

Fallout 4: la guerra non cambia mai, Fallout invece...


✖ di Paolo Campanelli

Il gioco di ruolo in stile "breath of war", Boston, nota come il Commonwealth, che, come si sa, si aspetta un titolo della saga di **Fallout**, è stato bombardato con le armi atomiche nell'anno 2077. Il protagonista gioca nei panni di un soldato che si prepara a tenere un discorso sull'inutilità della guerra, dopo aver speso qualche minuto nella comodità retrò-futuristica, fondamento di **Fallout**, e con la famiglia, le sirene d'allarme suonano segnando la fine del conflitto tra America e Cina, e della civiltà così come la conosciamo; dopo una corsa folle, il giocatore raggiunge il rifugio antiatomico del Vault 111 nel preciso momento in cui la prima atomica colpisce a sud-est della città americana. Alternativamente il giocatore può interpretare i panni della moglie, senza che questo influisca sullo svolgimento della storia.


L'esperimento del Vault 111 diviene subito chiaro: gli abitanti sono sottoposti a criogenia e lasciati a riposare, almeno fino a quando il protagonista non viene scongelato solo per vedersi rapire il figlio e uccidere il/la coniuge davanti ai suoi occhi. Dopo essere riuscito a liberarsi ed essersi reso conto di essere L'Ultimo Sopravvissuto del Vault 111, il giocatore riemergerà in superficie, in un mondo che dopo 210 anni di radiazioni non è più lo stesso, alla ricerca del figlio perduto.

Fallout 4, come già detto, è stato uno dei giochi più attesi degli ultimi mesi, al punto tale che, dal suo rilascio, ha venduto 13 milioni e mezzo di copie nelle prime 24 ore, contando in queste anche i pre-ordini effettuati sin dal giorno del suo annuncio; i pre-ordini della versione collezionisti sono stati esauriti in meno di una settimana, lanciati una seconda volta e esauriti nuovamente in 48 minuti. Voci non confermate da parte di siti "per adulti" affermano un calo di traffico pari al 10% e di persone che hanno chiesto ferie o giorni di malattia (talaltro concessi) per poter giocare.

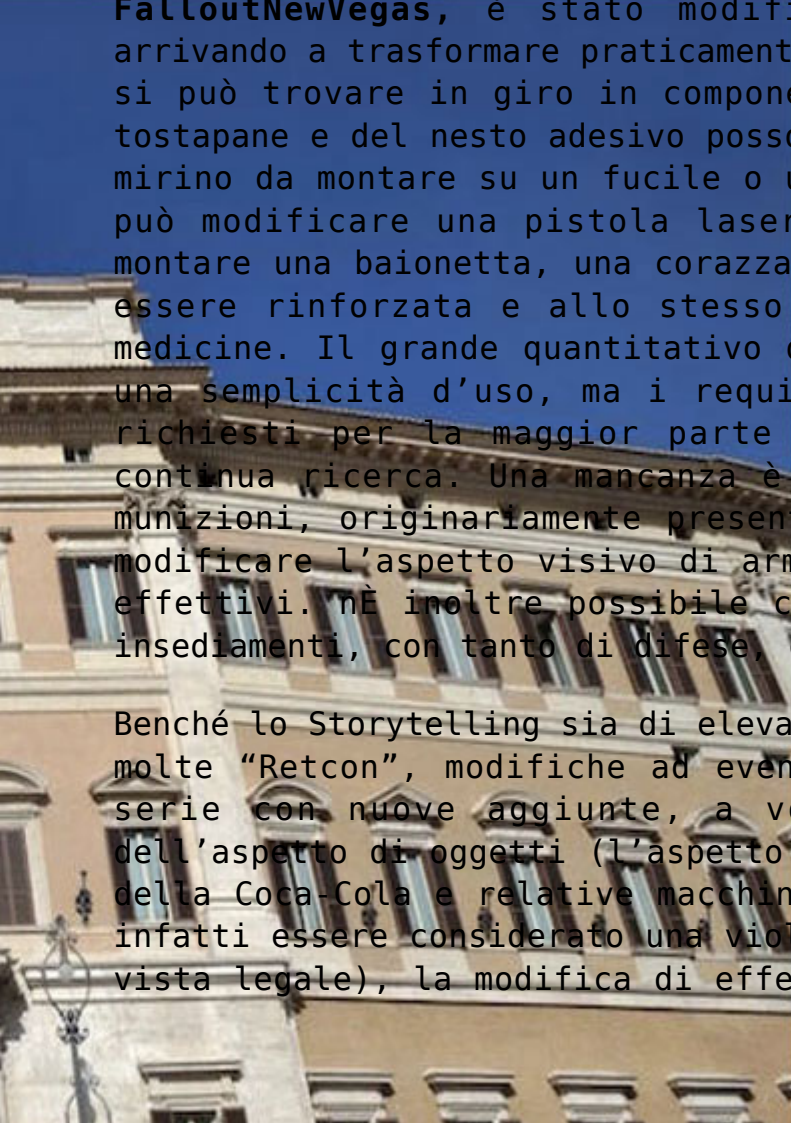
Nonostante tutto il movimento mediatico e le orde di fan in pura adorazione, la componente tecnica del gioco ha incontrato critiche da parte dei giocatori più attenti, e il grande quantitativo di bug, errori tecnici e sviste di produzione, pur se aspettati dal gioco **Bethesda**, piangono pesantemente il gioco. Il motore è una versione



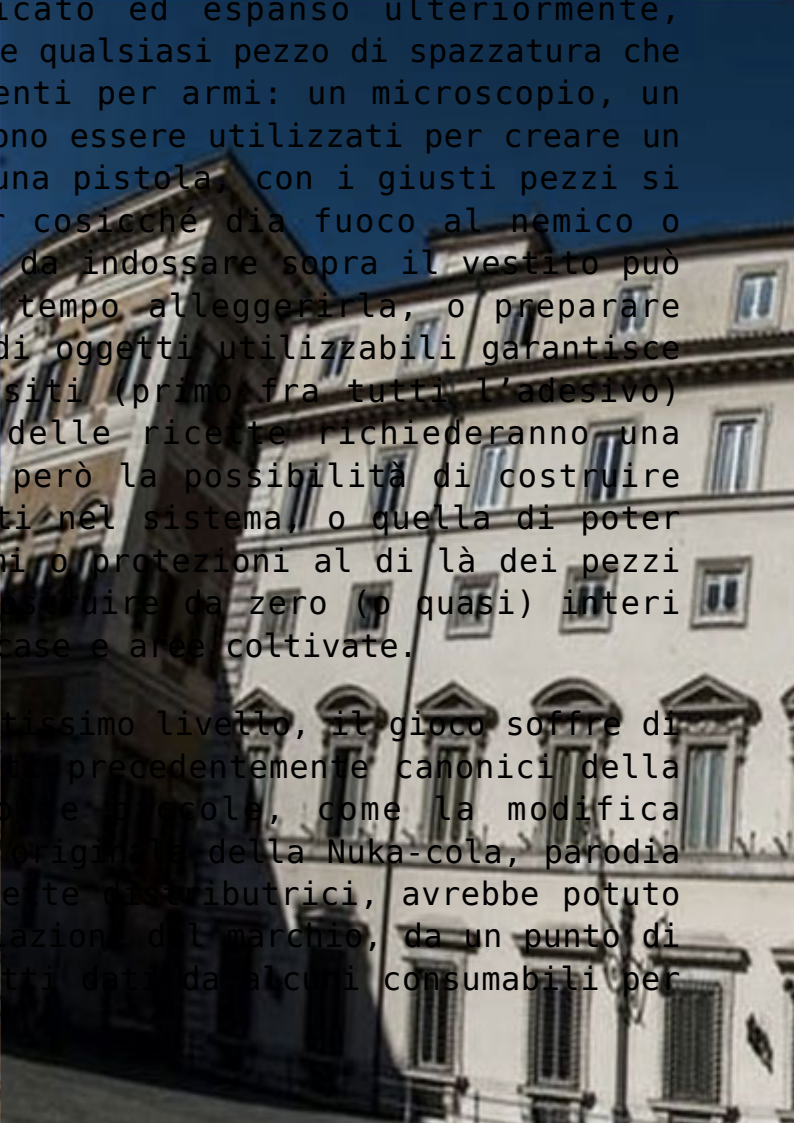
potenziata del **Cresion Engine** utilizzato per **Skyrim** (che a sua volta è una versione migliorata del **Gamebryo Engine**), e seppur questo non risulti evidente in un primo momento, condivide molte delle "debolezze" del precedente gioco Bethesda aveva, fra cui i tempi di caricamento che tuttora sono semplicemente inaccettabili per un gioco successivo al 2011.




Il comparto grafico soffre di una qualità che troppo spesso si vede in titoli recenti: anche con i settaggi al minimo, gli scorci, le ambientazioni e i dettagli dei personaggi sono comunque di un livello elevatissimo. Come quando si "anda tutto al massimo" la grafica non giustifica gli alti requisiti per far girare il gioco unicamente su console di nuova generazione, e può soffrire di improvvisi e immotivati cali di fluidità. La musica del gioco soffre di simili problemi: i temi musicali delle varie arie che vengono esplorate sono sincronizzati alla perfezione e sempre adatti agli eventi, e i brani delle varie stazioni musicali sono il puro Anni'50 che ci si può aspettare dalla serie, ma metà delle canzoni sono le stesse che erano già presenti in **Fallout 3**, e la stazione che trasmette solo musica classica sembra leggermente fuori luogo.



Il sistema di Crafting originariamente introdotto con **Fallout New Vegas**, è stato modificato ed espanso ulteriormente, arrivando a trasformare praticamente qualsiasi pezzo di spazzatura che si può trovare in giro in componenti per armi: un microscopio, un tostapane e del nastro adesivo possono essere utilizzati per creare un mirino da montare su un fucile o una pistola, con i giusti pezzi si può modificare una pistola laser cosicché dia fuoco al nemico o montare una baionetta, una corazza da indossare sopra il vestito può essere rinforzata e allo stesso tempo alleggerirla, o preparare medicine. Il grande quantitativo di oggetti utilizzabili garantisce una semplicità d'uso, ma i requisiti (primo fra tutti l'adesivo) richiesti per la maggior parte delle ricette richiederanno una continua ricerca. Una mancanza è però la possibilità di costruire munizioni, originariamente presenti nel sistema, o quella di poter modificare l'aspetto visivo di armi o protezioni al di là dei pezzi effettivi. Non è inoltre possibile costruire da zero (o quasi) interi insediamenti, con tanto di difese, case e aree coltivate.




Benché lo Storytelling sia di elevatissimo livello, il gioco soffre di molte "Retcon", modifiche ad eventi precedentemente canonici della serie con nuove aggiunte, a volte piccole, come la modifica dell'aspetto di oggetti (l'aspetto originale della Nuka-cola, parodia della Coca-Cola e relative macchinette distributrici, avrebbe potuto infatti essere considerato una violazione del marchio, da un punto di vista legale), la modifica di effetti data da alcuni consumabili per

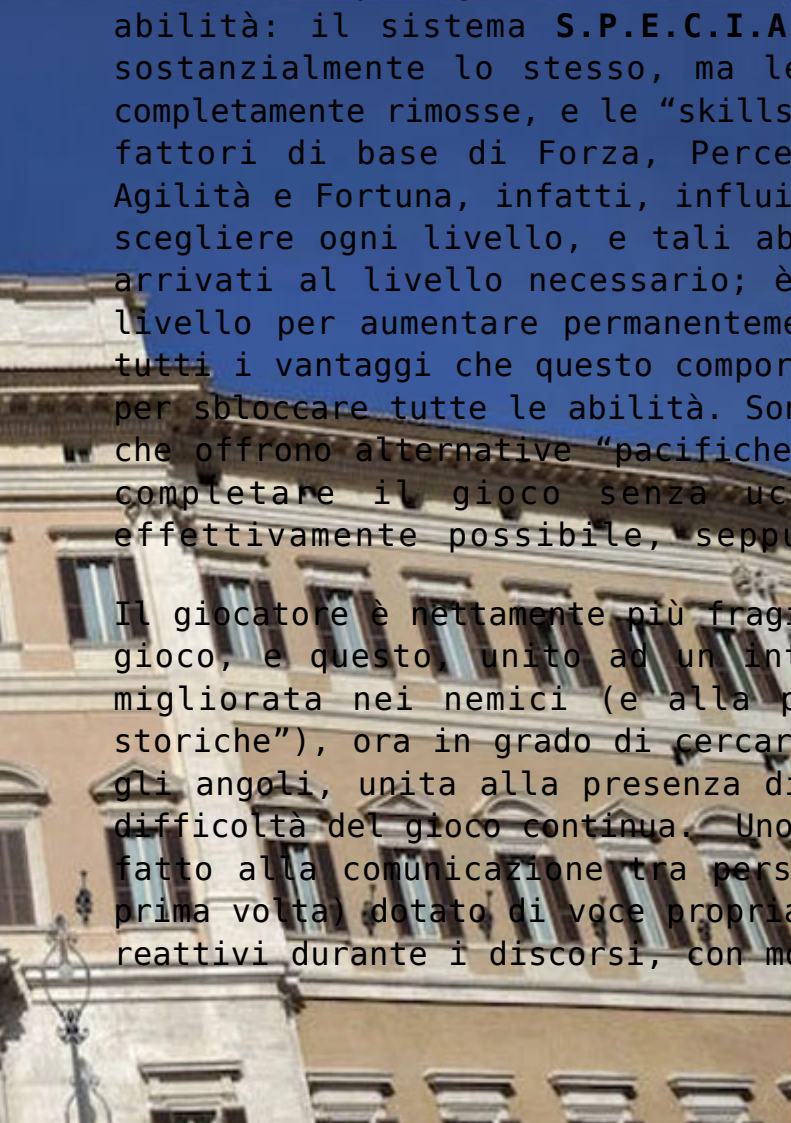


essere più consoni allo stile di gioco più incalzante, o più sostanziali, come le differenze apportate al sistema delle Armature Atomiche. L'Armatura Atomica, volto della serie, era infatti considerata la più grande ricompensa da poter ottenere a gioco avanzato, con l'idea di ottenerla altrimenti e dotata di vantaggi effettivi ed immediati e tangibili.


Al contrario, il nuovo modello funziona in maniera differente, con una base modulare. I sei pezzi che costituiscono l'armatura (torso, elmetto, braccia, gambe, mani e piedi) si tra una grande varietà di pezzi differenti, e possono essere personalizzati con accessori speciali (fra cui nocche rinforzate, l'abilità di diventare invisibile, rilevatori di segni vitali, sttpack) e differenti vernici (che a loro volta forniscono effetti di più: il prezzo e quello di dover utilizzare una batteria che si consuma particolarmente in fretta (mezzora per svuotarla completamente, molto di meno se utilizzando determinate funzioni), di uno "scheletro" di base su cui dover montare i pezzi e di un costo non indifferente per i materiali per mantenerla funzionale. Tuttavia la prima armatura si rompe letteralmente durante la seconda missione della storia, e molti personaggi, fra cui addirittura dei preconi, ne sono in possesso, rendendola esageratamente comune a detta dei fan di lunga data.



Una delle più grandi modifiche è quella del sistema delle abilità: il sistema **S.P.E.C.I.A.L.** tipico di **Fallout** è rimasto sostanzialmente lo stesso, ma le abilità percentuali sono state completamente rimosse, e le "skills" sono state modificate; ognuno dei fattori di base di Forza, Percezione, Resistenza, Intelligenza, Agilità e Fortuna, infatti, influiscono su quali abilità è possibile scegliere ogni livello, e tali abilità sono potenziabili una volta arrivati al livello necessario; è anche possibile "sacrificare" un livello per aumentare permanentemente uno degli S.P.E.C.I.A.L., con tutti i vantaggi che questo comporta, e occorrono più di 150 livelli per sbloccare tutte le abilità. Sono state aggiunte molte più abilità che offrono alternative "pacifiche" rispetto ai giochi precedenti, e completare il gioco senza uccidere direttamente nessuno è effettivamente possibile, seppur estremamente difficile.




Il giocatore è nettamente più fragile che nelle ultime iterazioni del gioco, e questo, unito ad un'intelligenza artificiale nettamente migliorata nei nemici (e alla pericolosità di alcune "creature storiche"), ora in grado di cercare riparo e di fare fuoco da dietro gli angoli, unita alla presenza di alcuni nemici speciali, rende la difficoltà del gioco continua. Uno dei più grandi cambiamenti è stato fatto alla comunicazione tra personaggi: il protagonista è (per la prima volta) dotato di voce propria, e i personaggi saranno molto più reattivi durante i discorsi, con movimenti, sottofondi e altri eventi



e discussioni in corso indipendentemente dal personaggio stesso, dando un maggior senso al "mondo vivo", al punto tale che, se il nome prescelto fa parte di una determinata lista, alcuni personaggi lo utilizzeranno automaticamente come nome proprio invece di utilizzare termini più comuni. Come solitamente accade. La scelta di che cosa dire, però, sarà ancora limitata a 4 possibilità, di cui solo il concetto generale sarà mostrato al giocatore, e il doppiaggio italiano, seppur completo non regge il confronto con l'originale su pressoché ogni punto di vista.

Una delle novità più attese proposte da Bethesda per il gioco, è la possibilità di aggiungere Mod. MME su console, e il programma per crearle sarà rilasciato a gennaio, ciò non ha fermato la comunità pc, già al lavoro con mod più semplici come la modifica degli effetti sonori. Queste, a differenza di quelle per pc, dovranno superare un processo di verifica, che gli addetti hanno già confermato, non limiterà le infinite possibilità dei fan, lasciandole intatte con l'unica limitazione per copyright e materiale coperto da copyright. Piccola aggiunta, ma la possibilità di utilizzare gli smartphones ed i tablets come interfaccia, i sistemi prenderanno infatti il posto del menù degli oggetti presente nel gioco e, nel caso il giocatore possieda una delle rarissime versioni da collezione, utilizzare il Pip-Boy come se fosse "reale" tramite un apposita applicazione gratuita.



Tuttavia la cavalcata del gioco non è ancora finita: Bethesda ha già annunciato una serie di DLC dal costo complessivo di 40 euro o più, acquistabili però come "Season Pass" (contenente tutto il contenuto scaricabile che sarà scaricato automaticamente quando rilasciato) a dieci euro di meno e il suddetto programma per le mod. nonostante solitamente annunci simili siano malvisti, l'impegno e la pura quantità di extra rilasciate in passato dalla casa nei riguardi del contenuto scaricabile fanno ben sperare.

Il gioco è stato prodotto dalla Bethesda Game Studio per PC, PlayStation4 e XboxOne e rilasciato il 10 Novembre 2015 e costa una sessantina di euro in tutte le sue versioni.

Five nights at Freddy 4. Questa

volta ti hanno seguito sino a casa

di Paolo Capparelli

, ultimo capitolo della serie, mette il giocatore in una posizione nettamente differente e allo stesso tempo identica rispetto ai suoi predecessori. Anzi, essere una guardia notturna nel locale dove si trovano i robot è un vantaggio, infatti con un efficace sistema di videosorveglianza il giocatore veste i panni di un ragazzino nella sua cameretta, le uniche difese sono delle porte che non possono essere chiuse a chiave e una torcia elettrica.


I pupazzi della *Fazbear Entertainment* sono ora distorti dall'immaginazione del bambino, hanno un aspetto demoniaco, pieno di denti affilati, parti meccaniche scoperte e pezzi di metallo sporgente: nemmeno la cupcake che nei capitoli precedenti era vista come un simpatico tocco di colore è risparmiata dal trattamento, ed è intenzionata ad uccidere tanto quanto i suoi "colleghi".

Non essendo presente il sistema di sorveglianza intorno a cui erano costruiti i capitoli precedenti, il giocatore può solo fare affidamento all'udito, dovendo riconoscere i vari suoni prodotti dai robot e reagendo di conseguenza, il che crea un interessante quanto necessaria variante nello stile di gioco rispetto ai capitoli antecedenti.

Sono nuovamente presenti le scenette a 8bit dei due capitoli precedenti, questa volta raccontando la storia del bambino protagonista, e sebbene all'apparenza queste siano la chiave degli eventi, in realtà non fanno altro che creare nuove domande e sospetti all'interno della saga.

Benché "lo spavento" sia lo stesso degli altri titoli, il nuovo aspetto da incubo posseduto dai membri della pizzeria, unito al lungo tempo di reazione necessario per controllare gli accessi, le immagini presenti per un attimo, la scarsa illuminazione e la totale assenza di un margine d'errore rendono **FNAF4** il più inquietante episodio della serie, riuscendo persino a vincere i favori di alcuni utenti apertamente prevenuti quando il gioco era stato annunciato.

È presente inoltre un minigioco dopo aver completato una notte, fun with Plushttrap, l'antagonista del gioco precedente Springtrap, ironicamente in una forma meno inquietante dell'originale, deve



percorrere una piccola distanza in un corridoio, da una sedia a una X sul pavimento; il giocatore deve utilizzare la torcia in un terrorizzante gioco di un due-tre stella prima che scada il tempo, o che il personaggio venga ucciso dal giocatore. In caso di vittoria, la notte succede il giorno, e il tempo avanza fino a mezzanotte.

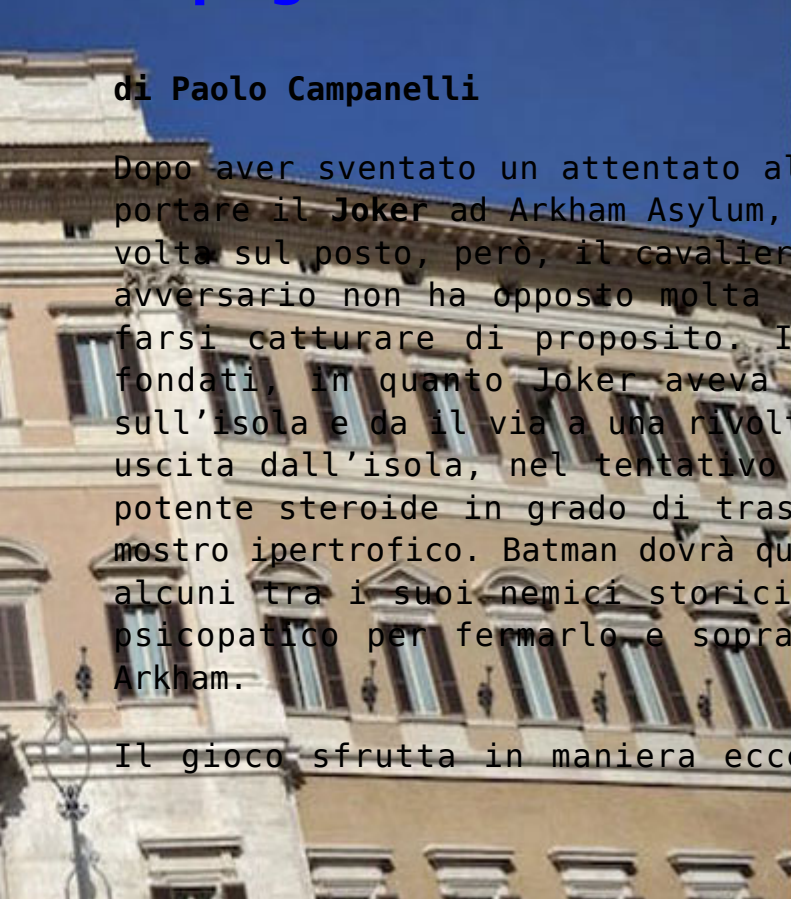
Come nel terzo capitolo, vi è una modalità **Extra**, dove sono presenti varie illustrazioni, gli effetti sonori presenti nel gioco, l'accesso alle modalità di gioco **Nightmare** e **20\20\20\20**, e al minigioco di **Plushie**. Inoltre, il gioco è stato rilasciato in anticipo rispetto alla data originariamente definita, il 31 ottobre, per quel giorno è stato annunciato il DLC conclusivo scaricabile gratuitamente, che a detta di Scott Rowland, il creatore della serie, "porterà con sé le tanto attese richieste".

