali, ex
art. 28 D.Lgs. 196/03, è Aktia S.r.l. (di seguito
anche "Aktia"), con sede legale in Milano, Via
Mecenale 76/20B.
La stessa La informa che i Suoi dati, eventual-
mente da Lei trasmessi ad Aktia, verranno
raccolti, trattati e conservati nel rispetto del
decreto legislativo ora enunciato anche per

attività connesse all'azienda. La avvisiamo,
inoltre, che i Suoi dati potranno essere
comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto
della legge), anche all'estero, da società e/o
persone che prestano servizi in favore di
Aktia. In ogni momento Lei potrà chiedere la
modifica, la correzione e/o la cancellazione
dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti
previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03
mediante comunicazione scritta alla Sprea
e/o direttamente al personale incaricato
preposto al trattamento dei dati. La lettura
della presente informativa deve intendersi
quale presa visione dell'Informativa ex art. 13
D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali
ad Aktia varrà quale consenso espresso
al trattamento dei dati personali secondo
quanto sopra specificato. L'invio di materiale
(testi, fotografie, disegni, etc.) ad Aktia deve
intendersi quale espressa autorizzazione alla
loro libera utilizzazione da parte di Aktia per
qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque,
a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita
su qualsiasi supporto cartaceo e non, su
qualsiasi pubblicazione (anche non di Aktia),
in qualsiasi canale di vendita e Paese del
mondo. Il materiale inviato alla redazione non
potrà essere restituito.

www.thegamesmachine.it
Gennaio 2016 - Mensile - 5,90 euro

Direttore Responsabile
Oscar Maeran

Realizzazione Editoriale
Aktia S.r.l. - www.aktia.it
+39 02 320621066



GALAXY

UNA PIATTAFORMA ONLINE **SENZA DRM** A MISURA DI VIDEOGIOCATTORE

Solo per te, dalla famiglia di CD PROJEKT.

Più di 1000 titoli classici e moderni.

Disponibile da oggi tramite una nuova piattaforma,
ancora più ricca e conveniente.



Installazione
& aggiornamenti automatici



Amici, chat
& inviti in game



Multiplayer
& matchmaking



Achievement
& statistiche



Modalità
completa offline



Funzionalità
completamente opzionali

Scopri di più su gog.com/galaxy



G29 DRIVING FORCE™

VOLANTE PER PLAYSTATION®4 E PC



Compatibile con PlayStation®4 e PC, il volante G29 Driving Force è un volante progettato per il massimo realismo, con meccanismi come il ritorno di forza a doppio motore e leve del cambio silenziose. I comandi sul volante e gli indicatori LED che indicano i giri motore permettono cambi di marcia fluidi e precisi, mentre i pedali offrono una risposta rapida e accurata. Il Driving Force è realizzato per essere comodo e resistente, grazie agli inserti in pelle cuciti a mano e componenti in acciaio inossidabile.



*Il cambio manuale a sei rapporti Driving Force Shifter è venduto separatamente.

© 2015 Logitech. Logitech, il logo Logitech e altri marchi Logitech sono proprietà di Logitech e possono essere registrati.

PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment, Inc.

gaming.logitech.com/G29