Il gioco è disponibile su Steam per tablet a un prezzo compreso tra 5 e 10 euro. È inoltre stata annunciata la voce di corridoio che un film verrà tratto dal gioco, le prime immagini dal set iniziano a circolare, preannunciando un ulteriore ritorno alla pizzeria degli orrori e ai suoi animatronici.




Batman: Arkham Asylum. Una notte al manicomio criminale tra pipistrelli e pagliacci

di Paolo Campanelli



Dopo aver sventato un attentato al sindaco, Batman è in viaggio per portare il Joker ad Arkham Asylum, il famoso manicomio criminale; una volta sul posto, però, il cavaliere oscuro si rende conto che il suo avversario non ha opposto molta resistenza, quasi come se volesse farsi catturare di proposito. I sospetti si riveleranno presto fondati, in quanto Joker aveva infiltrato i suoi scagnozzi sull'isola e da lì via a una rivolta, bloccando le vie d'accesso e di uscita dall'isola, nel tentativo di mettere le mani sul Titan, un potente steroide in grado di trasformare chiunque in un gigantesco mostro ipertrofico. Batman dovrà quindi girare per l'isola affrontando alcuni tra i suoi nemici storici e i nuovi scherri del pagliaccio psicopatico per fermarlo e sopravvivere alla notte sull'isola di Arkham.

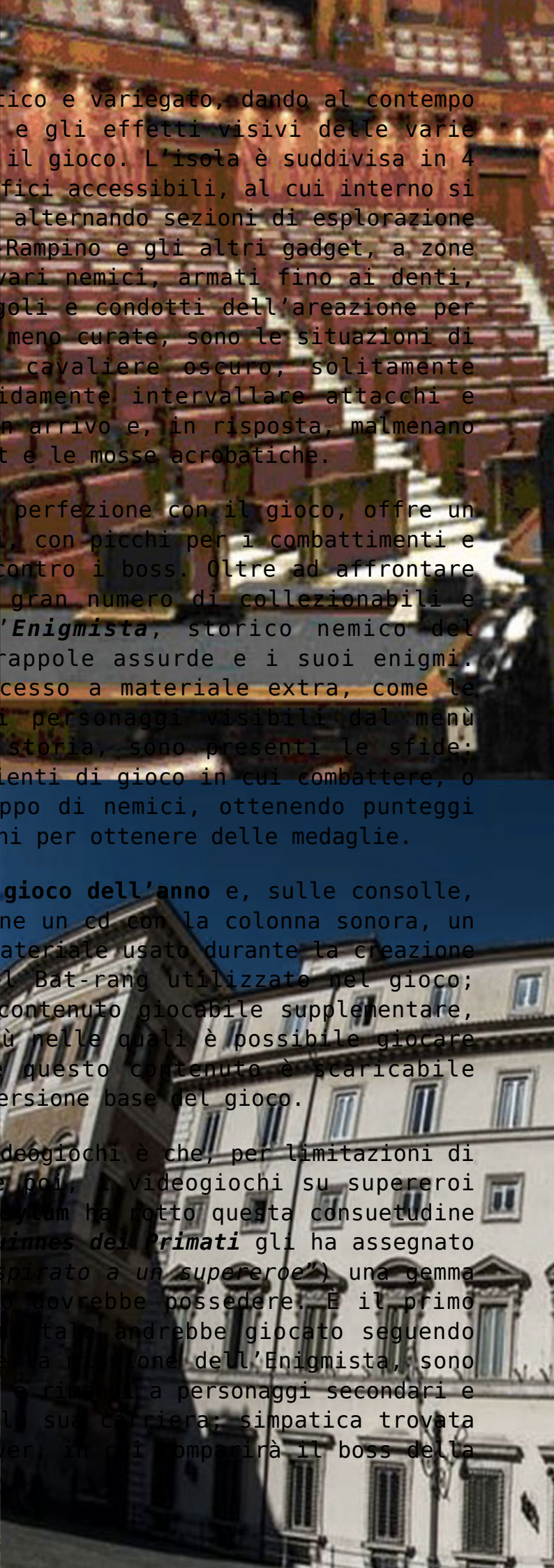
Il gioco sfrutta in maniera eccellente il motore grafico Unreal



Engine, creando un ambiente realistico e variegato, dando al contempo l'effetto di ombra in cui celarsi e gli effetti visivi delle varie armi e congegni utilizzati durante il gioco. L'isola è suddivisa in 4 grandi sezioni, in cui i vari edifici accessibili, al cui interno si svolge gran parte del gioco, stesso, alternando sezioni di esplorazione dove utilizzare l'armi presente come Rampino e gli altri gadget, a zone in cui l'obiettivo è eliminare i vari nemici, armati fino ai denti, sfruttando punti di vantaggio, angoli e condotti dell'area per non essere visti. Più rare, ma non meno curate, sono le situazioni di combattimento in cui il Cavaliere Oscuro, solitamente circondato da nemici, dovrà rapidamente intervallare attacchi e parate, che contengono il colpo in arrivo e, in risposta, malmenano il malcapitato, utilizzando i gadget e le mosse acrobatiche.

La colonna sonora è integrata alla perfezione con il gioco, offre un ritmo lento durante le esplorazioni, con picchi per i combattimenti e ritmi incalzanti nelle battaglie contro i boss. Oltre ad affrontare fisicamente i nemici vi sono un gran numero di collezionabili e segreti lasciati in giro per **'Enigmista**, storico nemico del pipistrello famoso per le sue trappole assurde e i suoi enigmi. Completare gli obiettivi darà accesso a materiale extra, come le concept art o statuette 3D di personaggi visibili dal menù principale. Oltre alla modalità storia, sono presenti le sfide: piccole arene ispirate ai vari ambienti di gioco in cui combattere, o eliminare silenziosamente, un gruppo di nemici, ottenendo punteggi alti o effettuando determinate azioni per ottenere delle medaglie.

✘ Il gioco è disponibile in **edizione gioco dell'anno** e, sulle consolle, come *collector edition*, che contiene un cd con la colonna sonora, un libretto con le illustrazioni del materiale usato durante la creazione del gioco, e la statuetta 1:1 del Bat-rang utilizzato nel gioco; entrambe le versioni hanno, come contenuto giocabile supplementare, una serie di sfide di gioco in più nelle quali è possibile giocare come il Joker (solo su PS3), e questo contenuto è scaricabile gratuitamente per chi possiede la versione base del gioco.



Una delle costanti del mondo dei videogiochi è che, per limitazioni di hardware prima e cattiva gestione poi, i videogiochi su supereroi tendono ad essere brutti. Arkham Asylum ha rotto questa consuetudine divenendo a giudizio unanime (il *Guinness del Primati* gli ha assegnato il titolo "gioco più acclamato ispirato a un supereroe") una gemma che ogni fan del cavaliere oscuro dovrebbe possedere. È il primo episodio della **saga Arkham**, e come tale andrebbe giocato seguendo l'ordine. È da notare che, durante la missione dell'Enigmista, sono presenti in giro per Arkham oggetti e riferimenti a personaggi secondari e criminali affrontati da Batman nella sua carriera; simpatica trovata è, inoltre, la schermata di game over, in cui comparirà il boss della


sequenza ad infierire verbalmente sul giocatore.

Va ricordato però che questa serie si rifà direttamente al fumetto dell'omonimo personaggio, presentando quindi un po' di distruzione e cadaveri (non solo) ma mai ridotti così dalle azioni del giocatore, si tratta quindi di un gioco **non adatto ai bambini**, per i quali si consiglia "LEGO Batman" o il suo seguito. Il gioco, escludendo la versione per collezionisti, costa circa ventina di euro in tutte le sue svariate versioni ed edizioni.

WhatsApp raccoglie attraverso l'app tutti i dati dalle telefonate effettuate

La popolare piattaforma di instant messaging **WhatsApp**, che da qualche mese si è anche attrezzata per effettuare chiamate via internet, starebbe raccogliendo diversi dati delle telefonate, dai numeri chiamati, alla durata delle conversazioni. A dirlo è uno studio delle Università di Brno e di New Haven. I ricercatori, hanno 'tradotto' i sistemi per criptare i dati usati dall'app, **hanno analizzato le modalità di crittografia** utilizzate da **Whatsapp**, riuscendo ad intercettare i dati che l'applicazione trasmette ai server: numero chiamato, orario, durata della conversazione e gli indirizzi Ip.

Data l'enorme diffusione, con oltre un miliardo di utenti attivi al mese, i ricercatori rilevano che le comunicazioni via **WhatsApp** possono essere utilizzate nel corso di un'indagine, con la produzione di informazioni e dati con rilevanza forense. Cioè inutile credere di poter restare nell'anonimato, un quanto tutto è verificabile. Gli studiosi, continua l'agenzia, hanno analizzato in particolare la funzione per effettuare chiamate via internet ad altri utenti della chat. Più informazioni di quante ne raccolga un normale operatore telefonico anche se i dati registrati non sono diversi da quelli di una compagnia telefonica, ma dal momento che le telefonate Voip passano su internet ci sono anche informazioni aggiuntive, a cominciare dall'indirizzo Ip personale. Inoltre, facendo parte dell'ecosistema di **Facebook**, la piattaforma aggiunge dati alla mole di informazioni già raccolta dal social network.



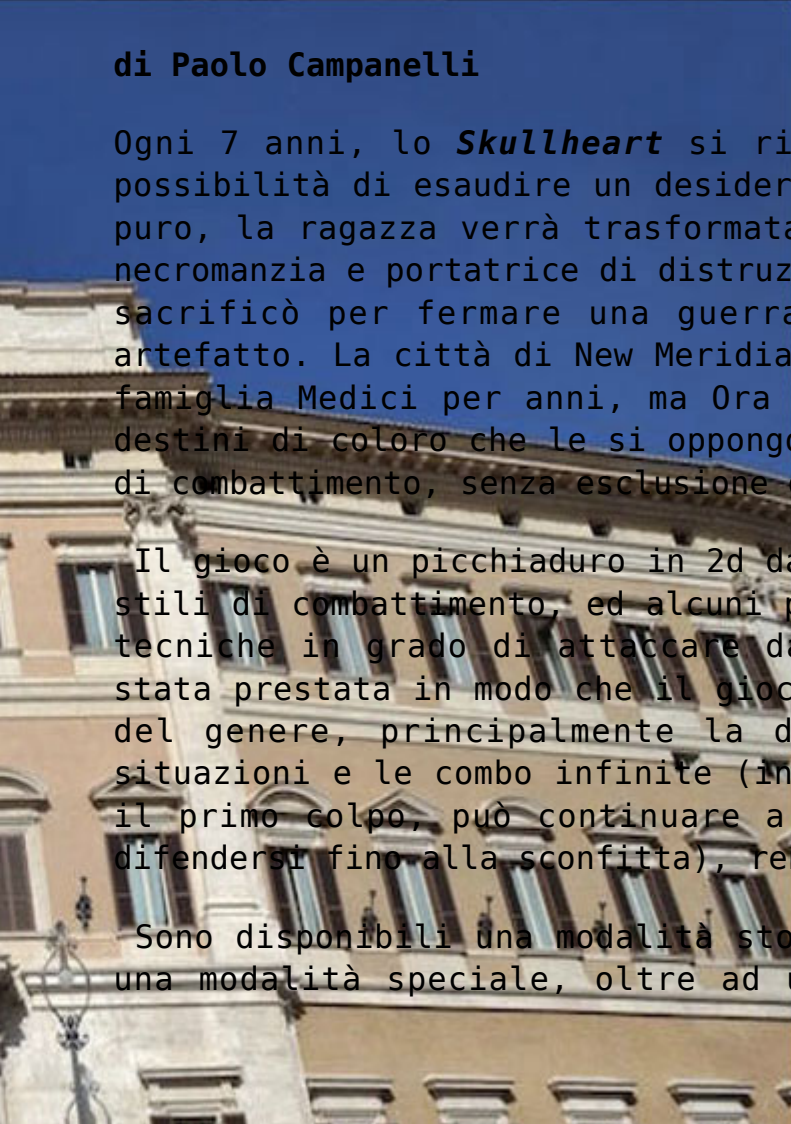
Esiste anche un triplice rischio per la privacy. Il primo rischio è legato all'eventualità che i dati possano essere usati contro di te dalle Autorità, ma questa è una preoccupazione per pochi. La mole di informazioni raccolte da **Whatsapp** finisce nelle mani di **Facebook** che sa già più di te e dei tuoi contatti.

La terza, forse più sottile, è che se un gruppo di ricercatori è riuscito ad aggirare la crittografia utilizzata da Whatsapp, significa che è possibile farlo.

A questo punto, i ricercatori del protocollo **FunXMPP** utilizzato per lo scambio di messaggi così come il codec **Opus**, utilizzato invece per la voce, non sono del tutto inviolabili. Al momento per la ricerca è stato usato un telefono Android ma i due atenei hanno già annunciato di volerla replicare utilizzando smartphone con altri sistemi operativi. Il duo ateneo incoraggia altri gruppi di lavoro ad applicare i risultati dello studio per meglio definire le potenzialità forensi dei dati raccolti.

Skullgirls: luci, camera, dolore


di Paolo Campanelli




Ogni 7 anni, lo **Skullheart** si rigenera e offre ad una ragazza la possibilità di esaudire un desiderio. Tuttavia se il desiderio non è puro, la ragazza verrà trasformata in una **Skullgirls**, padrona della necromanzia e portatrice di distruzione. 7 anni fa, la regina Nancy si sacrificò per fermare una guerra tra le nazioni usando l'oscuro artefatto. La città di New Meridian è stata sotto il controllo della famiglia Medici per anni, ma Ora una nuova **Skullgirls** è sorta, e i destini di coloro che le si oppongono si intrecceranno in una nottata di combattimento, senza esclusione di colpi.

Il gioco è un picchiaduro in 2d dal ritmo incalzante e con differenti stili di combattimento, ed alcuni personaggi in possesso di una o più tecniche in grado di attaccare dalla distanza; molta attenzione è stata prestata in modo che il gioco non soffrisse di problemi tipici del genere, principalmente la disparità fra personaggi in date situazioni e le combo infinite (in cui un giocatore, una volta messo il primo colpo, può continuare a colpire l'avversario incapace di difendersi fino alla sconfitta), rendendolo molto bilanciato.

Sono disponibili una modalità storia, arcade, multiplayer, online e una modalità speciale, oltre ad una galleria contenente un grande

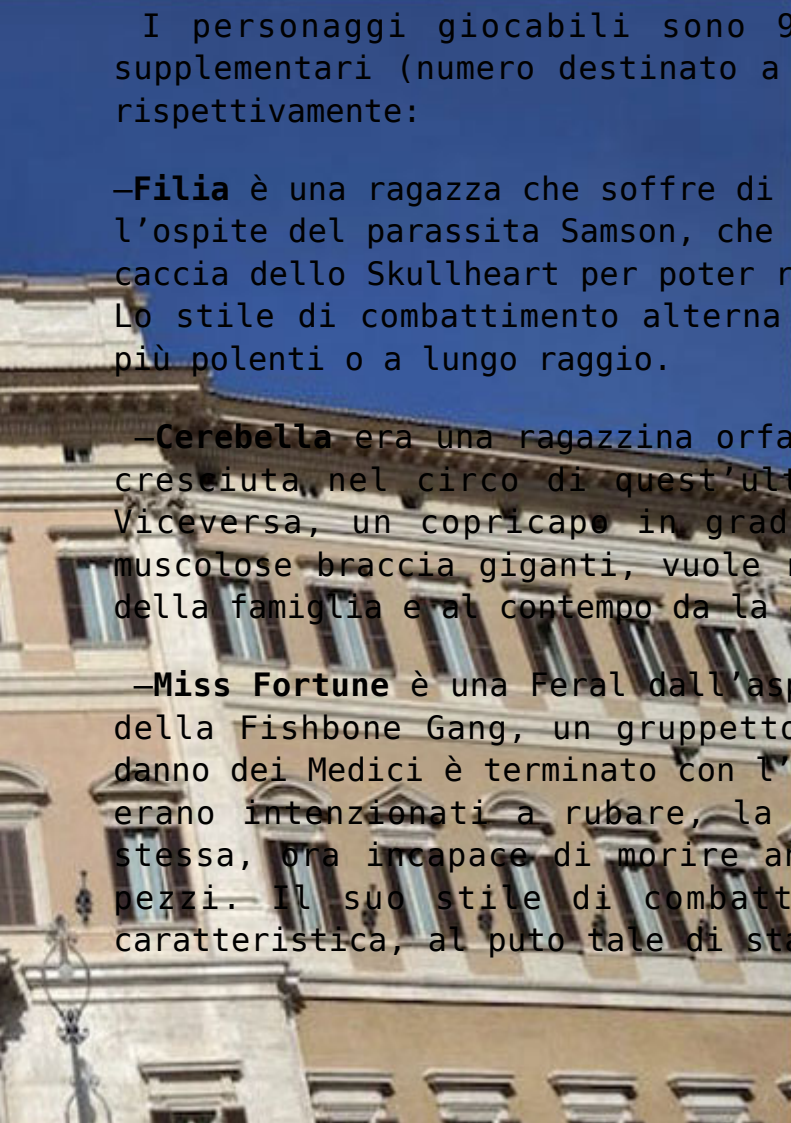


numero di illustrazioni. I combattimenti possono essere affrontati da soli o a squadre (due o tre combattenti, inversamente più potenti a seconda del numero di combattenti). La modalità speciale, ottenibile inserendo un codice all'avvio, richiede una tastiera e "spezza" il combattimento forzando il sistema al giocatore una serie di parole durante l'esecuzione delle supermosse: inserire la parola correttamente aumenta il danno inflitto del doppio o riduce quello subito di un quarto, mentre sbagliarla riduce il danno inflitto ad un decimo.

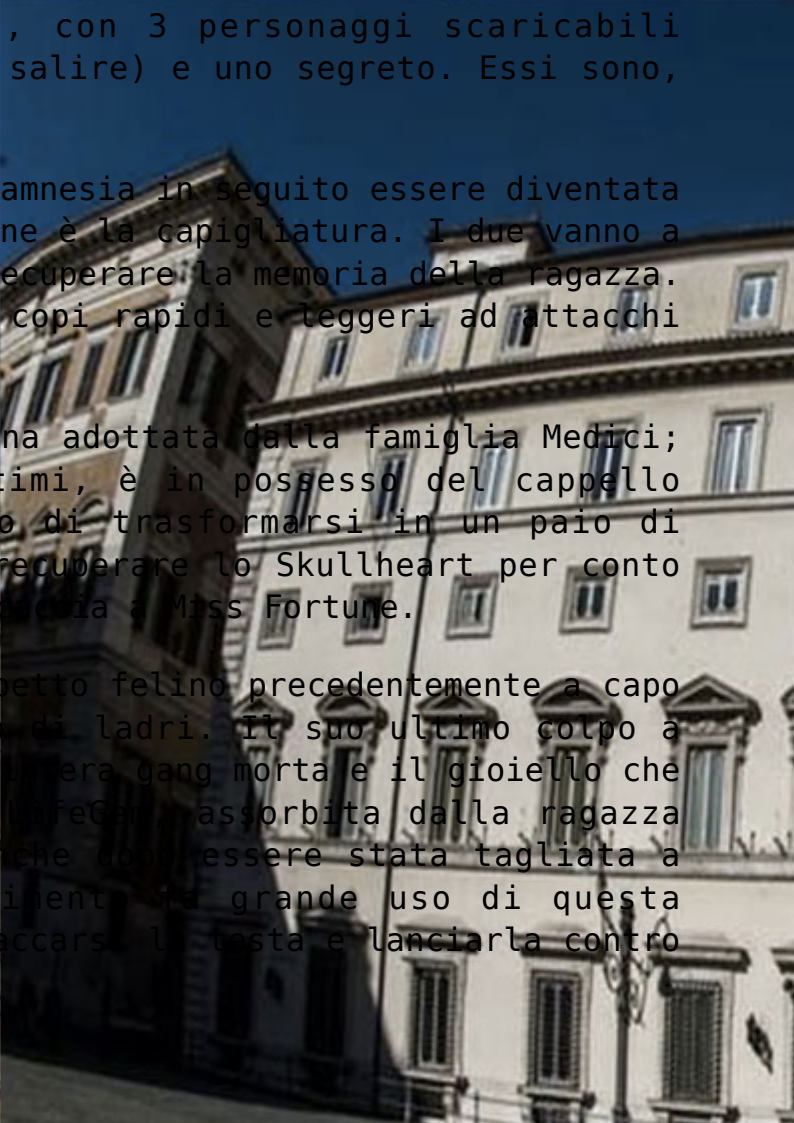


L'ambientazione è basata su filmazione degli anni 20, con parecchi rimandi all'uso del film in bianco e nero e colori vibranti. Oltre agli esseri umani, sono presenti in grande quantità animali più o meno antropomorfi e esseri parassitari uniti al corpo delle persone presenti negli sfondi; il gioco ha ricevuto molti apprezzamenti per la grafica pulita e fluida dei personaggi durante i combattimenti e per gli effetti grafici degli attacchi. La modalità "storia" mette in mano al giocatore il comando del personaggio prescelto, il cui obiettivo sarà invariabilmente sconfiggere la **Skullgirl**, incrociando gli altri personaggi e rivelando differenti frammenti e punti di vista della storia. È da notare che benché non presente un filo logico tra i vari episodi e alcuni combattimenti abbiano in comune tra di essi, ogni finale escluderà gli altri in maniera più o meno assoluta.

I personaggi giocabili sono 9, con 3 personaggi scaricabili supplementari (numero destinato a salire) e uno segreto. Essi sono, rispettivamente:




–**Filia** è una ragazza che soffre di amnesia in seguito essere diventata l'ospite del parassita Samson, che ne è la capigliatura. I due vanno a caccia dello Skullheart per poter recuperare la memoria della ragazza. Lo stile di combattimento alterna colpi rapidi e leggeri ad attacchi più potenti o a lungo raggio.



–**Cerebella** era una ragazzina orfana adottata dalla famiglia Medici; cresciuta nel circo di quest'ultimi, è in possesso del cappello Viceversa, un copricapo in grado di trasformarsi in un paio di muscolose braccia giganti, vuole recuperare lo Skullheart per conto della famiglia e al contempo da la caccia a Miss Fortune.

–**Miss Fortune** è una Feral dall'aspetto felino precedentemente a capo della Fishbone Gang, un gruppetto di ladri. Il suo ultimo colpo a danno dei Medici è terminato con l'intera gang morta e il gioiello che erano intenzionati a rubare, la LifeGem, assorbita dalla ragazza stessa, ora incapace di morire anche dopo essere stata tagliata a pezzi. Il suo stile di combattimento fa grande uso di questa caratteristica, al punto tale di staccarsi la testa e lanciarla contro



l'avversario per ostacolarlo.

—**Peacock** è una ragazza orfana salvata dagli schiavisti da Lab8, uno dei centri di ricerca che creano armi viventi da usare contro le Skullgirls. Il suo scienziato dottore, Alan, a capo del progetto, sia più interessato a studiare perché delle persone che salva. Mutilata dagli schiavisti e con una psiche estremamente labile, Peacock è fissata con i cartoni animati e in possesso del sistema d'arma Argus e il parassita artificiale Avery, che gli permettono di utilizzare potenti cose in qualsiasi luogo le armi del Lab8, comprese armi come le cariche, le bombe, incudini e martelli, in puro stile Tex Avery Show.

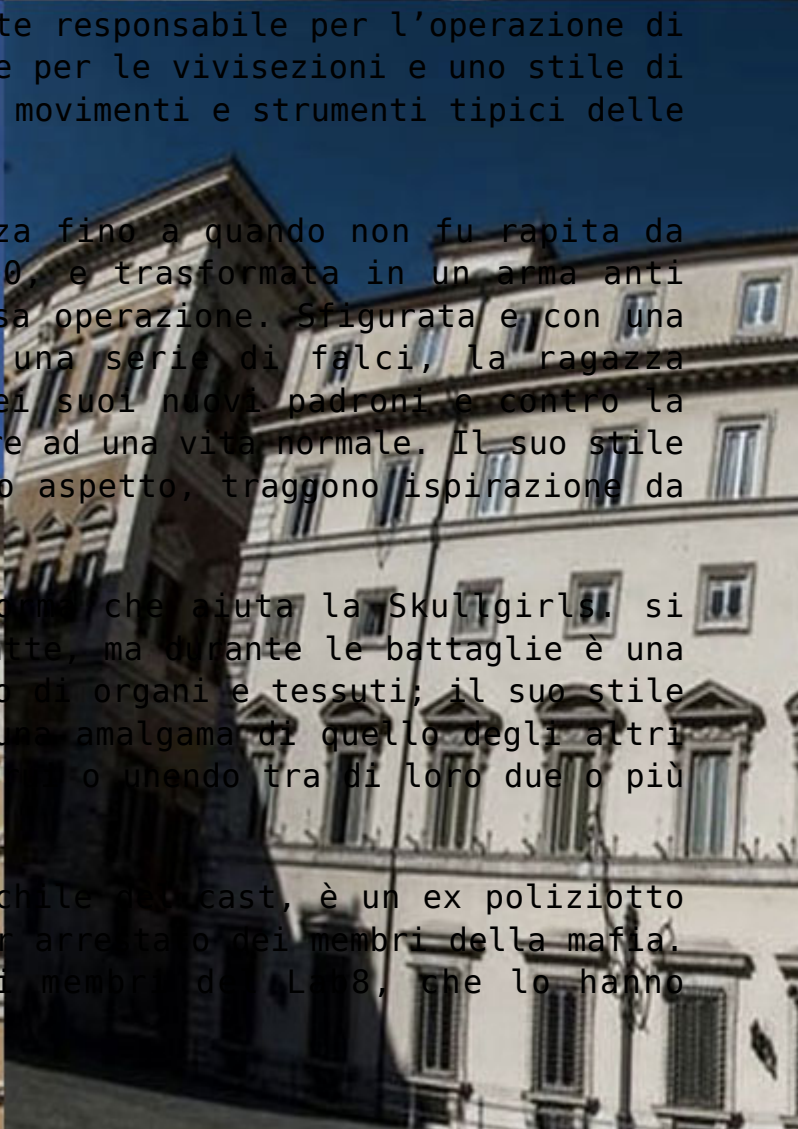
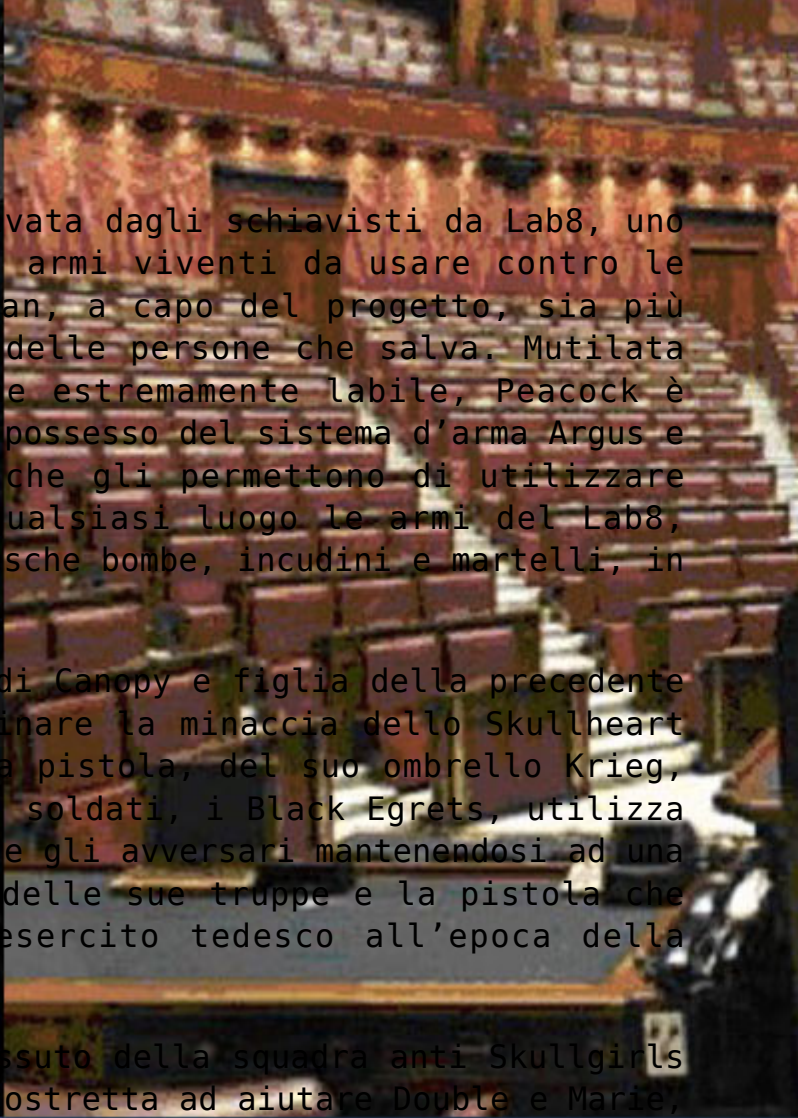
—**Parasoul**, principessa del regno di Canopy e figlia della precedente Skullgirls, è determinata ad eliminare la minaccia dello Skullheart una volta per tutte. Armata di una pistola, del suo ombrello Krieg, un'arma vivente e con un gruppo di soldati, i Black Egrets, utilizza uno stile che le permette di combattere gli avversari mantenendosi ad una distanza di sicurezza. L'aspetto delle sue truppe e la pistola che utilizza ricordano vagamente l'esercito tedesco all'epoca della seconda guerra mondiale.


—**Valentine**, unico membro sopravvissuto della squadra anti Skullgirls Last Hope e parte del Lab0, è ora costretta ad aiutare Double e Marie, l'attuale Skullgirls. È direttamente responsabile per l'operazione di Painweel. Ha una psicotica passione per le vivisezioni e uno stile di combattimento che fa uso di rapidi movimenti e strumenti tipici delle sale operatorie.

—**Painweel** era una normale ragazza fino a quando non fu rapita da Brain Drain, il direttore di Lab0, e trasformata in un'arma anti Skullgirls attraverso una mostruosa operazione. Sfigurata e con una coda artificiale terminante in una serie di falci, la ragazza combatterà contro il controllo dei suoi nuovi padroni e contro la Skullgirl, sperando di poter tornare ad una vita normale. Il suo stile di combattimento, così come il suo aspetto, traggono ispirazione da molti film horror e splatter.

—**Double** è una misteriosa mutaforma che aiuta la Skullgirls. Si traveste da suora quando non combatte, ma durante le battaglie è una massa informe in continuo movimento di organi e tessuti; il suo stile di combattimento è letteralmente un'amalgama di quello degli altri personaggi, prendendo tecniche altrui o unendo tra di loro due o più mosse.

—**Big Band**, primo personaggio maschile del cast, è un ex poliziotto tradito dai suoi colleghi dopo aver arrestato dei membri della mafia. La sua vita è stata salvata dai membri del Lab8, che lo hanno



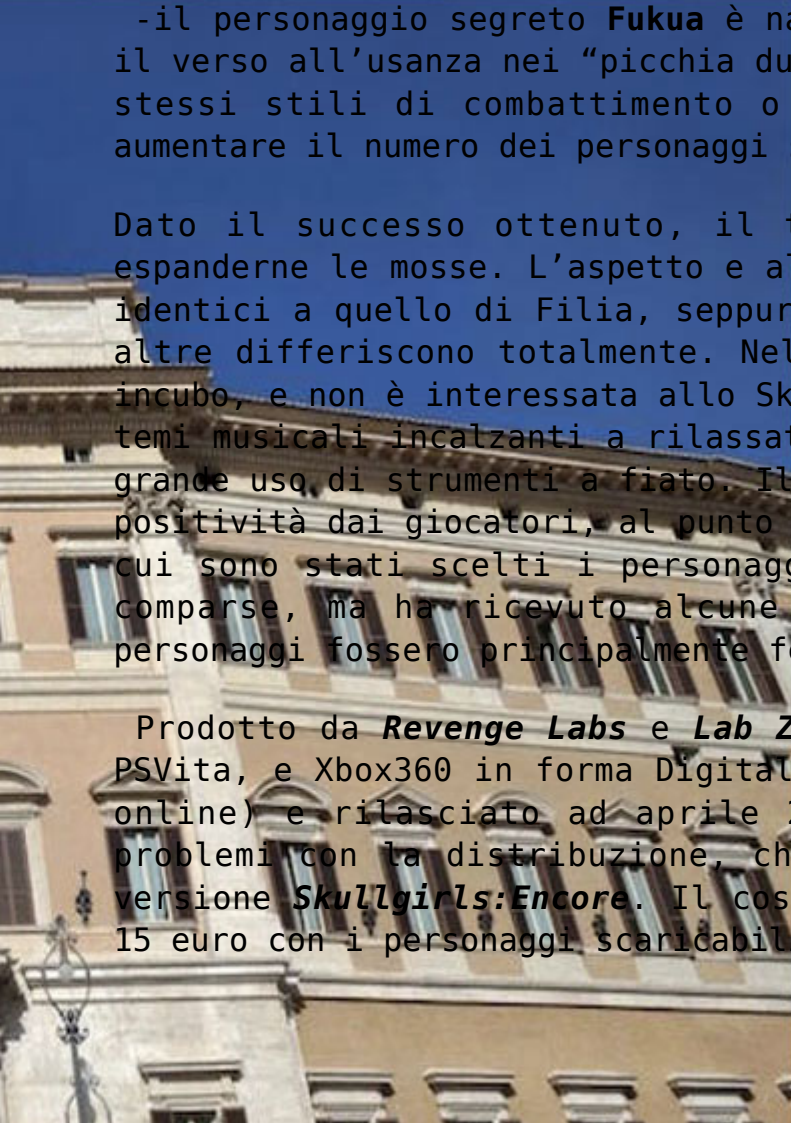


trasformato in un tema vivente in grado di combattere alla pari con le Skullgirl, in maniera simile a Peacock. È un personaggio molto grosso e potente, che combatte utilizzando un arsenale di strumenti musicali integrati nel suo corpo. È omaggiato ai personaggi di Robocop e l'Ispezione G. Il personaggio

-**Squigly** è morta in un attacco della mafia 14 anni prima del gioco ed è stata riportata in vita dallo Skullheart, ma ha mantenuto la sua coscienza grazie al parassita Leviathan, con l'aiuto del quale combatte i personaggi della Skullgirl e riportare i morti al loro riposo. È una cantante.

-**Elza**, in comunione con il parassita Sekhmet, è sopravvissuta e ha mantenuto la sua bellezza inalterata per secoli nutrendosi di sangue. La famosa cantante è intenzionata a recuperare l'Artefatto per poter così contrastare i Medici, che hanno minacciato di rivelare il suo segreto al pubblico; il suo stile di combattimento si basa sulla emocinesi, l'arte di controllare il sangue anche a distanza, e fa pesante uso di riferimenti alla cultura e alla mitologia egizia. Un particolare interessante è il fatto che, quando in alcune mosse sarebbero visibili gli organi interni, si vedono invece dei vasi funerari egizi, che nell'antichità contenevano i suddetti organi dei defunti.

-il personaggio segreto **Fukua** è nato come un pesce d'aprile, facendo il verso all'usanza nei "picchia duro" di avere più personaggi con gli stessi stili di combattimento o con colori differenti, solo per aumentare il numero dei personaggi selezionabili.



Dato il successo ottenuto, il team ha deciso di mantenerla ed espanderne le mosse. L'aspetto e alcune tecniche del personaggio sono identici a quello di Filia, seppur con dei colori differenti, mentre altre differiscono totalmente. Nel gioco Fukua è il risultato di un incubo, e non è interessata allo Skullheart. La colonna sonora alterna temi musicali incalzanti a rilassate musiche da club anni '20 facendo grande uso di strumenti a fiato. Il gioco è stato ricevuto con estrema positività dai giocatori, al punto tale da far indurre un concorso con cui sono stati scelti i personaggi scaricabili fra una pletora di comparse, ma ha ricevuto alcune critiche basate sul fatto che i personaggi fossero principalmente femminili.

Prodotto da **Revenge Labs** e **Lab Zero Games** per computer, PS3, PS4, PSVita, e Xbox360 in forma Digital Only (solo scaricabile dai negozi online) e rilasciato ad aprile 2012, **Skullgirls** ha avuto alcuni problemi con la distribuzione, che hanno portato al rilascio della versione **Skullgirls:Encore**. Il costo di tutte le versioni è di circa 15 euro con i personaggi scaricabili a 5 euro.

Orientarsi nel mondo dei venditori di videogiochi | 3a puntata


di Paolo Campanelli

Il concetto di emulazione è presente nel corso degli ultimi dieci anni, tutti i videogiochi di una "certa età" e semplicemente fatti della patria, è sempre esistito. Il metodo più semplice è quello di recuperare una vecchia console, un disco o una cartuccia del gioco desiderato, e attaccare il tutto ad un televisore.

Ovviamente, per una marea di possibili motivi, non tutti hanno accesso a suddette console. Certo, alcuni giochi più famosi sono stati rimasterizzati (o in alcuni casi ricostruiti completamente da zero in tutto tranne la storia) per console molto più recenti o computer, ma molti, moltissimi titoli molto apprezzati sono irraggiungibili per persone nate più recentemente, o i primi anni ottanta. Per questo, gruppi di persone dalle similitudini, uniti grazie ad internet, si sono attivati per creare degli emulatori, programmi in grado di far girare su computer (e talvolta altri sistemi come tablet o alcune console portatili). Ovviamente, vi sono leggi sul Copyright che valgono tanto sui videogiochi quanto su film, musica ecc.

Quindi, quando emulare un videogioco è legale e quando non lo è? Di base, emulare un videogioco, ad eccezione di quelli più anziani degli anni '50-'60 sarebbe illegale a priori, ma, date le grandi differenze fra leggi locali, leggi internazionali, e la loro applicazione sulla rete, non è presente una norma, ma vi è una regola d'oro che viene considerata la base dell'abandonware videoludico. La console per cui il gioco è originariamente pubblicato deve essere fuori produzione da dieci anni o più.

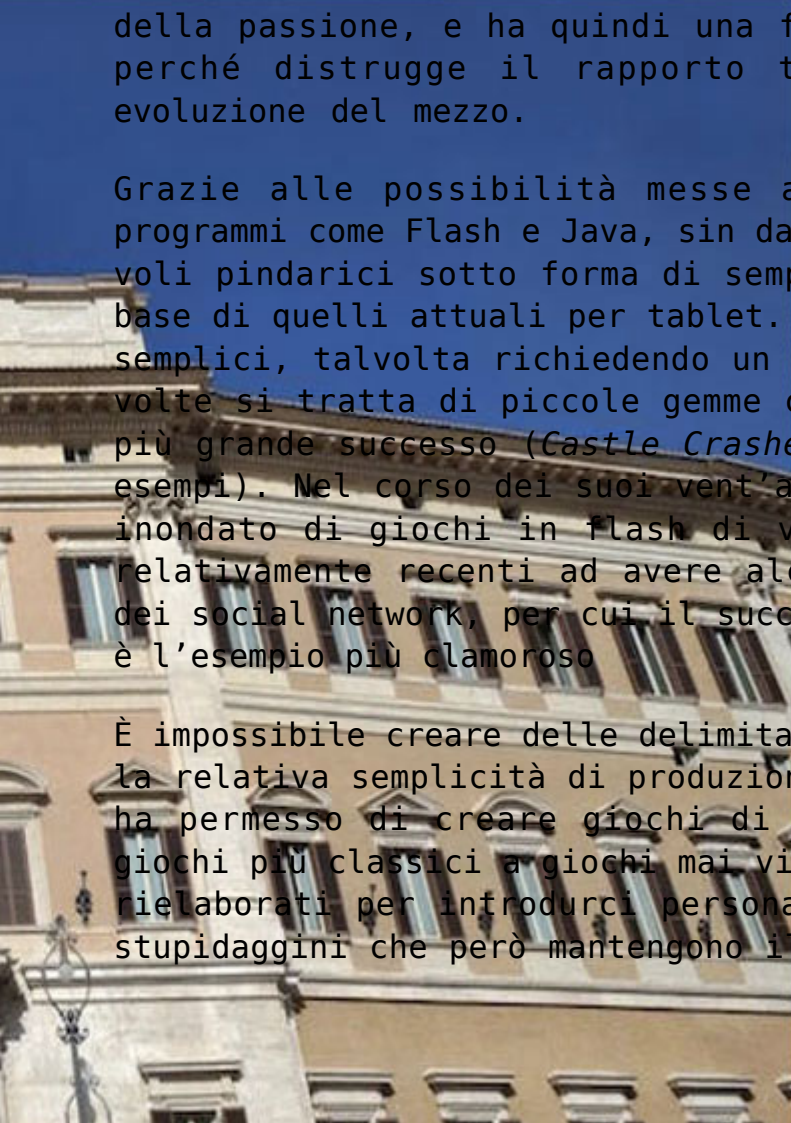
✘ A cui si aggiungono una serie di norme non scritte: Il possesso di copie non autentiche giochi più recenti è consentito per 24 ore, come sorta di "periodo di prova" e vanno cancellate al termine del suddetto periodo, se l'azienda che possiede i diritti continua ad utilizzarli (per esempio pubblicando un dato gioco su una console più recente, o un remake), l'emulazione è considerata al pari di una copia pirata e va cancellata, se l'azienda originaria non esiste più, e i possessori attuali dei diritti non sono interessati ad esercitare alcun diritto, l'emulazione è considerata "ok". L'emulazione è considerata ok se il gioco emulato non è ottenibile in altra maniera, come per esempio per le esclusive giapponesi, che anche nel caso si possieda il disco/la



cartuccia, non sarebbero in grado di funzionare su consolle del resto del mondo nel caso i possessori dei diritti facciano esplicita richiesta di non utilizzare il loro materiale, le copie sono considerate come vani cancellate.

Oltre alle copie proibite anche sotto forma di ISO (il file senza la cartuccia), da dover utilizzare con gli appositi emulatori, esistono alcuni siti on line che vendono vecchie consolle e giochi, ma, come tutti gli acquisti sulla rete, possono rivelarsi delle farse, prodotti fannulloneschi, giurati al trasporto, o dai costi proibitivi, e molti dei siti on line dove cercare sono completamente abbandonati, mentre altri sono estremamente dispersivi, o dalla scelta limitata; i posti migliori dove andare alla ricerca delle cartucce è indubbiamente alle fiere, più o meno specializzate che siano, e sperare nel colpo di fortuna.

È da notare che alcune cartucce, per vari motivi, possono avere un valore elevatissimo, con l'apoteosi nella famosa cartuccia dorata di *Nintendo World Championships*. Una di quei 27 esemplari rilasciati solo di 9 se ne conosce l'attuale posizione, è arrivata ad un valore di 15.000 dollari. In definitiva, l'obiettivo del retrogaming è quello di riportare alla funzionalità e alla fruibilità giochi che sono interdetti, solo in virtù di scelte commerciali fintamente innovative, costituisce una sfida, anche tecnica, alle regole di mercato, in nome della passione, e ha quindi una funzione del tutto rivoluzionaria, perché distrugge il rapporto tra sfruttamento commerciale ed evoluzione del mezzo.



Grazie alle possibilità messe a disposizione da internet e da programmi come Flash e Java, sin dal 1995 programmatori si lanciano in voli pindarici sotto forma di semplici giochi, giochi che furono la base di quelli attuali per tablet. Normalmente i giochi in flash sono semplici, talvolta richiedendo un paio di bottoni e nulla più, altre volte si tratta di piccole gemme che muovono i primi passi verso un più grande successo (*Castle Crasher* e *The Binding Of Isaac* ne sono due esempi). Nel corso dei suoi vent'anni di esistenza, internet è stato inondato di giochi in flash di varia fattura, arrivando in tempi relativamente recenti ad avere alcuni esemplari persino all'interno dei social network, per cui il successo di Farmville sul sito **Facebook** è l'esempio più clamoroso.

È impossibile creare delle delimitazioni per i giochi in flash, poiché la relativa semplicità di produzione unita alla tanta immaginazione, ha permesso di creare giochi di ogni tipo, da copie spudorate di giochi più classici a giochi mai visti prima, da giochi ben conosciuti rielaborati per introdurre personaggi famosi al loro interno a pure stupidaggini che però mantengono il giocatore attaccato allo schermo.

da giochi grigi e statici ad esplosioni di colore privi di senso, la scelta è così estesa e differente da caso a caso da rendere vano qualsiasi tentativo di analisi e grandi linee.

Come in questo caso, è possibile trovare questi giochi praticamente ovunque, con siti appositamente specializzati nel raccogliere questi giochi, ma il sito al contempo più esteso e più sicuro dove cercare è indubbiamente www.newgrounds.com. **Newgrounds** un sito che raccoglie oltre il 70% di tutti i giochi e animazioni in flash prodotti fino ad oggi ed è stato il grande trampolino per molti giochi ora famosi (tra cui *God of War*, *Little Big Planet*, *Grasie*, *The Binding of Isaac* e altri come *Alien Hominid*) e alcuni fra i più famosi e ormai "storici" video meme di internet come "Numbina Dance", "all of your base are belong to us" e "ultimate showdown vs ultimate destiny", oltre ad una grande libreria musicale di brani prodotti anch'essi dagli utenti.


In conclusione, i giochi in flash sono un metodo rapido, efficace e gratuito per poter rilassarsi con una partita senza dover perdere tempo a preparare nulla e quando non si ha voglia di roba troppo complicata.

Super SmashBros. Cosa fanno Supermario, Sonic, Megaman e Pacman su una piattaforma volante? Se le danno di santa ragione !

di Paolo Campanelli

Il quarto capitolo **Super Smash Bros.** è una continua parata di colori, musica, effetti speciali e dolore. La dinamica si basa su un semplice concetto: picchia gli avversari sino a spazarli via, letteralmente; il giocatore dispone di un grande numero di personaggi Nintendo, ognuno con caratteristiche e stili di combattimento differenti ispirati ai loro giochi di origine, che si affrontano in una serie di sfide in nome della competizione. Il gioco targato **Nintendo** è uscito a ottobre per il 3DS e il 28 novembre per WiiU, e ha venduto, rispettivamente, oltre un milione di copie la prima settimana e oltre 5000 copie in tre giorni, cementando così il gioco più venduto del 2014 persino prima delle vendite natalizie.

I personaggi di casa **Nintendo** sono tutti molto famosi nel mondo



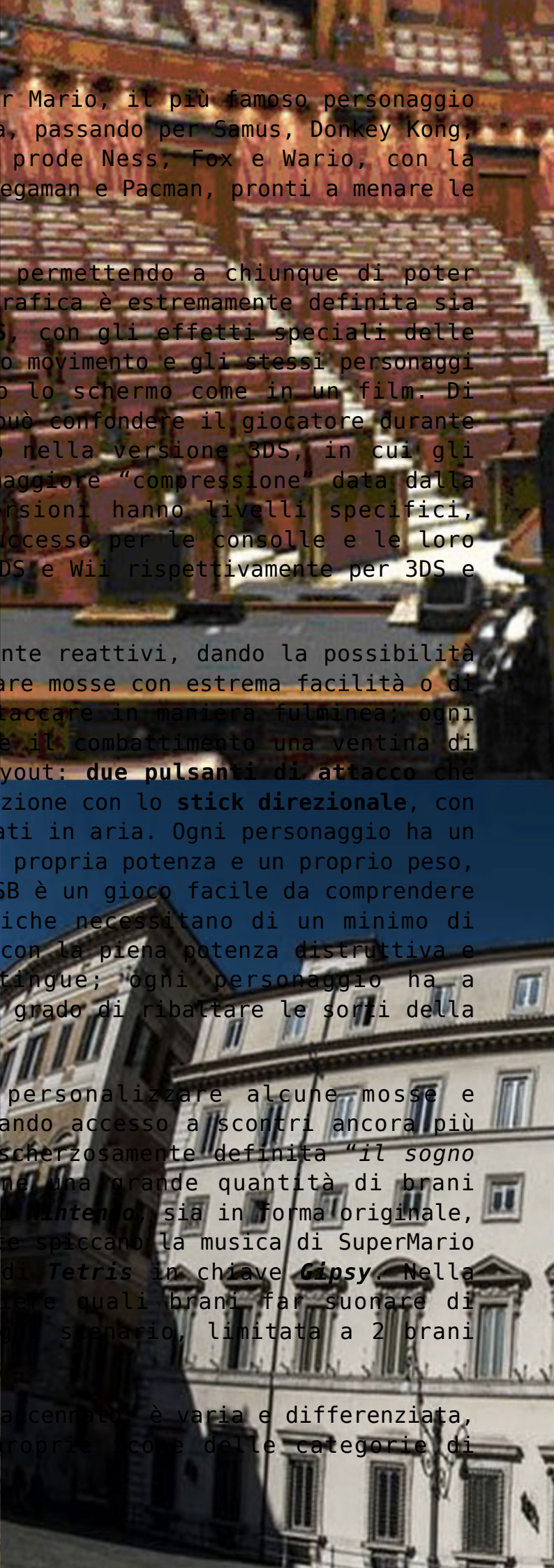
dei videogiochi, a partire da Super Mario, il più famoso personaggio in assoluto, alla principessa Zelda, passando per Samus, Donkey Kong, l'immaneable Captain Falcon, i prode Ness, Fox e Wario, con la partecipazione delle icone di Sony, Megaman e Pacman, pronti a menare le mani in questo loro campo.


Il gioco è relativamente facile, permettendo a chiunque di poter giocare e divertirsi insieme. La grafica è estremamente definita sia nella versione WiiU che nella 3DS, con gli effetti speciali delle mosse, gli sfocamenti al momento del movimento e gli stessi personaggi si muovono sullo schermo come in un film. Di contro però il ritmo minuzioso può confondere il giocatore durante le risse più accese, soprattutto nella versione 3DS, in cui gli scenari danno una sensazione di maggiore "compressione" data dalla consolle stessa. Entrambe le versioni hanno livelli specifici, ispirati ai giochi di maggior successo per le consolle e le loro precedenti incarnazioni: Nintendo DS e Wii rispettivamente per 3DS e WiiU.

I comandi sono fluidi ed estremamente reattivi, dando la possibilità ai giocatori più abili di concattare mosse con estrema facilità o di evitare i colpi nemici e contrattaccare in maniera fulminea; ogni personaggio può utilizzare durante il combattimento una ventina di colpi secondo un semplicissimo layout: **due pulsanti di attacco** che variano i colpi se usati in combinazione con lo **stick direzionale**, con effetti spesso differenti se sferrati in aria. Ogni personaggio ha un proprio stile di combattimento, una propria potenza e un proprio peso, che influiscono sulla battaglia. SSB è un gioco facile da comprendere e da giocare, seppur alcune tecniche necessitano di un minimo di pratica per poter essere sferrate con la piena potenza distruttiva e l'efficacia che le contraddistinguono; ogni personaggio ha a disposizione una "mossa finale" in grado di ribaltare le sorti della battaglia.


In questo titolo è possibile personalizzare alcune mosse e caratteristiche dei personaggi, dando accesso a scontri ancora più vari. La colonna sonora è stata scherzosamente definita "*il sogno Proibito di ogni nerd*" e contiene una grande quantità di brani provenienti dai più famosi giochi di Nintendo, sia in forma originale, sia in versioni remixate; fra queste spiccano la musica di Super Mario in versione sinfonica e il tema di Tetris in chiave Gipsy. Nella modalità WiiU è possibile scegliere quali brani far suonare di sottofondo ai combattimenti in ogni scenario, limitata a 2 brani predefiniti nella versione 3DS.

La schiera di personaggi, come già accennato, è varia e differenziata, e nel gioco si trovano vere e proprie icone delle categorie di







combattenti, con Mario come archetipo del personaggio bilanciato, Bowser come il leader e il potente distruttore, Fox (serie Star Fox) come la massima mobilità bilanciata, i singoli colpi dalla bassa potenza, Captain Falcon (F-Zero) come il combattente da distanza ravvicinata e Samus Aran (Metroid) come il combattente a dalla distanza, infine Olimar (Pikmin) come il personaggio dalla estrema difficoltà d'uso. È inoltre possibile creare 9 diversi tipi di combattenti personalizzati a partire dai Mii, gli avatar digitali degli utenti per le consolle della grande N., questi ultimi però non disponibili nelle partite online. La versione WiiU ha inoltre uso degli Amiibo: statuette fisiche e virtuali, oggetti che conservano al loro interno dati personalizzabili del personaggio, che può essere potenziato e utilizzato sulle consolle degli amici.



Il gioco può vantare differenti modalità di combattimento: la **mischia**, modalità principale in singolo o a squadre di due, che può essere a tempo (chi ottiene il maggior numero di KO nel tempo predefinito) o a vite, la modalità classica, una serie di combattimenti alla fine dei quali vi è un combattimento contro la **Master Hand**, più potente che mai, la **modalità All-Star**, una sfida dopo l'altra in cui verranno affrontati tutti i personaggi in scenari divisi per anno di pubblicazione dei loro rispettivi giochi. Nella versione WiiU è possibile giocare alle demo di alcuni fra i più importanti capitoli delle varie serie videoludiche rappresentate. La versione 3DS ha inoltre una modalità **stadio**, contenente alcuni tipi di combattimenti speciali, tra cui la **mischia contro 100** nemici e lo storico **Home-run Challenge**, e come modalità esclusiva la **Avventura Smash**, in cui 4 giocatori competono in una grossa mappa reminiscete della modalità Avventura dei capitoli precedenti, raccogliendo bonus e affrontando nemici provenienti dai vari giochi Nintendo per 5 minuti, per poi sfidarsi in combattimenti speciali sfruttando i potenziamenti guadagnati.



La versione WiiU ha invece la modalità **mischia speciale**, in cui si affrontano le battaglie con regole alternative, come il sopravvivere contro avversari potenziati per un determinato lasso di tempo o contro un avversario gigante, gli **special orders**, in cui guadagnare i collezionabili. Novità è la **mischia a 8**, in cui ben 8 personaggi si sfideranno in contemporanea, creando nuovi significati per la parola "caos".



Entrambe le versioni hanno un enorme numero di trofei, personalizzazioni e altri collezionabili, e ogni trofeo ha una descrizione del personaggio o oggetto rappresentato. Benché il gioco offra un enorme varietà per il singolo giocatore, la vera essenza della serie Super Smash Bros. si coglie giocando con altri giocatori, online o, addirittura meglio, fianco a fianco nella stessa stanza. Il

gioco è stato molto atteso sin dal suo annuncio, un anno fa, seguito dalla conferma dei personaggi di Sega e Capcom, scatenando un'ondata di immagini, video, paranzoni e parodie che vanno ad aggiungersi alla già innumerevole quantità ispirata dai precedenti capitoli. Sono state contenute le scelte di Sakurai (uno dei padri di Super Mario e sovrintendente della serie) di eliminare la modalità storia e l'esclusione del personaggio di Snake (serie Metal Gear/Metal Gear Solid) dalla lista dei personaggi. È stato inoltre annunciato, come contenuto scaricabile gratuito in uscita nella primavera 2024, che il giorno di **Nelvo**, il **Pokemon 151** era presente nel secondo capitolo, ma assente per la sua potenza, ma assente dal terzo.

Octodead : Deadliest Catch


di Paolo Campanelli

Una gita all'acquario può essere una bella esperienza per la famiglia, ma non quando il capofamiglia, all'insaputa di tutti, un polipo, Octodad, è riuscito a nascondere la sua vera identità persino alla famiglia, per anni, mostrandosi agli occhi di tutti un marito modello e un padre amorevole. L'unico ad averne intuito la vera identità è lo chef **Sugimori**, che da sempre cerca di smascherarlo, senza successo. Ma una visita all'acquario cittadino potrebbe far saltare la sua copertura.

Octodad: Deadliest Catch è il seguito del poco conosciuto **Octodad**, creato dalla **Young Horses, Inc.** come progetto universitario e divenuto virale, ottenendo critiche entusiastiche. Trattandosi di un sequel "richiesto dai fan" il successo del gioco è stato molto grande sin dall'uscita e ha ispirato numerosi video e immagini create dai fan.

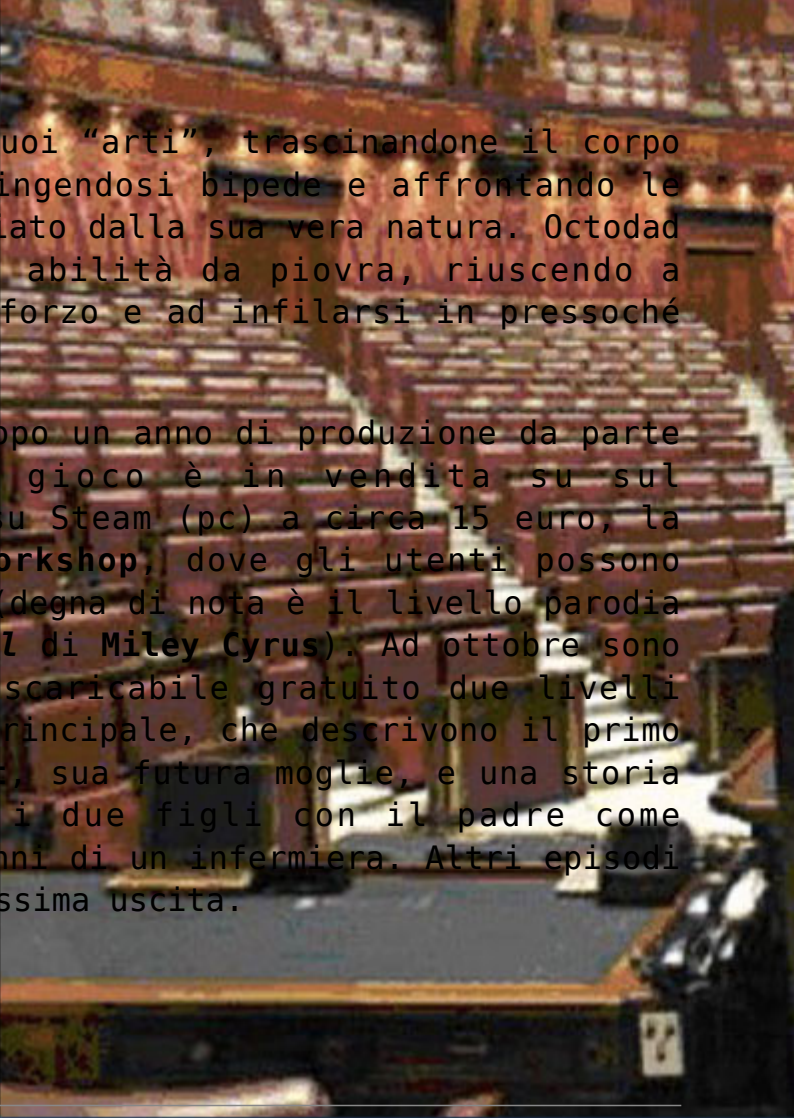
La grafica è pulita, colorata e cartonesca, ricordando vagamente i cartoni degli anni '90 che ne hanno indirettamente ispirato la storia. Il livello di umorismo è molto elevato e abbonda di citazioni che spaziano dal mondo dei videogiochi, ai film, ai cartoni animati classici e recenti e persino ad alcuni famosi Youtuber. La musica è generalmente un rilassante sottofondo che ben si adatta al contesto marittimo, aumentando di ritmo solo durante le fasi più concitate e le "sfide ai boss".

L'esperienza di gioco si basa sui comandi, che sono volutamente macchinosi, e nel caso si stia usando un mouse anziché un controller, possono in alcune sequenze sfociare nel frustrante, ma è proprio su questo che si basa il gioco: il giocatore inetti non comanda



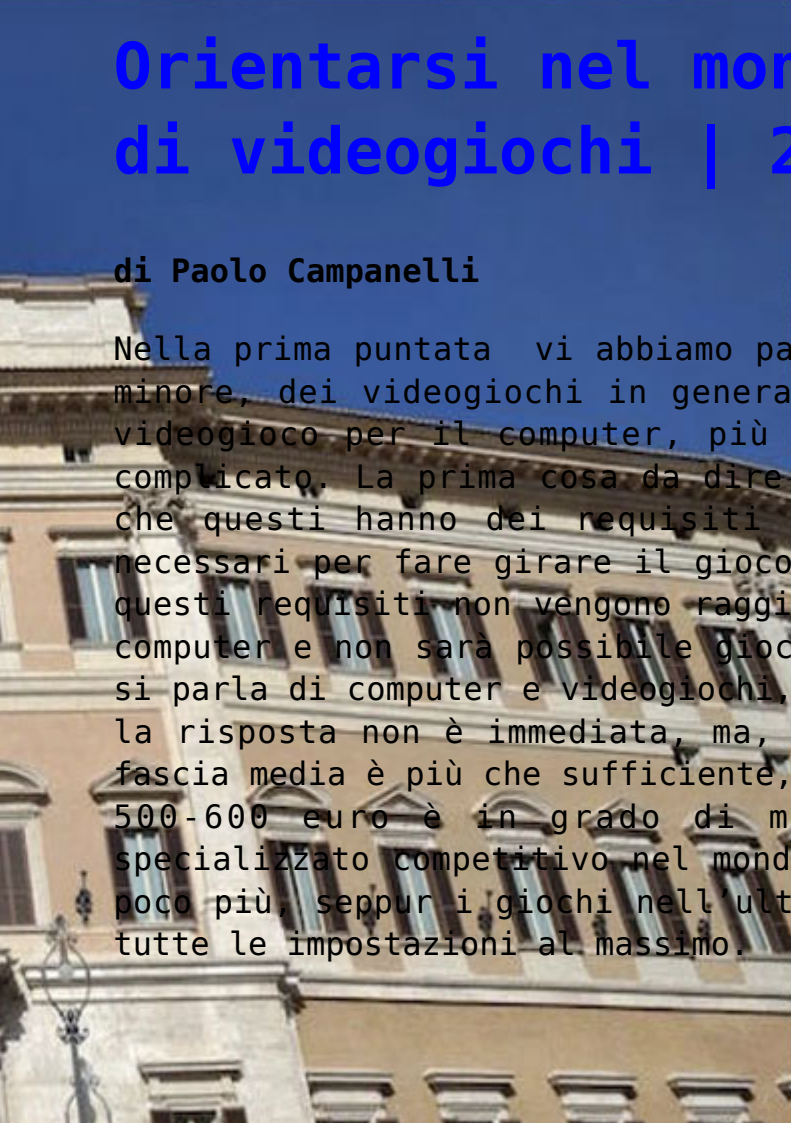
“semplicemente” *Octodad*, pensi i suoi “arti”, trascinandone il corpo come un invertebrato, ma sempre fingendosi bipede e affrontando le sfide della quotidianità, svantaggiato dalla sua vera natura. Octodad avrà bisogno della sua abilità da piovra, riuscendo a sollevare oggetti con tanto sforzo e ad infilarsi in pressoché qualsiasi pertugio.

Rilasciato ad aprile del 2014, dopo un anno di produzione da parte dei *Young Horses, Inc.*, il gioco è in vendita su sul PlayStation Network (PS3 e PS4) e su Steam (pc) a circa 15 euro, la versione per pc è inclusa nel *Steam Workshop*, dove gli utenti possono caricare le loro mappe auto-prodotte (degni di nota è il livello parodia del video musicale *Wrecking Ball* di Miley Cyrus). Ad ottobre sono stati rilasciati come contenuto scaricabile gratuito due livelli supplementari separati dal gioco principale, che descrivono il primo appuntamento tra Octodad e Scarlett, sua futura moglie, e una storia raccontata da Tommy e Stella, i due figli con il padre come protagonista in un ospedale nei panni di un infermiere. Altri episodi simili sono stati annunciati di prossima uscita.




Orientarsi nel mondo dei venditori di videogiochi | 2a puntata

di Paolo Campanelli

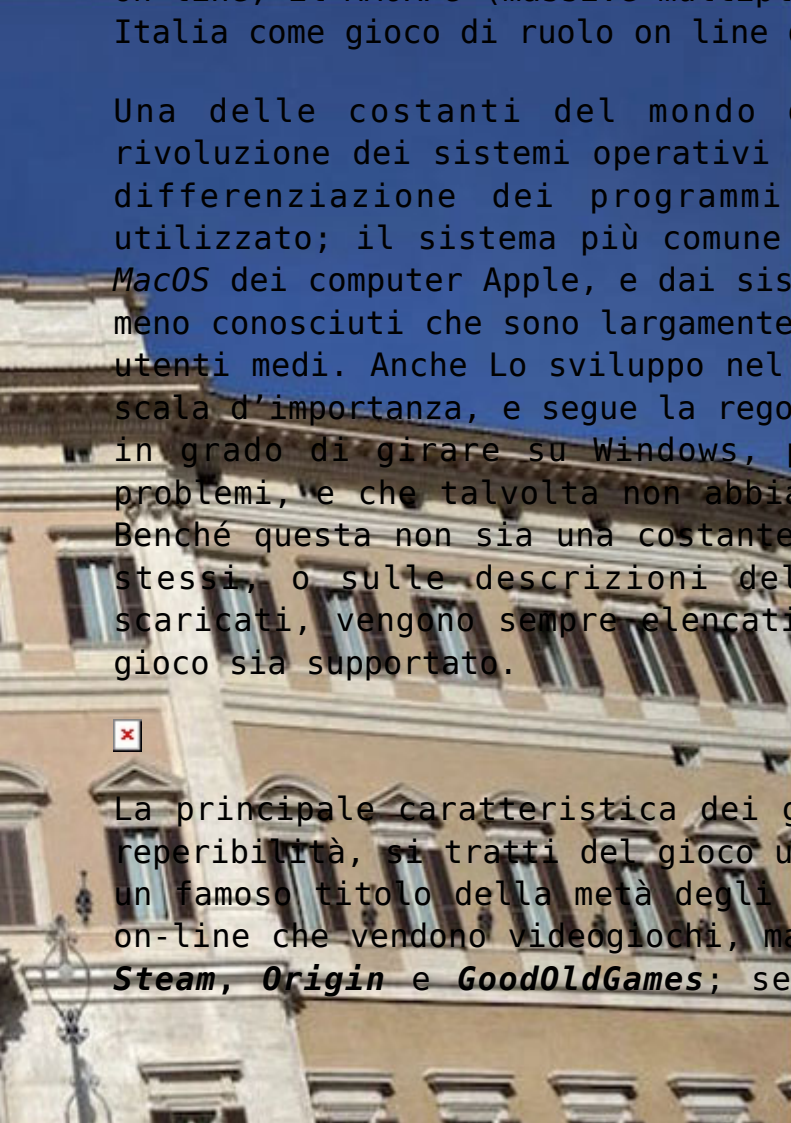


Nella prima puntata vi abbiamo parlato delle console e, in maniera minore, dei videogiochi in generale; ora analizzeremo il mondo del videogioco per il computer, più semplice e al contempo molto più complicato. La prima cosa da dire riguardo ai videogiochi per pc, è che questi hanno dei requisiti minimi scritti sulla confezione, necessari per fare girare il gioco con le impostazioni al minimo, se questi requisiti non vengono raggiunti, il gioco non viene retto dal computer e non sarà possibile giocare. Il più grande dubbio, quando si parla di computer e videogiochi, è “*il mio pc è abbastanza buono?*”, la risposta non è immediata, ma, in linea generale, un computer di fascia media è più che sufficiente, normalmente un acquisto intorno ai 500-600 euro è in grado di mantenere facilmente un PC non specializzato competitivo nel mondo dei videogiochi per una decade e poco più, seppur i giochi nell’ultimo periodo possano non girare con tutte le impostazioni al massimo.




Molto spesso si sente parlare di “*computer da gaming*” ma pochi sanno di che cosa si tratti effettivamente: Il computer da gaming non è altro che un computer specificamente assemblato per poter far girare i giochi, con un’alta flessibilità e avere ancora molta potenza da poter utilizzare, spesso, volentieri, si tratta di PC assemblati manualmente da esperti o dai loro stessi; i computer da gaming non mostrano alcuna vera differenza rispetto ai pc prodotti in serie al di fuori del video giocare stesso, e il prezzo varia notevolmente, in quanto tutti i pezzi devono essere acquistati singolarmente, talvolta da diversi venditori, per mantenere la qualità di ogni pezzo elevata.

Il pc, a differenza delle console, è nato con la possibilità di condividere le partite con un grande numero di giocatori, infatti MIDIMaze uno dei primi videogiochi “sparatutto multigiocatore” che tanto vanno di moda oggi, uscì nel “lontano” 1989, permetteva di giocare contemporaneamente in **quattro giocatori** collegando tra di loro i differenti computer; mouse e tastiera, inoltre, permettevano un tipo di controllo differente, più preciso rispetto ai controller, e ciò permetteva una maggiore fluidità in determinati tipi di videogiochi, come per esempio in quelli Gestionali o i Giochi Di Ruolo più “puri”; ciò permise una differenziazione tra i giochi, portando successivamente alla nascita di un nuovo tipo specialistico di gioco on line, il **MMORPG** (massive multiplayer online role play game, noto in Italia come gioco di ruolo on line di gruppo).



Una delle costanti del mondo del computer, almeno fin dalla rivoluzione dei sistemi operativi a cavallo tra anni '80 e '90, è la differenziazione dei programmi rispetto al sistema operativo utilizzato; il sistema più comune in assoluto è *Windows*, seguito al *MacOS* dei computer Apple, e dai sistemi *Linux*, con altri sistemi molto meno conosciuti che sono largamente ignorati dalla maggior parte degli utenti medi. Anche lo sviluppo nel mondo dei videogiochi segue questa scala d'importanza, e segue la regola generale che qualsiasi gioco sia in grado di girare su Windows, possa girare su Mac senza troppi problemi, e che talvolta non abbia difficoltà per gli utenti Linux. Benché questa non sia una costante, sulle confezioni dei videogiochi stessi, o sulle descrizioni delle pagine da dove essi vengano scaricati, vengono sempre elencati i sistemi operativi sui quali il gioco sia supportato.

 La principale caratteristica dei giochi per il computer è la facile reperibilità, si tratti del gioco uscito un paio di settimane fa, o di un famoso titolo della metà degli anni ottanta; Vi sono molti negozi on-line che vendono videogiochi, ma i tre più famosi in assoluto sono **Steam, Origin e GoodOldGames**; seguendo le più classiche leggi di

mercato, i tre negozi cercano di raggiungere il gradino più alto nella libera competizione attraverso differenti vantaggi per gli utenti.

Steam è la più conosciuta e la piattaforma più famosa, è gestita dall'azienda Valve. Offre una grande community, un'enorme libreria di titoli, fra cui le migliori offerte ricorrenti con sconti fino all'80% in alcuni casi, con addirittura alcuni giochi che è possibile avere gratuitamente. Punti a vantaggio sono però il peso che l'interfaccia di Steam ha sulle prestazioni massime del computer (seppur non ne è il colpevole nel caso non si usino programmi particolari come ad esempio Photoshop allo stesso tempo), il grande numero di falsi utenti alla ricerca di guadagni ingannando gli sprovveduti, e il fatto che alcuni giochi che, una volta passato il loro momento di notorietà, vengono abbandonati a se stessi.

Nota interessante di Steam è come il sistema per scambiare oggetti presenti nei giochi abbia una logica di mercato a se stante, disceso da alcuni determinati titoli (ne parlerò più approfonditamente nell'articolo dedicato al gioco Team Fortress 2), e che può portare l'utente a scambiare addirittura interi giochi in cambio della "roba" in precedenza raccolta.

Origin, nato specificatamente per vendere giochi on-line per con il nome EA Download manager, è considerato "l'eterno secondo" nel settore; Origin ha un catalogo di notevoli dimensioni, spesso con esclusive di una certa importanza e un'interfaccia semplice ed istantanea ed è presente come versione "mobile" che permette di fare acquisti direttamente da cellulare.

Origin utilizza il sistema *GameForWindowsLive*, un programma che ha la duplice funzione di piattaforma per la comunità, con connessioni con gli account di Facebook, XboxLive, PSN e NintendoNetwork e con la piattaforma per streaming Twitch, e di sistema anti-pirateria; quest'ultimo dalla dubbia efficacia, poiché ha bisogno della connessione internet per funzionare, indipendentemente dal gioco in corso, e dalla possibilità di interrompere bruscamente la partita nel caso di perdita di contatto. Origin ha avuto alcune critiche, principalmente sulle clausole di contratto sulla privacy, spesso in contrasto con differenti leggi in vari stati, e sulla possibilità di analizzare dati dal computer dell'utente senza che questo possa opporsi. Origin ha una sezione destinata alle demo che permette sia demo parziali di giochi, sia giochi completi che è possibile giocare per un tempo limitato senza alcun obbligo di acquisto; a questi va ad aggiungersi il titolo "Offre la ditta", un gioco completamente gratuito effettivamente regalato all'utente. "offre la ditta" alterna grandi titoli del passato, ottimi giochi più recenti e piccole perle passate inosservate, ma non è possibile sapere quando l'offerta

cambierà.

GoodOldGames.com (noto come **GOG.com**) è specializzato nei titoli "d'epoca" del mondo dei videogiochi, titoli che hanno segnato la storia del videogioco come ad esempio *Monkey Island* o *Ultima*, e sin dal 2012 ha cominciato a vendere giochi più recenti. I titoli su GOG tendono a costare tra i 5 e i 10 euro per i giochi meno recenti, e il sito è in continua espansione per poter offrire le stesse possibilità degli altri venditori online. Considerato scherzosamente "*la Nonna*" per quanto riguarda i videogiochi su pc, il catalogo offre momenti di nostalgia per i giocatori oltre i quindici anni e frequenti offerte, principalmente quando vengono annunciati di prossima uscita titoli che fanno parte di una serie.


Oltre a questi titani della vendita online, vi sono venditori più piccoli e siti particolari nei quali è possibile fare ottimi affari per giochi più di nicchia, per il momento ricordiamo *IdieGala*, che offre pacchetti di giochi indie (prodotti da sviluppatore indipendenti), *BundleStars*, che offre giochi a ottimi prezzi, e *HumbleBundle*, che usa un sistema di "Pay-what-you-want" che offre pacchetti di giochi e contenuti tra in base a quanti soldi vengono utilizzati per l'acquisto, derivando in beneficenza buona parte degli stessi.

Nella prossima puntata vi parleremo di Retrogaming e di giochi in Flash, una particolarità dei giochi per pc che richiede dei discorsi a parte, in quanto molto meno immediata.

Orientarsi nel mondo dei venditori di videogiochi | la puntata

di Paolo Campanelli

Un tempo, per acquistare un videogioco bastava recarsi al negozio con il nome del gioco stesso e quello della console per cui lo si cercava (e sperare che il commerciante facesse il collegamento perché il nome era sbagliato o in un'altra lingua). Ora la situazione è nettamente più complicata. Nella prima parte parleremo delle console, il metodo più semplice ed efficace per poter giocare ai videogiochi. Inizialmente, complice il limite tecnologico, le console erano limitate a uno o due giocatori, iconicamente seduti su di un divano l'uno accanto all'altro a poco meno della distanza massima permessa dal cavo dei controller; alcuni giochi permettevano fino a 4



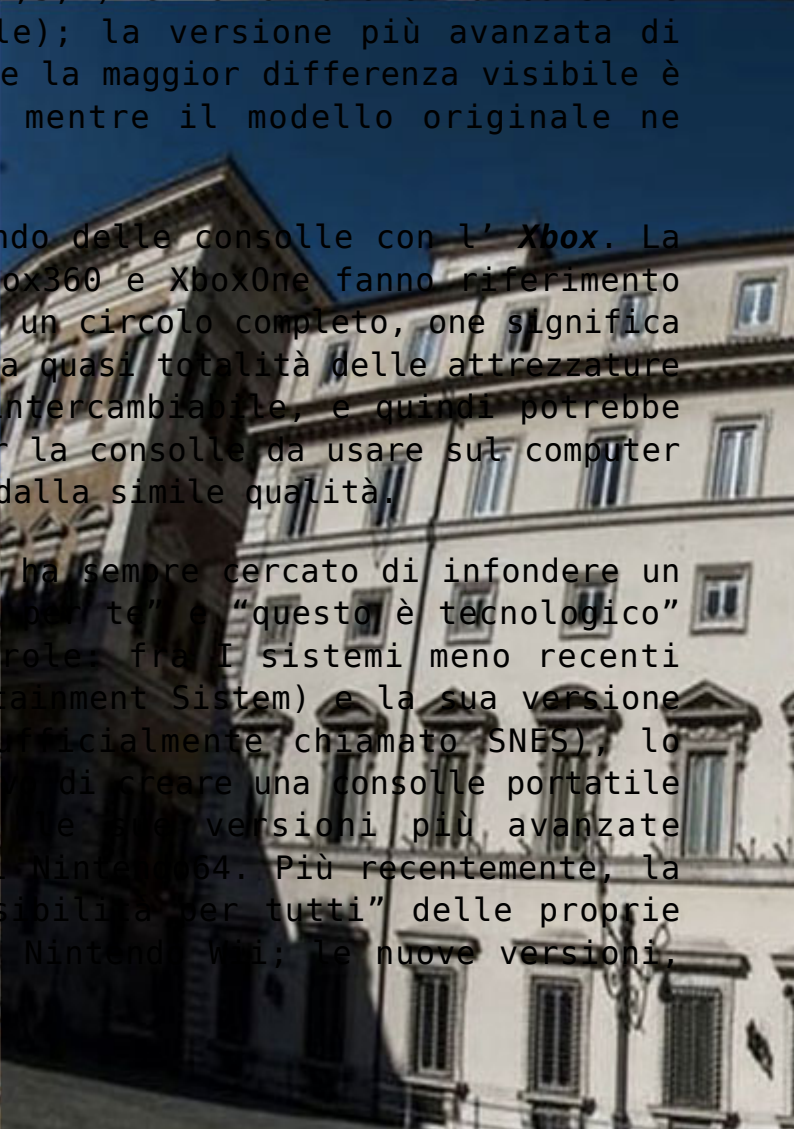
giocatori, ma erano casi rari e richiedevano spesso pezzi supplementari.

In tempi moderni, per l'esperienza dalla "era PlayStation2", la connettività internet ha permesso ai giocatori delle console di giocare on-line in gruppo e a tutti, grazie a screenshot, istantanee della schermata, a classifiche internazionali aggiornate ogni manciata di minuti, alla possibilità dello streaming, e, ovviamente, a set di cuffie con microfono e microcassera, il videogioco è spesso la condizione del partito. Non si sa mai se si è interessato tanto quanto la partita. Con un grande numero di console dal nome simile, multiple versioni dello stesso gioco, l'ampia scelta dei negozi online, il contenuto scaricabile extra, e, nel caso dei computer, le mod create dai fan, possono anche solo pianificare i propri acquisti un'impresa degna di un team di burocrati esperti.

La questione delle console è diventata un problema presente sin dagli anni '70: *Atari Jaguar*, *Sony Megadrive*, *Intellivision*, *Sega MasterSystem*, *Commodore 64*... la forma si è raffinata, ma la sostanza rimane la stessa. Ogni grande azienda utilizza un codice differente con cui dare i nomi alle proprie console, comprendere questo codice può rendere più semplice capire a quale console si è interessati: la Sony ha creato la *Playstation* e segue un semplice ordine numerico (l'originale soprannominata 0,1,2,3,4) e ha chiamato la console portatile *Psp* (*PlayStationPortable*); la versione più avanzata di quest'ultima è chiamata *Psp Vita*, e la maggior differenza visibile è che possiede 2 stick analogici, mentre il modello originale ne possedeva solo uno.

La **Microsoft** si è lanciata nel mondo delle console con l'*Xbox*. La loro seconda e terza console, *Xbox360* e *XboxOne* fanno riferimento agli interi matematici (360 gradi è un circolo completo, one significa uno in inglese). È da notare come la quasi totalità delle attrezzature delle console e dei computer è intercambiabile, e quindi potrebbe convenire acquistare una cuffia per la console da usare sul computer invece di altre cuffie più costose dalla simile qualità.

La **Nintendo**, nel corso degli anni, ha sempre cercato di infondere un senso di "questo lo abbiamo fatto parte" o "questo è tecnologico" utilizzando sigle o coppie di parole: fra i sistemi meno recenti ricordiamo il *NES* (*Nintendo Entertainment Sistem*) e la sua versione più avanzata, il *SuperNintendo* (ufficialmente chiamato *SNES*), lo sfortunato *VisualBoy*, primo tentativo di creare una console portatile tridimensionale, il *Gameboy* (e le sue versioni più avanzate *GameboyColor* e *GameboyAdvance*) e il *Nintendo 64*. Più recentemente, la Nintendo ha premuto sulla "accessibilità per tutti" delle proprie console, con il *Nintendo DS* e la *Nintendo Wii*; le nuove versioni,





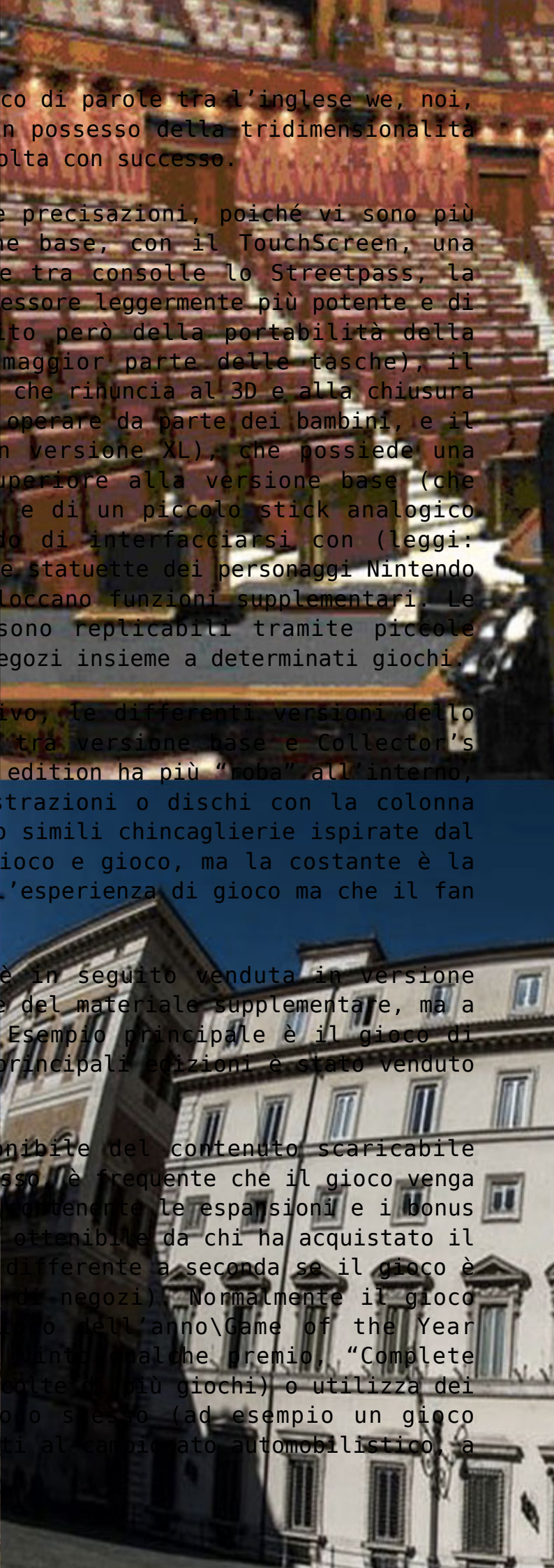
infatti, sono la Nintendo WiiU (gioco di parole tra l'inglese we, noi, e you, tu/voi) e il Nintendo3DS, in possesso della tridimensionalità già cercata in passato, ma questa volta con successo.

Il Nintendo3DS ha parecchie delle precisazioni, poiché vi sono più versioni sul mercato: la versione base, con il TouchScreen, una connessione wi-fi e una porta tra consolle lo Streetpass, la versione XL, in possesso di un processore leggermente più potente e di uno schermo più grande (a discapito però della portabilità della console, che è un po' grossa per la maggior parte delle tasche), il Nintendo3DS XL più comune, che rinuncia al 3D e alla chiusura tipica, risultando più semplice da operare da parte dei bambini, e il NewNintendo3DS (esistente anche in versione XL), che possiede una potenza di calcolo nettamente superiore alla versione base (che significa caricamenti più veloci) e di un piccolo stick analogico supplementare e inoltre in grado di interfacciarsi con (leggi: attivare le funzioni) gli Amiibo, le statuette dei personaggi Nintendo che unite a determinati giochi bloccano funzioni supplementari. Le funzioni aggiuntive del New3DS sono replicabili tramite piccole aggiunte che verranno vendute nei negozi insieme a determinati giochi.

Il che ci porta al punto successivo, le differenti versioni dello stesso videogioco. La differenza tra versione base e Collector's edition è evidente: la Collector's edition ha più "roba" all'interno, principalmente libretti con illustrazioni o dischi con la colonna sonora, talvolta dei "pupazzetti" o simili chincaglierie ispirate dal gioco; i contenuti cambiano tra gioco e gioco, ma la costante è la stessa: roba che non influisce sull'esperienza di gioco ma che il fan desidera ardentemente possedere.

Talvolta la Collector's edition è in seguito venduta in versione "ridotta", contenete solo una parte del materiale supplementare, ma a un prezzo molto più accessibile. Esempio principale è il gioco di Ghostbusters, che in tutte le sue principali edizioni è stato venduto con il dvd contenente i due film.

Se per il gioco viene reso disponibile del contenuto scaricabile successivo all'uscita del gioco stesso, è frequente che il gioco venga venduto nuovamente in un pacchetto contenente le espansioni e i bonus del preacquisto (contenuto del gioco ottenibile da chi ha acquistato il gioco anticipatamente, solitamente differente a seconda se il gioco è stato preso da determinate catene di negozi). Normalmente il gioco viene sottotitolato "edizione gioco dell'anno\Game of the Year Edition" nel caso il gioco abbia vinto qualche premio, "Complete Edition" (talvolta usato per le raccolte di più giochi) o utilizza dei termini significativi per il gioco stesso (ad esempio un gioco automobilistico può avere riferimenti al campionato automobilistico, a



pezzi dei motori o famose case automobilistiche).

Ultimamente molti delle produzioni di videogiochi rilasciano alcuni dei loro titoli più famosi (creati per consolle "vecchie" dopo avere aggiunto la grafica e risolto alcuni dei vecchi problemi, e a volte in raccolte di titoli più giovani in un unico pacchetto, oltre a trattarsi quasi sempre di ottime offerte a priori, questo permette ai giocatori più giovani di poter provare giochi datati senza dover lanciarsi nel complicato mondo del retrogaming (di cui verrà parlato in un'altra occasione). Non raramente queste riedizioni vengono chiamate "HD Collection" o "Special Edition Complete Edition"; nel caso il disco contenga 3 giochi, spesso si usa il termine "Trilogy"


Talvolta, i giochi vengono venduti con del contenuto in più, o hanno bisogno di parti supplementari; il gioco più famoso che ha cominciato questo trend è stato Spyro: Skylanders. Suddetto gioco, oltre al disco, richiedeva le statuette di personaggi della serie (o creati ad hoc) per poter giocare, in quanto ogni statuetta aveva caratteristiche differenti e modificava nettamente il gioco. Nel caso il gioco fosse stato comprato nella sua versione per PC, le "statuette" possono essere acquistate nel negozio digitale.

Tutte le consolle attuali dispongono di un sistema per acquistare giochi direttamente on line e scaricarli sulla consolle come se si possedesse il disco: PlayStationNetwork, chiamato anche PSN, XboxLive e NintendoNetwork. Le loro funzionalità sono simili a i programmi per pc di cui si parlerà nella seconda parte, ma semplificati in modo da risultare meno ostici agli utenti; tutti questi "negozi" accettano le maggiori carte di credito, ed è possibile acquistare dai negozi di videogiochi delle carte prepagate con cui fare acquisti una volta tornati a casa


Five Nights at Freddy's 2 : tornati alla pizzeria degli errori

di Paolo Campanelli

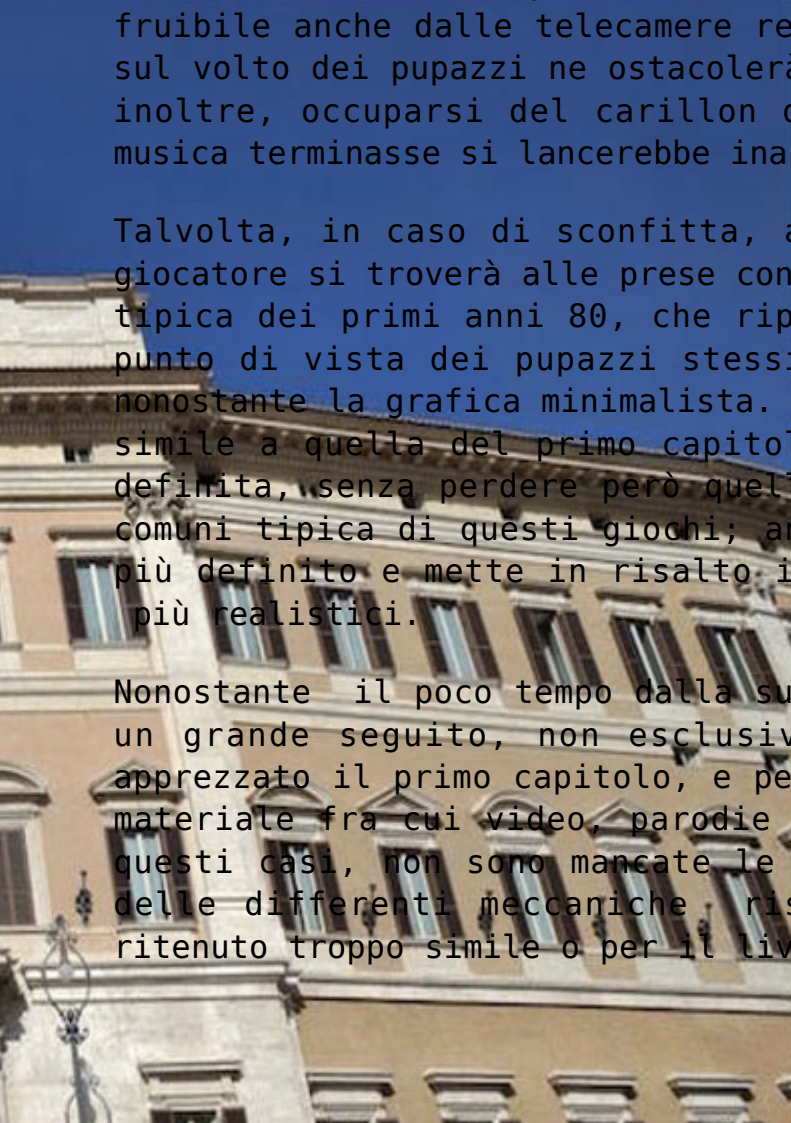
Five Nights at Freddy's 2 è il recentissimo sequel del famoso gioco horror indie, e nonostante sia uscito da meno di una settimana, già e unanimemente diffusa l'opinione che raggiunge i livelli del primo capitolo, mantenendone intatto il fascino e aumentando il livello di



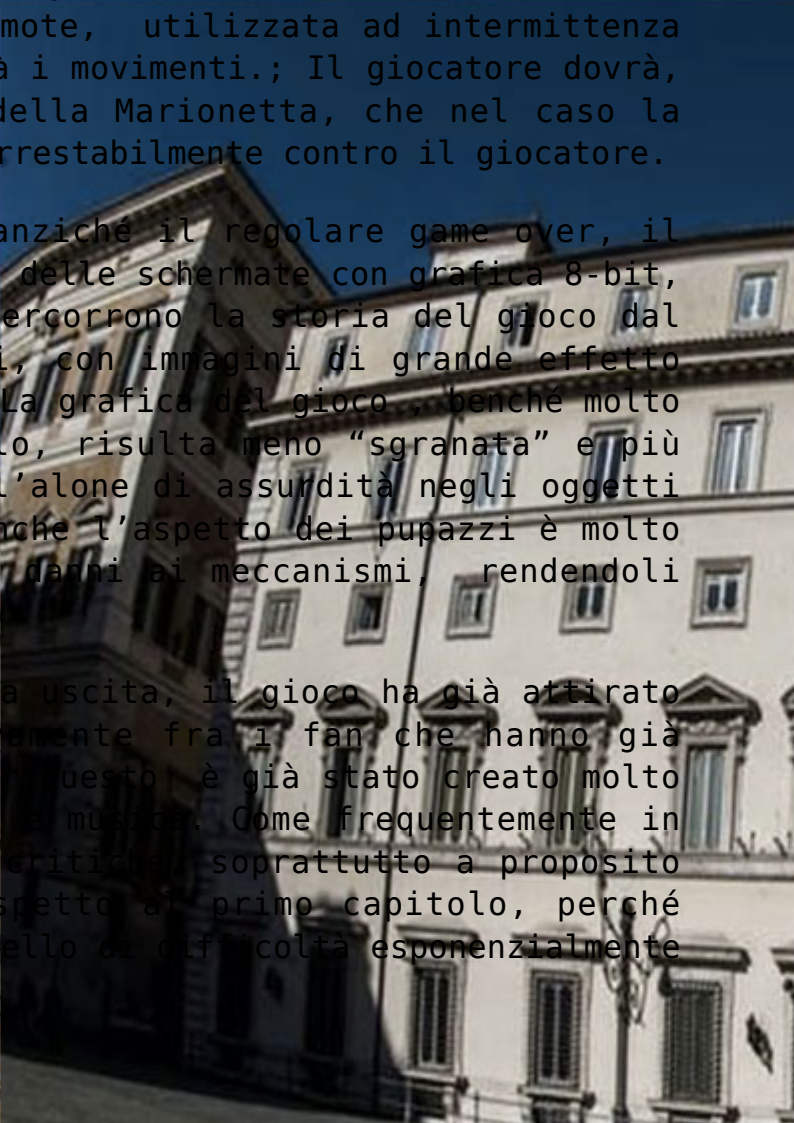
ansia. Il gioco ha la stessa impostazione dell'originale: come nel primo capitolo il giocatore impersona la guardia notturna del ristorante per famiglie "Freddie Fazbear's Pizza", famoso per i suoi pupazzi animati. I suddetti animali, di giorno animano il ristorante a irrobustire i figli travolti per la gioia dei bambini, ma di notte vengono lasciati liberi di vagare per l'edificio; è qui che comincia il gioco.



Il giocatore ha uno schermo collegato alle telecamere del locale per tenere d'occhio i movimenti dei vari pupazzi robotici, che in questo capitolo sono aumentati ad un totale di 11. Ai 4 pupazzi originali (Freddy, Bonnie, Chica e Foxy), si aggiungono le loro nuove versioni, più compatte e "kid-friendly" a cui vanno ad aggiungersi il Bambino dei balconi, che benché non attacchi direttamente il giocatore ne sabotò le fonti di illuminazione essenziali per la sopravvivenza, e la Marionetta, un pupazzo a molla da tenere calmo utilizzando un carillon da richiamo periodicamente.




A differenza del primo capitolo le porte e l'energia limitata sono state rimosse, e rimpiazzate con una semplice maschera, in grado però di ingannare gran parte dei robot e una torcia elettrica. Per difendersi dai nuovi e vecchi animali animatronici, il giocatore dovrà indossare la maschera qualora uno dei vagabondi dell'edificio decida di fare visita alla postazione del guardiano. La torcia elettrica, fruibile anche dalle telecamere remote, utilizzata ad intermittenza sul volto dei pupazzi ne ostacolerà i movimenti.; Il giocatore dovrà, inoltre, occuparsi del carillon della Marionetta, che nel caso la musica terminasse si lancerebbe inarrestabilmente contro il giocatore.



Talvolta, in caso di sconfitta, anziché il regolare game over, il giocatore si troverà alle prese con delle schermate con grafica 8-bit, tipica dei primi anni 80, che ripercorrono la storia del gioco dal punto di vista dei pupazzi stessi, con immagini di grande effetto nonostante la grafica minimalista. La grafica del gioco, benché molto simile a quella del primo capitolo, risulta meno "sgranata" e più definita, senza perdere però quell'alone di assurdità negli oggetti comuni tipica di questi giochi; anche l'aspetto dei pupazzi è molto più definito e mette in risalto i danni ai meccanismi, rendendoli più realistici.


Nonostante il poco tempo dalla sua uscita, il gioco ha già attirato un grande seguito, non esclusivamente fra i fan che hanno già apprezzato il primo capitolo, e per questo è già stato creato molto materiale fra cui video, parodie e musica. Come frequentemente in questi casi, non sono mancate le critiche, soprattutto a proposito delle differenti meccaniche rispetto al primo capitolo, perché ritenuto troppo simile o per il livello di difficoltà esponenzialmente



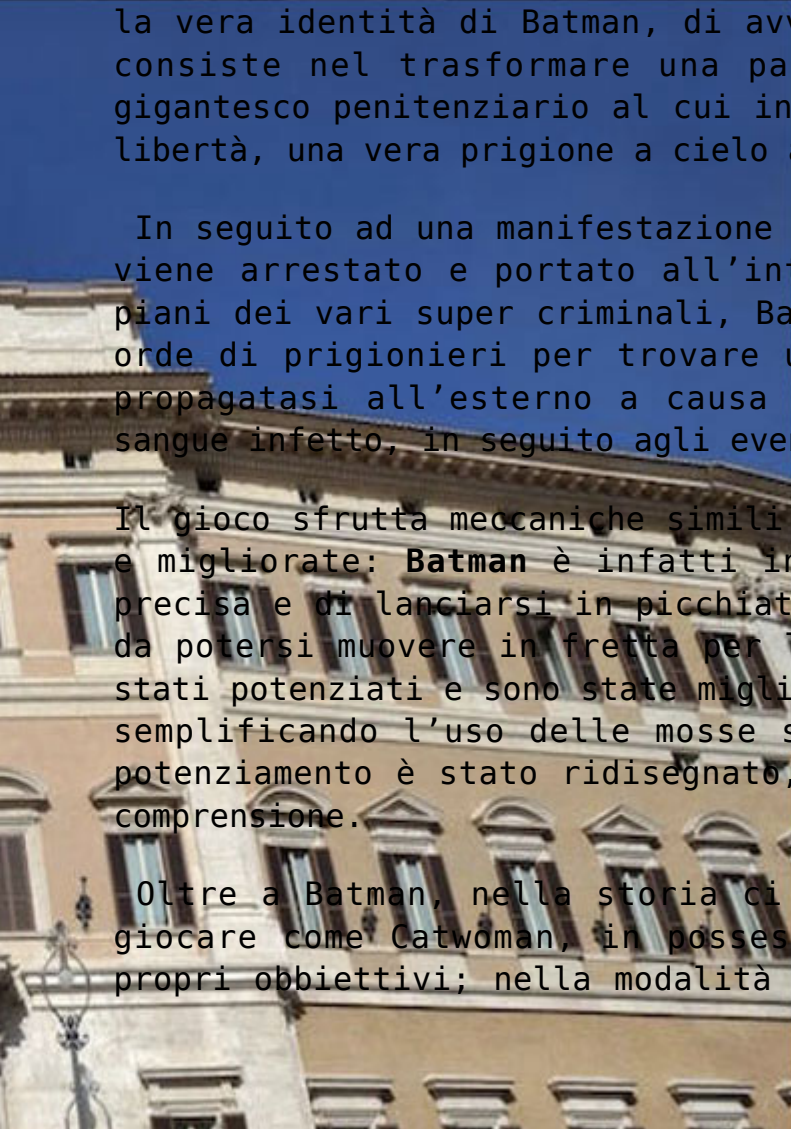
superiore. Creato da Scott Cawthon e rilasciato il 13 novembre scorso, FNAF2 è disponibile per PC su Steam a 8 euro e in una versione portatile per tablet e Android a 3 euro. Manca al momento una versione per iPhone.

Batman: Arkham City. La città criminale ed il ritorno del cavaliere oscuro

di Paolo Campanelli



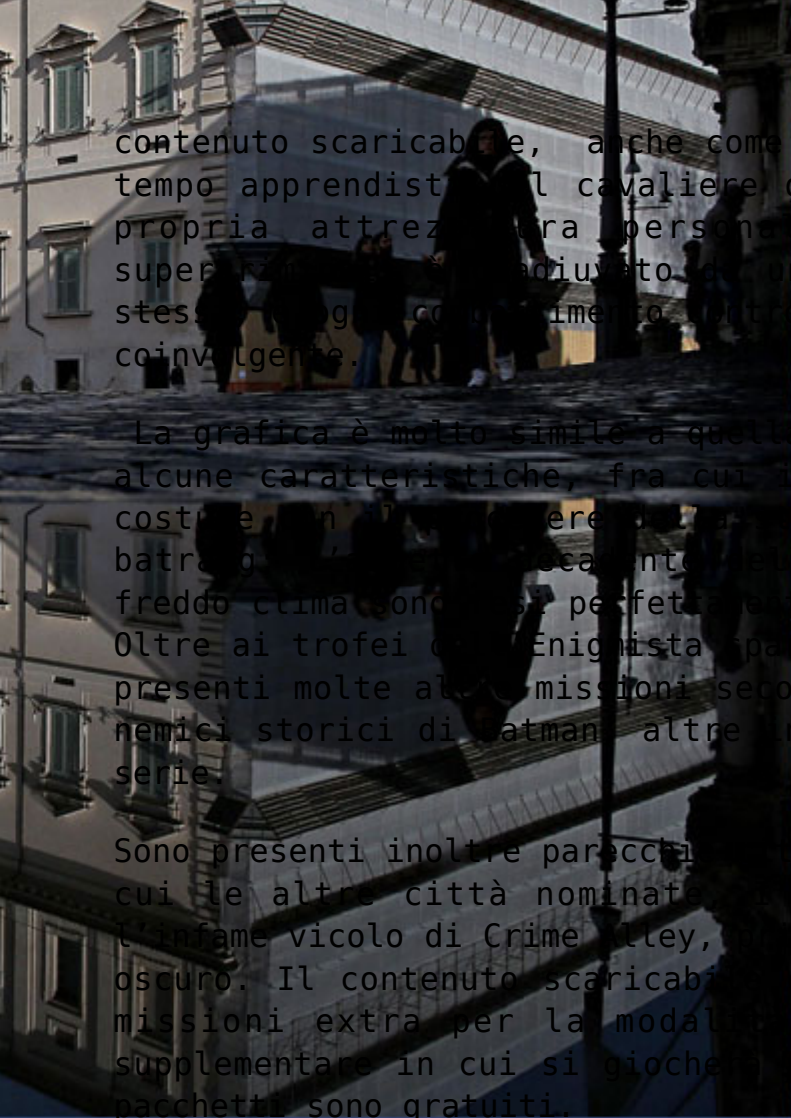
Sviluppato da **Rocksteady Studios** e pubblicato da **Warner Bros. Interactive Entertainment** e **DC Entertainment**, **Batman: Arkham City** è il secondo capitolo della saga di Batman, rilasciato a novembre del 2011 per PS3, Xbox360 e pc e l'anno successivo per WiiU. Il gioco è ambientato un anno e mezzo dopo **Arkham Asylum**, i cui eventi hanno dato modo al dottor Hugo Strange, ovvero l'unico nemico che conosce la vera identità di Batman, di avviare il progetto **Arkham City**, che consiste nel trasformare una parte della città di Gotham in un gigantesco penitenziario al cui interno i criminali sono lasciati in libertà, una vera prigione a cielo aperto.



In seguito ad una manifestazione contro l'Arkham City, Bruce Wayne viene arrestato e portato all'interno delle mura. Invischiato nei piani dei vari super criminali, Batman dovrà farsi strada attraverso orde di prigionieri per trovare una cura alla malattia del Joker, propagatasi all'esterno a causa della distribuzione di sacche di sangue infetto, in seguito agli eventi dell'Arkham Asylum.

Il gioco sfrutta meccaniche simili al capitolo precedente, ma espansive e migliorate: **Batman** è infatti in grado di planare in maniera più precisa e di lanciarsi in picchiata per poi riprendere quota in modo da potersi muovere in fretta per le vie della città, i Batrang sono stati potenziati e sono state migliorate le capacità di combattimento, semplificando l'uso delle mosse speciali e dei gadget, il menu di potenziamento è stato ridisegnato, rendendone molto più semplice la comprensione.


Oltre a Batman, nella storia ci sono dei momenti in cui si dovrà giocare come Catwoman, in possesso di differenti abilità e con i propri obiettivi; nella modalità sfida sarà possibile giocare, come



contenuto scaricabile, anche come Nightwing e Red Robin (entrambi un tempo apprendisti del cavaliere oscuro), ognuno in possesso della propria attrezzatura personalizzata. Il grande numero di supercriminali è aiutato da una ottima caratterizzazione degli stessi. Il gioco, comunque, tutto di questi risulta sempre fresco e coinvolgente.

La grafica è molto simile a quella del primo episodio e ne condivide alcune caratteristiche, fra cui il caratteristico danneggiarsi del costume con il passare della storia e gli effetti di impatto del batrullo. Il gioco è arricchito dalla prigione a cielo aperto e del freddo clima, sono così perfettamente, così come quello degli interni. Oltre ai trofei del Enigmista sparsi in giro per le varie aree, sono presenti molte altre missioni secondarie, alcune che coinvolgono dei nemici storici di Batman, altre invece più legate alla storia della serie.

Sono presenti inoltre parecchie localizzazioni dell'universo *DC Comics*, fra cui le altre città nominate dai produttori delle armi e persino l'infame vicolo di Crime Alley, la prima tappa nella storia del cavaliere oscuro. Il contenuto scaricabile comprende alcuni costumi speciali, missioni extra per la modalità "sfida", e un piccolo capitolo supplementare in cui si gioca principalmente come Robin; tutti i pacchetti sono gratuiti.



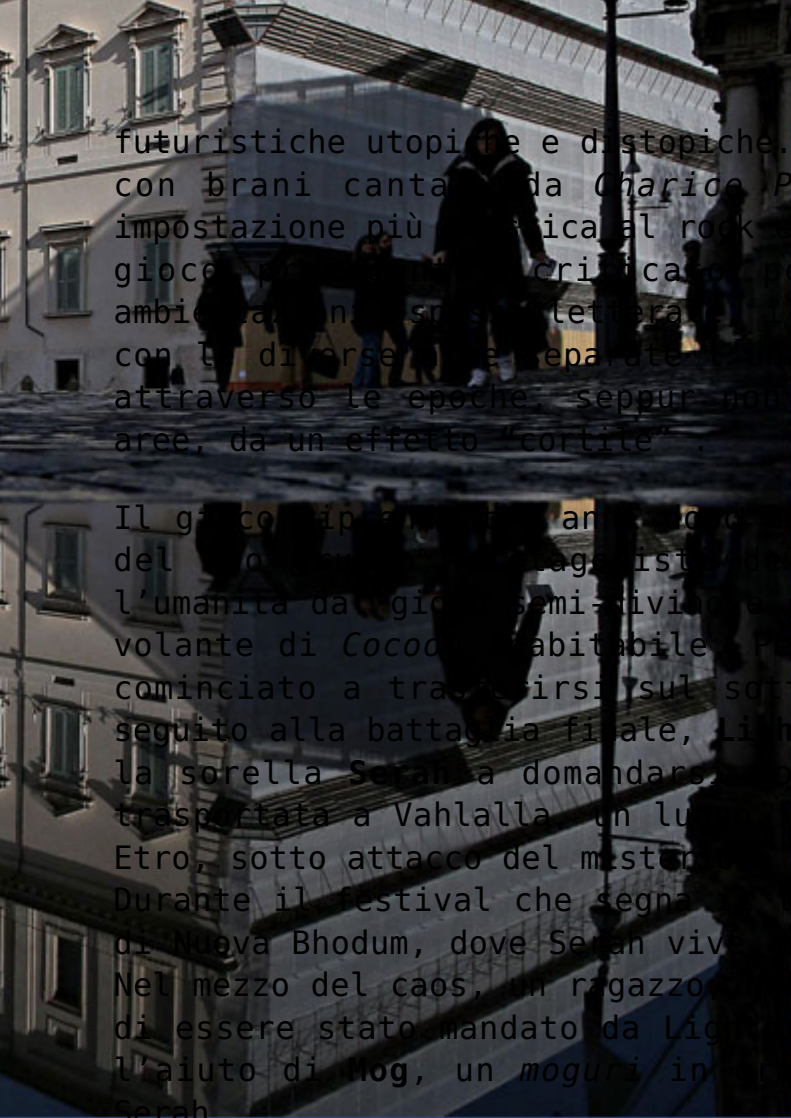
Batman: Arkham City, secondo capitolo della quadrilogia in corso d'opera, è ritenuto il miglior gioco della saga ed è estremamente apprezzato tanto dai fan di Batman, quanto dai "giocatori qualsiasi"; è presente una mod che permette di selezionare i costumi alternativi di Catwoman durante la modalità storia, ma non è stabile e potrebbe bloccare il gioco,.

Il gioco ha un costo di circa 25 euro in tutte le sue versioni ed è disponibile in edizione gioco dell'anno

Final Fantasy XIII-2: Decisamente fantastico, non proprio finale

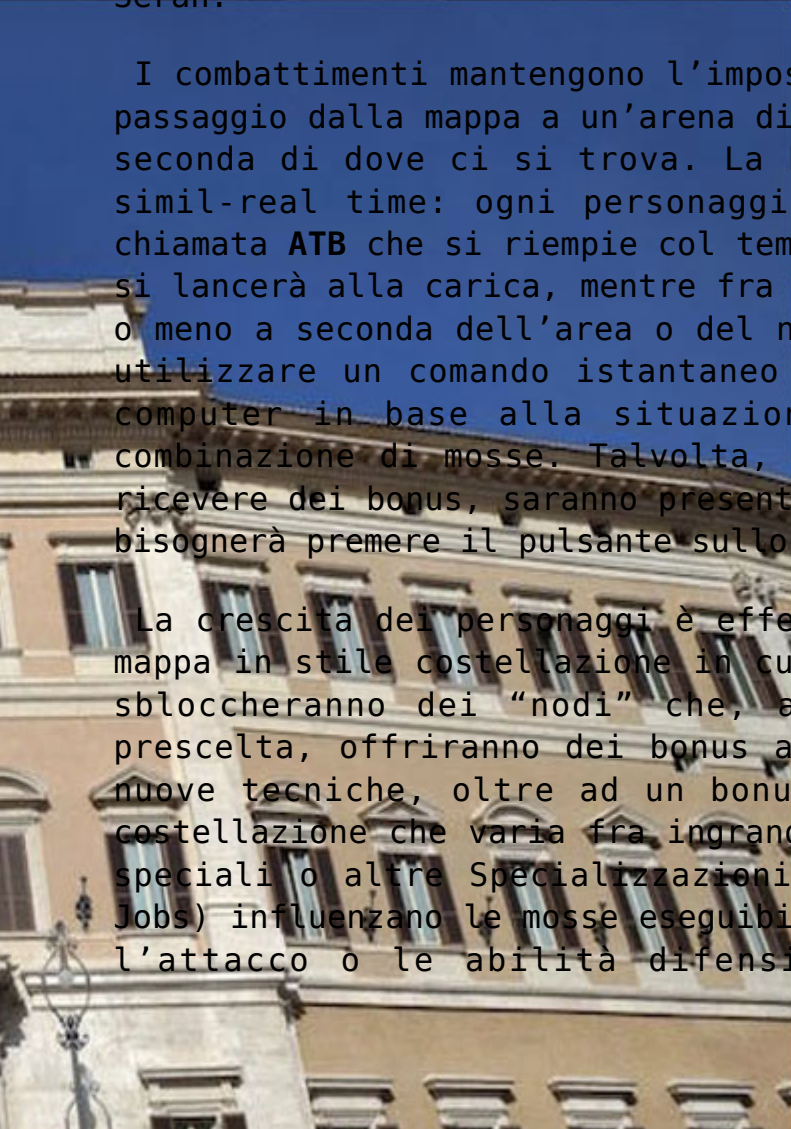
di Paolo Campanelli

Il gioco può essere definito una gioia per i sensi: la grafica avanzata si mantiene a cavallo fra l'iper-realistico e il fantasioso, coadiuvato dall'enorme varietà di ambienti, da fiere foreste a città




futuristiche utopiche e distopiche. Il comparto musicale è eccellente, con brani cantati da *Charide Pempenco*, e varia da brani con impostazione più classica al rock e persino al metal. A differenza del gioco precedente, criticato per l'eccessiva linearità delle ambientazioni e speso letteralmente, il gioco usa un'impostazione arcade, con le diverse zone separate l'una dall'altra e talvolta rivisitate attraverso le epoche, seppur non riuscendo a liberarsi, in alcune aree, da un effetto "cortile".

Il gioco riprende il filo narrativo della fine del precedente; **Lightning** e del suo amico **Yazoo**, magiisti del primo capitolo, hanno liberato l'umanità dal gioco semi-divino e conseguentemente reso il continente volante di *Cocodril* abitabile. Perciò gran parte degli abitanti ha cominciato a trasferirsi sul sottostante *Gran Pulse*. Tuttavia, in seguito alla battaglia finale, **Lightning** stessa è scomparsa, lasciando la sorella **Serah** a domandarsi dove sia finita. **Lightning** è stata trasportata a *Vahlalla*, un luogo fuori dal tempo dove risiede la dea *Etro*, sotto attacco del misterioso *Caius* e del suo esercito di mostri. Durante il festival che segna il terzo anno dall'esodo, il villaggio di *Nuova Bhodum*, dove **Serah** vive, viene attaccato da strane creature. Nel mezzo del caos, un ragazzo, **Ignel**, afferma di venire dal futuro e di essere stato mandato da **Lightning** per riunire le due sorelle con l'aiuto di **Mog**, un *moguri* in grado di trasformarsi nelle armi di **Serah**.



I combattimenti mantengono l'impostazione di scontri casuali, con il passaggio dalla mappa a un'arena di combattimento che cambia aspetto a seconda di dove ci si trova. La battaglia viene portata avanti in simil-real time: ogni personaggio possiede una "barra di azione" chiamata **ATB** che si riempie col tempo e una volta piena il personaggio si lancerà alla carica, mentre fra un attacco e l'altro si muoverà più o meno a seconda dell'area o del nemico affrontato. Il giocatore può utilizzare un comando istantaneo per sferrare attacchi scelti dal computer in base alla situazione o selezionare manualmente la combinazione di mosse. Talvolta, per completare un combattimento o ricevere dei bonus, saranno presenti degli eventi in quick-time in cui bisognerà premere il pulsante sullo schermo al momento giusto.

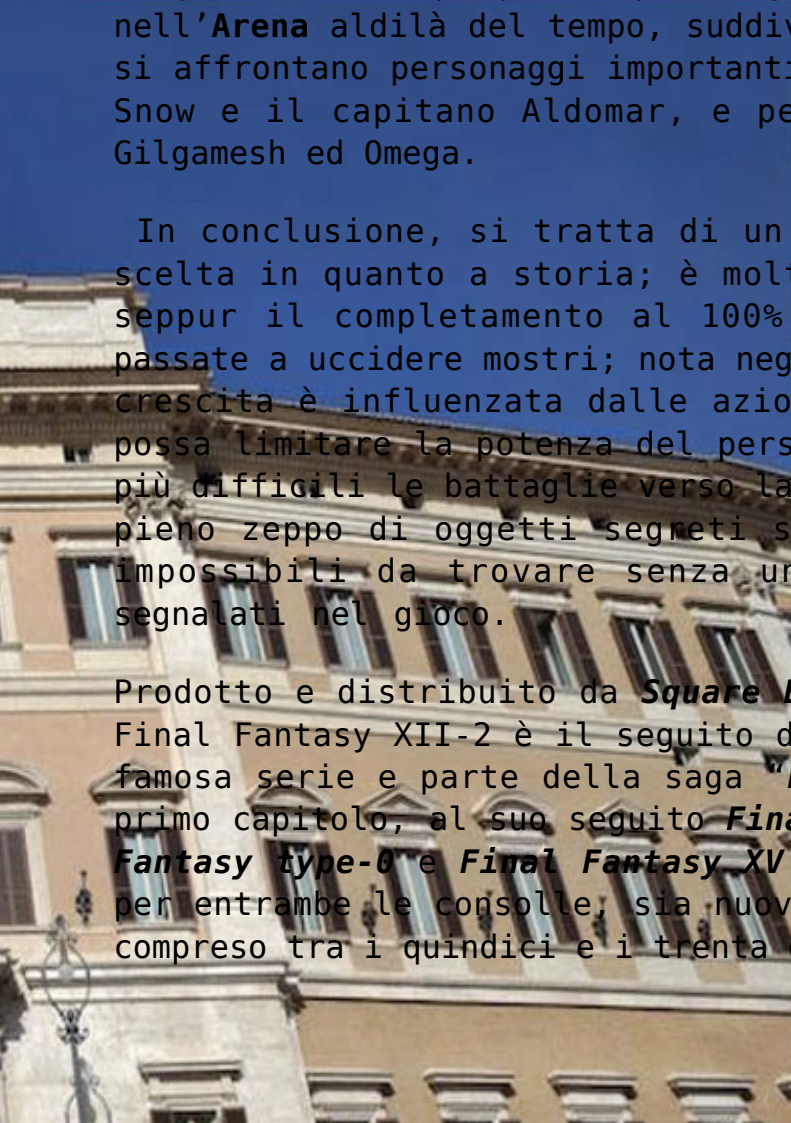
La crescita dei personaggi è effettuata tramite il *Cristallium*, una mappa in stile costellazione in cui, spendendo punti esperienza, si sbloccheranno dei "nodi" che, a seconda della **Specializzazione** prescelta, offriranno dei bonus a determinate categorie e talvolta nuove tecniche, oltre ad un bonus ogni volta che si completa una costellazione che varia fra ingrandimenti della barra d'azione, mosse speciali o altre Specializzazioni. Le Specializzazioni (in inglese *Jobs*) influenzano le mosse eseguibili dal personaggio, come ad esempio l'attacco o le abilità difensive, e aggiungono dei bonus alle



caratteristiche che diventano essenziali durante le battaglie più concitate; le specializzazioni sono selezionabili e scambiabili istantaneamente durante il combattimento con uno schermo di selezione denominato "Optium".

Benché i personaggi giocabili siano soltanto due, la quasi totalità dei mostri affrontati può essere "specializzata", facendo combattere un mostro al proprio fianco, ognuno con una Specializzazione fissa e verranno alternati durante la battaglia a seconda dell'Optium prescelto e associato con il Crystalium, che verrà però incrementato utilizzando i mostri recuperati dai combattimenti o acquistati al negozio.

La storia, sfortunatamente, soffre del problema che hanno tutti i capitoli intermedi in una trilogia, riferendosi spesso al primo capitolo (ritenuto carente al riguardo) e lasciando insoluti alcuni punti che verranno ripresi nell'ultimo; nonostante ciò, gli eventi del gioco stesso sono tutt'altro che blandi. Il contenuto scaricabile comprende un'ampia scelta di livelli alternativi per Noel, Serah e Mog, acquistabili a circa un euro l'uno (quelli di Mog sono in un pacchetto da 2 euro) e 3 livelli speciali: uno ambientato nel *casinò di Serendipity*, privo di combattimenti, uno è la continuazione del livello tutorial in cui si combatte la Lightning, che per l'occasione dispone di un proprio Optium personalizzato, e uno ambientato nell'*Arena* aldilà del tempo, suddiviso in ulteriori pacchetti, in cui si affrontano personaggi importanti della saga come Lightning stessa, Snow e il capitano Aldomar, e personaggi storici della saga come Gilgamesh ed Omega.



In conclusione, si tratta di un gioco valido, ma non la migliore scelta in quanto a storia; è molto più veloce di un *gdr* classico, seppur il completamento al 100% richiede comunque parecchie ore passate a uccidere mostri; nota negativa al riguardo è il fatto che la crescita è influenzata dalle azioni del giocatore e di conseguenza possa limitare la potenza del personaggio e rendere esponenzialmente più difficili le battaglie verso la fine del gioco. Il gioco è inoltre pieno zeppo di oggetti segreti sparsi in giro per le aree, quasi impossibili da trovare senza una guida esterna, in quanto non segnalati nel gioco.

Prodotto e distribuito da **Square Enix** per PlayStation 3 e Xbox 360, Final Fantasy XII-2 è il seguito diretto del tredicesimo gioco della famosa serie e parte della saga "*Final Fantasy Crystalis*" insieme al primo capitolo, al suo seguito **Final Fantasy XIII-2**, **Final Fantasy XIII-3**, **Final Fantasy XIII-0** e **Final Fantasy XIII-1**. Il gioco è facilmente reperibile per entrambe le consolle, sia nuovo che di seconda mano, ad un costo compreso tra i quindici e i trenta euro.

Sonic Generations , il ventennale del riccio blu

di Paolo Campanelli

Realizzato dalla Sega dopo lo sviluppo della SEGA, Sonic Generations è il più recente capitolo ufficiale della lunga saga del porcospino blu, condotta per PS3, Xbox360, Pc e Nintendo 3DS in occasione del ventennale anniversario dell'uscita del primo episodio; È stato perciò rilasciato a Natale del 2011.


La storia del gioco è molto semplice: durante il compleanno di Sonic, un'entità malvagia, nota come Time Eater, appare dal nulla e trasporta il porcospino e i suoi amici in un limbo bianco. Sonic, dopo aver ripreso i sensi, nota una costruzione dall'aspetto familiare in mezzo al vuoto, e si attiva per salvare i suoi amici.

Sonic Generations è strutturata in una collezione di tipo Arcade, con livelli ben differenziati l'uno dall'altro e con poca interazione al di fuori di essi. Il gioco è suddiviso in 3 aree contenenti tre livelli, due battaglie ai boss e una serie di sfide attraverso i livelli stessi, che sono suddivisi in due "fasi", una in chiave classica, in una versione 2d e una moderna in un'ambientazione tridimensionale.

Le sfide possono variare: completare un livello in un tempo limite, raccogliere un determinato numero di Ring o completare il livello senza essere colpito sono solo alcune delle possibilità. I livelli ripercorrono i giochi più famosi ed importanti della serie, e per l'occasione sono stati ricreati da zero con una grande profondità, coadiuvata ulteriormente dalla possibilità, su televisori compatibili, della funzione 3D stereoscopico nelle versioni console e pc, ovviamente, integrata in quella 3DS.

La colonna sonora riprende le più famose musiche e canzoni dai vari giochi della saga, oltre ad aggiungere alcune nuove tracce musicali ed un paio di remix di brani "storici", riorchestrati in chiave moderna. In più, c'è la possibilità di selezionare a piacere il brano che suonerà attraverso il livello prescelto. Le differenze tra la versione 3DS e le "sorelle maggiori" sono limitate all'ambientazione dei livelli e ai boss affrontati, ma i giochi mantengono immutato il fascino della velocità che è alla base dell'intera serie.

L'acquisto è obbligatorio per ogni fan di Sonic *The Hedgehog* che si ritenga tale, ed è un ottimo gioco da possedere nella propria



collezione, in grado di soddisfare i gusti di tutti gli amanti del genere platform e della velocità tipica del porcospino blu, al punto di essere osannato da alcuni fan e ritenuto il gioco "di rinascita" per la serie. Il gioco è quindi un caso di numerosa produzione ma di dubbia qualità.

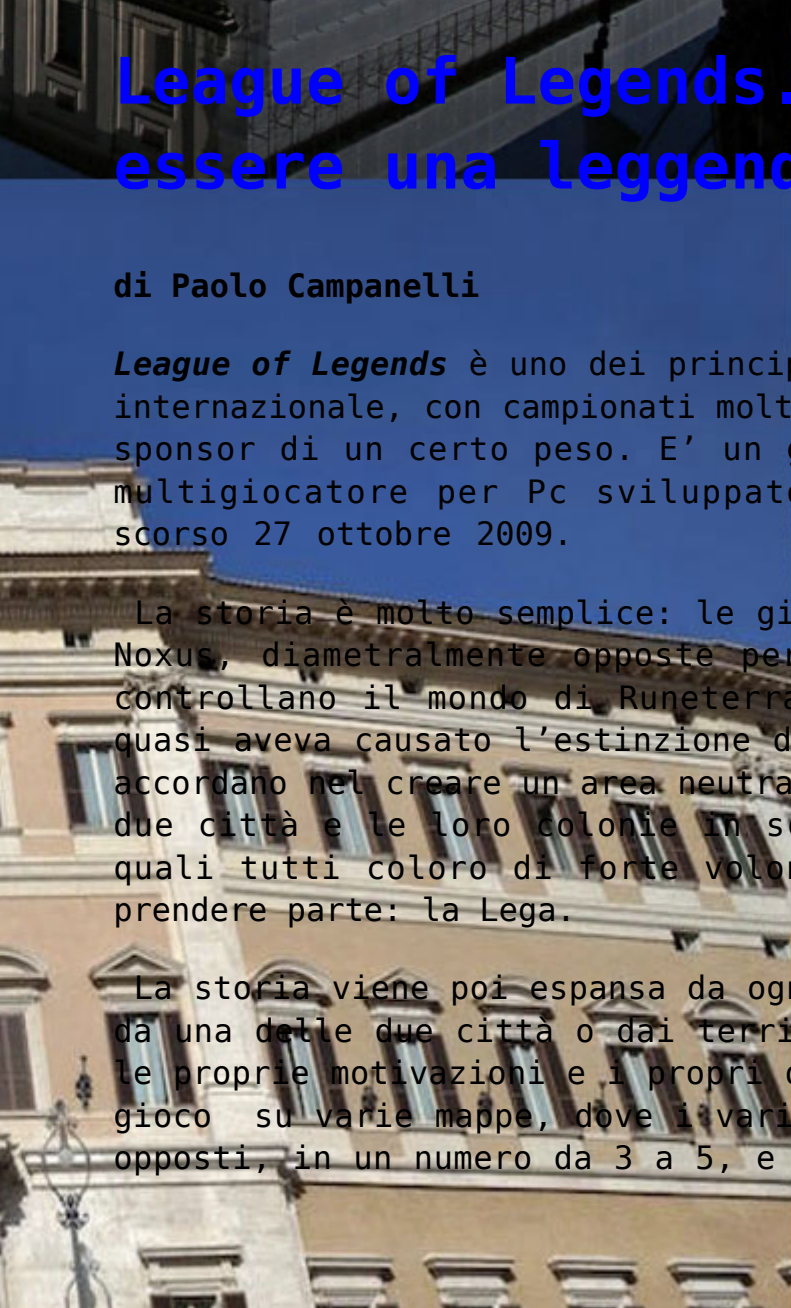
Per le versioni console è presente, come contenuto scaricabile al costo di circa due euro, un livello extra ispirato dal leggendario *Pinball* dal gioco *Sonic Adventure*, "rimasterizzato" in alta definizione per la versione 3DS.

Il costo per tutte le versioni console e pc si aggira intorno ai 30-40 euro ed è scaricabile anche in formato digitale (niente disco, tutto il gioco salvato in memoria). La scheda fisica per la versione 3DS ha un prezzo che può arrivare a 40 euro, mentre la versione digitale scaricabile direttamente dal negozio virtuale ha un costo fisso di 25 euro.



League of Legends. Per chi vuole essere una leggenda, ma anche no


di Paolo Campanelli



League of Legends è uno dei principali giochi della scena competitiva internazionale, con campionati molto seguiti in ambiente videoludico e sponsor di un certo peso. E' un gioco di strategia in tempo reale multigiocatore per Pc sviluppato da *Riot games* e pubblicato lo scorso 27 ottobre 2009.

La storia è molto semplice: le gigantesche città-stato di Demacia e Noxus, diametralmente opposte per cultura e civiltà, storicamente controllano il mondo di Runeterra; dopo una gigantesca guerra che quasi aveva causato l'estinzione di ogni forma vivente, i governi si accordano nel creare un'area neutrale dove risolvere le dispute tra le due città e le loro colonie in scontri di ideali fra campioni, ai quali tutti coloro di forte volontà e altrettanta forza potessero prendere parte: la Lega.

La storia viene poi espansa da ogni singolo personaggio, proveniente da una delle due città o dai territori circostanti, che combatte per le proprie motivazioni e i propri obiettivi. Vi sono due modalità di gioco su varie mappe, dove i vari giocatori sono divisi in due team opposti, in un numero da 3 a 5, e si danno battaglia per distruggere



il "Nexus" nemico, posizionato all'ingresso delle basi, prima che gli avversari distruggano il proprio.

Nelle partite di giochi "classica", questo risultato può essere raggiunto soltanto per distruzione delle *torri difensive* attraverso la mappa; in quelle "moderate" invece, è fondamentale il possesso dei "punti di controllo" sparsi per la mappa, perchè i *Nexus* verranno automaticamente danneggiati da chi ne possiede di più. A supportare i Campioni in gioco, dalle due basi continueranno ad uscire *Minion*, deboli truppe che il unico obiettivo è quello di attaccare le torri difensive. Non reagiscono alla presenza di questi esserini, e fermare i *Minion* è di avverso.

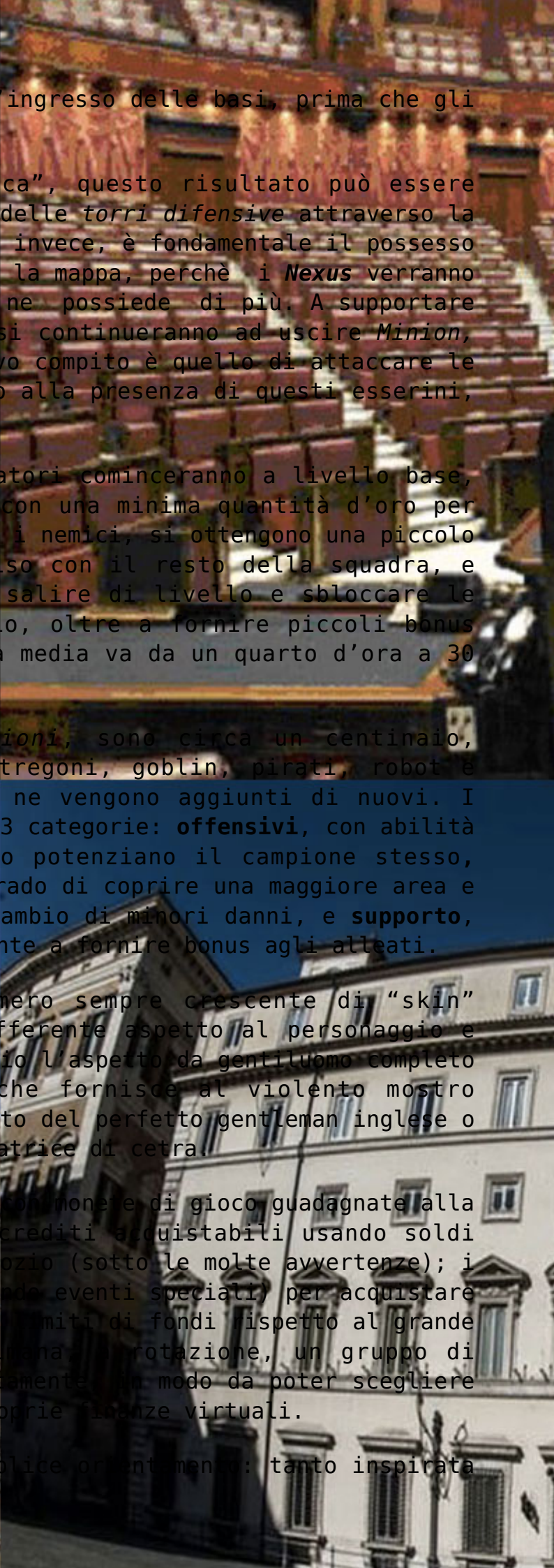
All'inizio di ogni partita i giocatori cominceranno a livello base, privi di equipaggiamenti bonus e con una minima quantità d'oro per acquistare questi ultimi; eliminando i nemici, si ottengono una piccola quantità d'oro, in parte diviso con il resto della squadra, e "punti esperienza" impiegati per salire di livello e sbloccare le mosse utilizzabili dal personaggio, oltre a fornire piccoli bonus cumulativi alla salute. La partita media va da un quarto d'ora a 30 minuti scarsi.

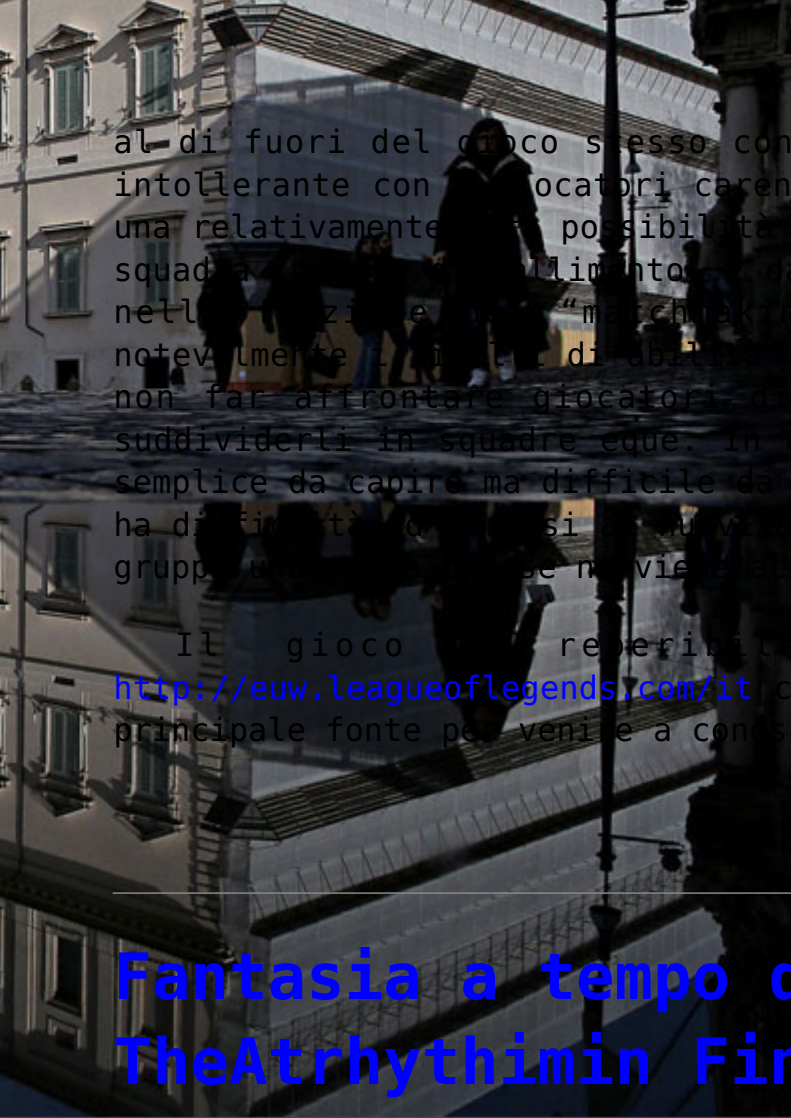
I personaggi giocabili, i *Campioni*, sono circa un centinaio, comprendenti scienziati, pazzi, stregoni, goblin, pirati, robot e mostri assortiti, e regolarmente ne vengono aggiunti di nuovi. I Campioni si possono suddividere in 3 categorie: **offensivi**, con abilità principali che infliggono danni o potenziano il campione stesso, **difensivi**, dotati di attacchi in grado di coprire una maggiore area e di infliggere malus ai nemici in cambio di minori danni, e **supporto**, con abilità indirizzate principalmente a fornire bonus agli alleati.

Ogni Campione ha inoltre un numero sempre crescente di "skin" alternative che forniscono un differente aspetto al personaggio e talvolta nuove frasi, come ad esempio l'aspetto da gentiluomo completo di frack, cilindro e monoclo che fornisce al violento mostro insettoide il vocabolario e l'accento del perfetto gentleman inglese o come quello da pop star per la suonatrice di cetra.

I vari campioni sono acquisiscono con monete di gioco guadagnate alla fine di ogni partita, o con dei crediti acquistabili usando soldi reali nell'apposita sezione del negozio (sotto le molte avvertenze); i crediti sono l'unica fonte (escludendo eventi speciali) per acquistare le skin alternative; per ovviare ai limiti di fondi rispetto al grande numero di personaggi, ogni settimana, a rotazione, un gruppo di Campioni sarà selezionabile gratuitamente, in modo da poter scegliere con più facilità se spenderci le proprie ricchezze virtuali.

La comunità dei giocatori ha un duplice orientamento: tanto ispirata






al di fuori del gioco stesso con video e musica, quanto chiusa e intollerante con i giocatori carenti in esperienza o in abilità, con una relativamente alta possibilità di insulti da parte dei compagni di squadra. Il sistema di matchmaking, da notare però l'ottimo lavoro fatto nella creazione del "matchmaking", in grado di differenziare notevolmente i livelli di abilità (presunti) dei giocatori in modo da non far affrontare giocatori di livelli troppo differenti e di suddividerli in squadre eque. In conclusione, si tratta di un gioco semplice da capire ma difficile da padroneggiare, con una comunità che ha difficoltà a lasciarsi alle spalle i arrivati, ma che crea grandi e coesi gruppi dove tutti si sentono accettati.

Il gioco è reperibile gratuitamente sul sito <http://euw.leagueoflegends.com/it> che è anche il portale italiano e la principale fonte per venire a conoscenza di eventi e aggiornamenti.


Fantasia a tempo di musica: TheAtrhythm in Final Fantasy

di Paolo Campanelli




Il gioco prende il semplicissimo concetto dei rithming games (premere i tasti a tempo di musica o, in questo caso, il touch screen) e li unisce al complicato universo dei giochi di ruolo di *Final Fantasy*. Il grande numero di personaggi (in uno stile deformato e pacioccone per l'occasione), provenienti dai vari capitoli, possiede una varietà di abilità in grado di offrire supporto durante lo svolgimento del gioco, e in alcuni casi persino fare la differenza tra vittoria e sconfitta; va però detto che suddette abilità, o la mancanza delle stesse, non influenza l'effettiva difficoltà del gioco nella stragrande maggioranza delle partite. Oltre ai personaggi, tutti i nemici storici della saga fanno la loro comparsa, e ogni sfondo è ispirato ad una zona del gioco da cui proviene il brano in esecuzione, rendendo il gioco una continua esplosione di colori e ricordi.


Il gioco constiene più di 70 brani giocabili, a cui si vanno ad aggiungere le musiche dei menu e quelle scaricabili dall'apposito negozio online ad un euro l'uno; brani che hanno fatto la storia di FF come Battaglia Sul Ponte Magno (Battle on the Big Bridge) da FFV e One Winged Angel da FFVII o perle più recenti come il Tema dell'Impero




(Imperial theme) di Final Fantasy XIII-2 o la Riserva di Sunlet (Sunlet's Waterscape) di Final Fantasy XIII-2 I brani sono suddivisi in 3 differenti stage: Field, Battle e Event. In battle i personaggi del giocatore affrontano i nemici e di nemici storici della saga, con le azioni dei personaggi (abilità, tecniche, ecc.) dettati da come il giocatore esegua i comandi. In Field il personaggio del giocatore correrà attraverso famose ambientazioni della serie, andare a tempo lo farà correre più in fretta, in Event invece le note saranno sparse sullo schermo, mentre nello sfondo ci sarà un filmato che riprende alcuni eventi finali della serie o sono pre-filmati, o effettive sequenze di gioco nel corso della serie, i brani sono tecnicamente avanzati.



I brani possono essere affrontati in tre differenti modalità: Challenge, dove il singolo brano può essere giocato in uno dei 3 livelli di difficoltà, Series, in cui il giocatore deve eseguire i tre brani di un capitolo uno dopo l'altro, e Chaos Shrine, dove il giocatore affronta coppie di brani nelle versioni più difficili (seppur non punitive quanto il livello di difficoltà "extreme"). In questa modalità vi è una sorta di "ritorno alle origini" in quanto i valori e le abilità dei personaggi sono importanti e possono influenzare notevolmente l'esito e i risultati della partita e il valore degli oggetti trovati. Il Chaos Shrine può inoltre essere giocato da più giocatori contemporaneamente, in modo da vincere migliori ricompense.



Durante il corso del gioco, alla fine di ogni partita, si ottiene un numero di "note Rythmia", che una volta collezionate in gran numero, sbloccano alcune funzionalità e collezionabili, fra cui la collezione dei brani, ascoltabili singolarmente e video. È inoltre presente una grande collezione di "carte" che descrivono i vari personaggi presenti nel gioco. Il gioco ha ricevuto un'unanime acclamazione, dalla critica, dai giocatori, e persino dagli sviluppatori dei giochi della serie che ormai si sono ritirati dalla scena videoludica, venendo considerato "un'ode alla serie di *Final Fantasy*", al punto tale da ricevere un seguito appena due anni dopo, *Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call*, che contiene più personaggi, più brani (220 di base e 100 scaricabili, tanto di giochi della serie, quanto di altri giochi prodotti dalla Square nel corso degli anni) e una migliore modalità multi giocatore.



Come piccola nota ricordiamo delle limitazioni visive che danno il nome al Nintendo 3DS e che possono rendere l'esperienza ancora migliore. *Theatrhythm Final Fantasy* è disponibile per Nintendo 3DS e Tablet Apple, ma la versione Tablet richiede piattaforme potenti (un Ipad Touch di quarta generazione soffre moltissimo a farlo girare e perciò lo rende ingiocabile) e benché sia fornito gratuitamente, gran

parte dei brani va comprata separatamente. La versione 3DS può essere trovata intorno ai 40 euro, o con relativa facilità come seconda mano a un prezzo minore.

Theatery, il mini-infantasy Ghostly Call è solamente per 3DS, ma può essere acquistato direttamente dal Nintendo Shop (il negozio on-line di Nintendo) a 40 euro, e a leggermente di più nei negozi.


Ghostbusters: Mai incrociare i flussi!

di Paolo Campanelli


Direttamente dagli anni ottanta, il glorioso ritorno degli acchiappafantasi e dei loro zaini protonici, su Ps2, PS3, PSP, Xbox360, PC, Wii e NintendoDs. L'articolo analizza prima le versioni per le consolle maggiori, i dettagli delle versioni PS2 e Wii dove indicato ed infine la versione NintendoDS. Ghostbusters usa una impostazione non dissimile dagli sparatutto, con la visuale fissa sulla spalla destra del personaggio, con tutti i vantaggi e gli svantaggi che ciò comporta; sullo zaino Protonico è presente un indicatore della vita e del calore dell'arma e che indica quando ricaricare.

Nel corso del gioco diventano disponibili 4 differenti armi, ognuna in possesso di una modalità "fuoco secondario": il classico e immancabile Flusso Protonico scarica tutta la carica rimasta in un singolo Dardo ai bosoni; la Scarica di potenza, equivalente anti spettrale del fucile a pompa, con l'abilità del Flusso di stasi, in grado di rallentare, o addirittura fermare completamente uno spirito; il SoffiaSlime del secondo film, al quale è aggiunta la possibilità di creare cavi utilizzabili per interagire con l'ambiente; il Collimatore di bosoni, che funge da sensore a ricerca per il Pulso Sovraccaricato, arma debole ma a fuoco ravvicinato.

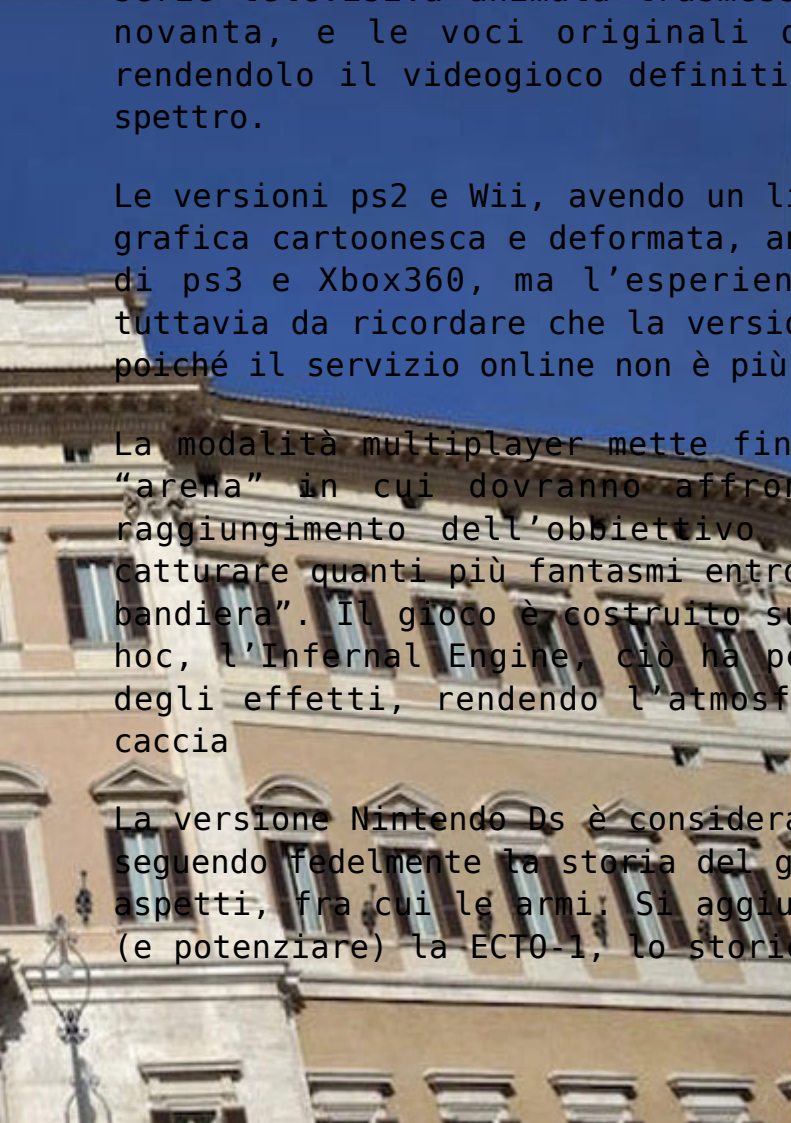




Oltre alle armi dello zaino, il giocatore ha a disposizione l'immane traliccio per fantasmi, da dover usare contro la maggior parte degli spettri. Il Rilevatore PKE, per individuare e analizzare gli spettri e gli acchiacci spettrali, necessari per vedere attraverso le illusioni degli spettri. Il giocatore impersonerà il Novellino (the Rookie), nuovo recluta che va ad affiancare i quattro *Ghostbusters* veterani nella loro avventura attraverso la città di New York per fermare le forze occulte e il loro piano di inondare di spettri la città. Verranno visitati i luoghi storici della serie, come il Seldowich, il museo di storia naturale, la libreria nazionale e la sede della città e la immancabile Caserma, quest'ultima totalmente esplorabile e perfettamente ricostruita, nella quale si potrà inoltre interagire con i manufatti paranormali raccolti durante la partita.



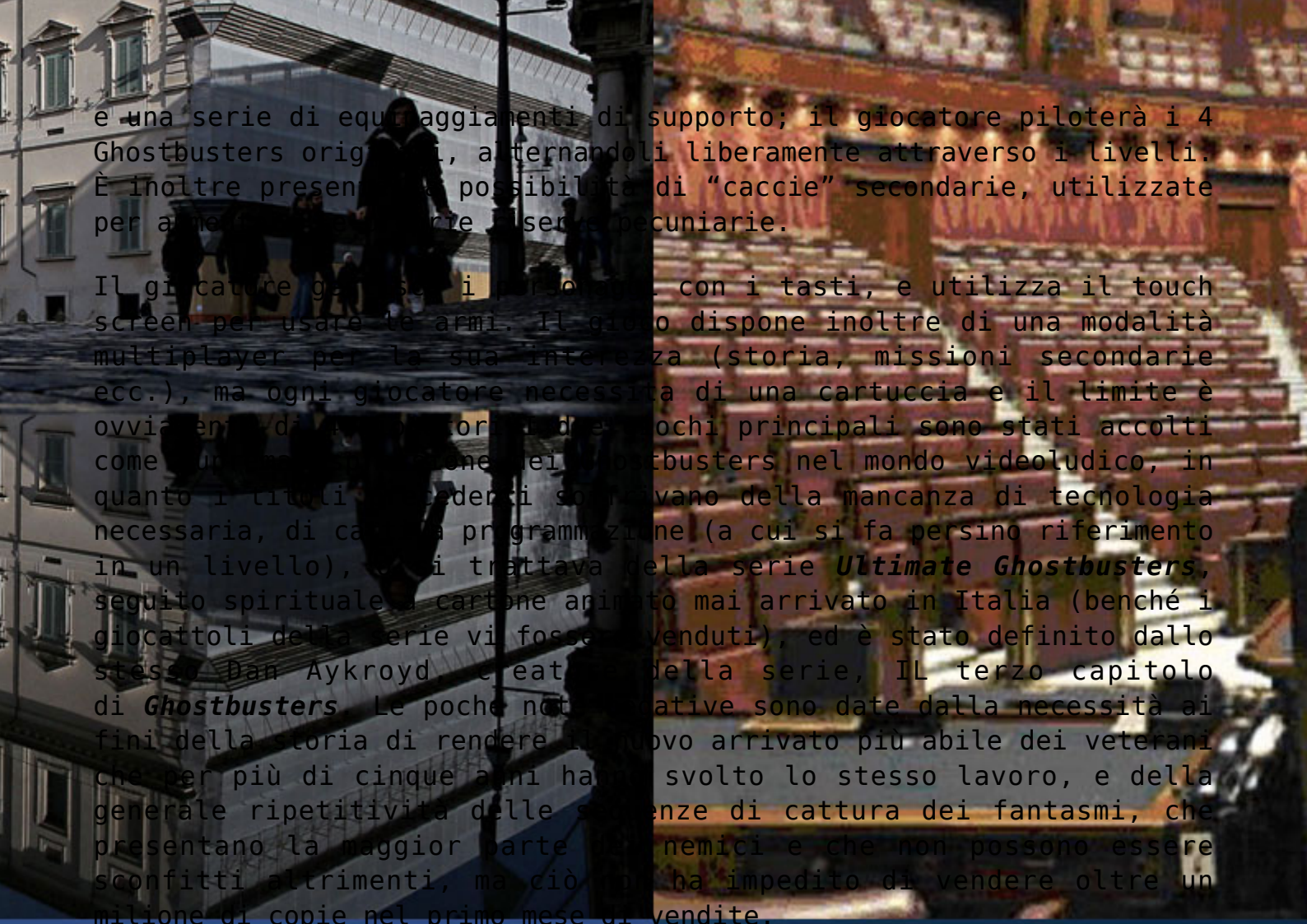
I fantasmi sono molti e vari, e spaziano dagli spettri resi famosi dal film (Slimy, la bibliotecaria, StayPuft l'omino dei marshmallows) a presenze che vanno semplicemente "laserate" all'oblio, oltre a nuove creazioni appositamente per la modalità multiplayer. Gli ambienti del film sono ricostruiti alla perfezione, e l'ambiente è quasi completamente distrutto, dando al giocatore maldestro un'enorme quantità di schegge e briciature; il mondo spettrale, in tutta la sua cangiante varietà, prende ispirazione da alcuni episodi della serie televisiva animata trasmessa a cavallo degli anni ottanta e novanta, e le voci originali degli attori completano l'opera rendendolo il videogioco definitivo per ogni fan della caccia allo spettro.



Le versioni ps2 e Wii, avendo un livello grafico inferiore, usano una grafica cartonesca e deformata, anziché la versione super-realistica di ps3 e Xbox360, ma l'esperienza di gioco rimane invariata; è tuttavia da ricordare che la versione PS2 non dispone di multiplayer, poiché il servizio online non è più disponibile da anni.

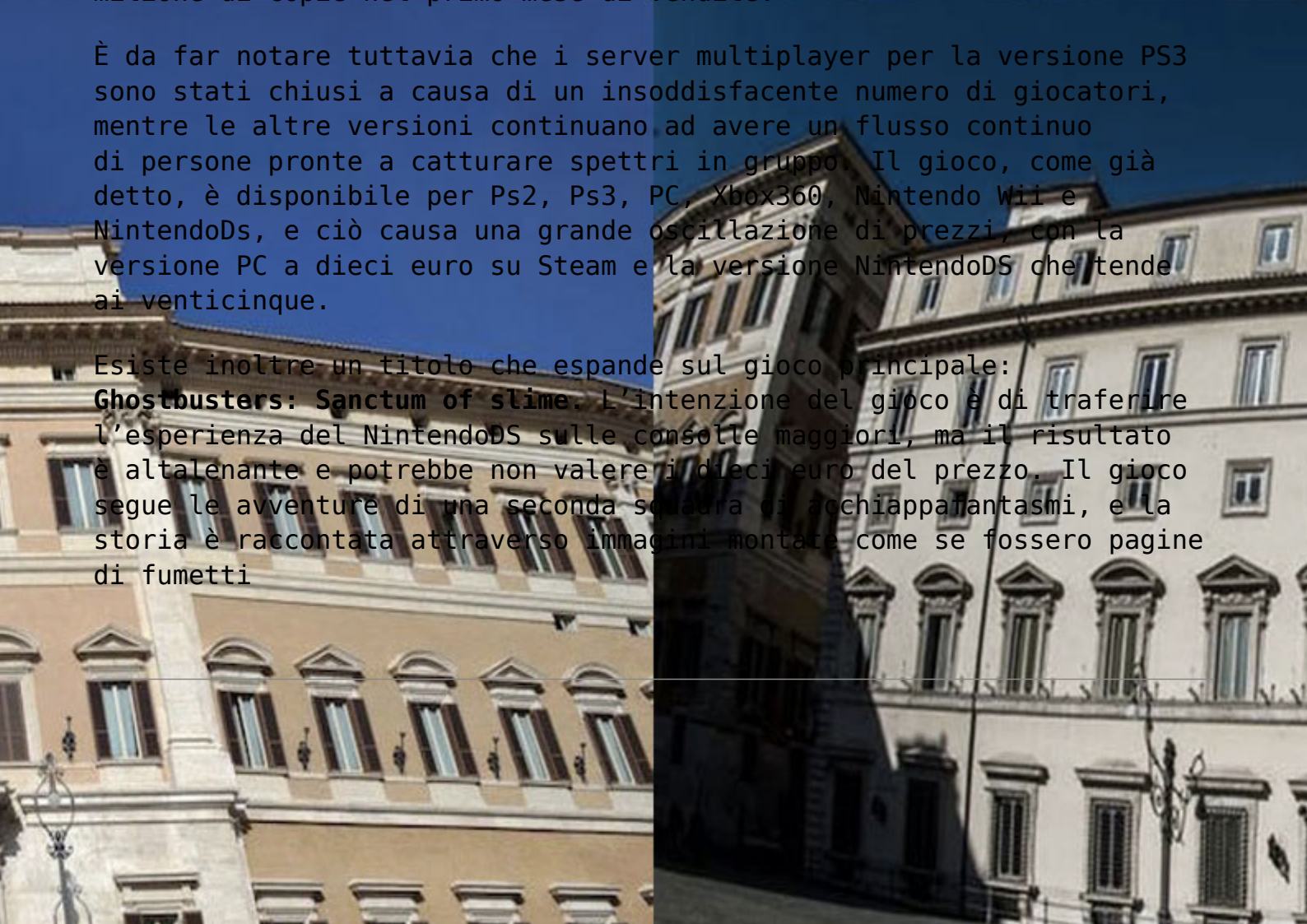
La modalità multiplayer mette fino a quattro giocatori in ambienti "arena" in cui dovranno affrontare esseri spettrali fino al raggiungimento dell'obiettivo prescelto tra Sopravvivenza, il catturare quanti più fantasmi entro il tempo limite, o il "difendi la bandiera". Il gioco è costruito su un motore grafico sviluppato ad hoc, l'Infernal Engine, ciò ha permesso di ottenere la perfezione degli effetti, rendendo l'atmosfera "reale" durante ogni singola caccia.

La versione Nintendo Ds è considerata la perfetta "sorella minore", seguendo fedelmente la storia del gioco e la maggior parte degli altri aspetti, fra cui le armi. Si aggiunge però la possibilità di guidare (e potenziare) la ECTO-1, lo storico veicolo degli acchiappafantasmi.



e una serie di equi aggiamenti di supporto; il giocatore piloterà i 4 Ghostbusters originali, alternandoli liberamente attraverso i livelli. È inoltre presente la possibilità di "caccie" secondarie, utilizzate per aumentare le ricche risorse e pecuniarie.

Il giocatore gestisce il personaggio con i tasti, e utilizza il touch screen per usare le armi. Il gioco dispone inoltre di una modalità multiplayer per la sua interezza (storia, missioni secondarie ecc.), ma ogni giocatore necessita di una cartuccia e il limite è ovviamente di quattro giocatori. I due giochi principali sono stati accolti come un grande successo nei Ghostbusters nel mondo videoludico, in quanto i titoli precedenti soffrivano della mancanza di tecnologia necessaria, di cattiva programmazione (a cui si fa persino riferimento in un livello), e di un trattamento della serie *Ultimate Ghostbusters*, seguito spirituale di cartone animato mai arrivato in Italia (benché i giocattoli della serie vi fossero venduti), ed è stato definito dallo stesso Dan Aykroyd, creatore della serie, il terzo capitolo di *Ghostbusters*. Le poche note negative sono date dalla necessità ai fini della storia di rendere il nuovo arrivato più abile dei veterani che per più di cinque anni hanno svolto lo stesso lavoro, e della generale ripetitività delle sequenze di cattura dei fantasmi, che presentano la maggior parte dei nemici e che non possono essere sconfitti altrimenti, ma ciò non ha impedito di vendere oltre un milione di copie nel primo mese di vendite.



È da far notare tuttavia che i server multiplayer per la versione PS3 sono stati chiusi a causa di un insoddisfacente numero di giocatori, mentre le altre versioni continuano ad avere un flusso continuo di persone pronte a catturare spettri in gruppo. Il gioco, come già detto, è disponibile per Ps2, Ps3, PC, Xbox360, Nintendo Wii e NintendoDs, e ciò causa una grande oscillazione di prezzi, con la versione PC a dieci euro su Steam e la versione NintendoDS che tende ai venticinque.

Esiste inoltre un titolo che espande sul gioco principale: **Ghostbusters: Sanctum of Slime**. L'intenzione del gioco è di trasferire l'esperienza del NintendoDS sulle console maggiori, ma il risultato è altalenante e potrebbe non valere i dieci euro del prezzo. Il gioco segue le avventure di una seconda squadra di cacciatori di fantasmi, e la storia è raccontata attraverso immagini montate come se fossero pagine di fumetti.

La sfida del terrore. Five Night At Freddy vs SCP-Containment Breach


di Paolo Camparelli

A confrontarsi per il titolo di *Indie Survival Horror* per PC abbiamo due dei giochi più apprezzati dell'autunno, e il loro livello di popolarità è stato attestato su YouTube per i molti video di persone che ne parlano (e per un altro ne parlano impauriti); questi due giochi hanno già ricevuto molte parodie, omaggi e citazioni. Il che è ancor più significativo se si considera che "Indie" sta a significare che sono prodotti piccoli gruppi autonomi, ovvero al di fuori dei colossi multinazionali. In entrambi i giochi, così come in ogni horror, l'obiettivo è sopravvivere a tutto ciò che ti verrà lanciato contro. Ciò che rende questi due giochi nettamente differenti è il come.

Five Night at Freddy

Creato da Scott Cawthon, il punto e-clicca *Five Night at Freddy* mette il giocatore nei panni di Mike Schmidt, guardia di sicurezza notturna appena assunta dal locale *Freddy Fazbear's Pizza*, ispirato alla famosa catena di ristoranti *Chuck E. Cheese's*, particolarmente apprezzati dai bambini americani, in quanto oltre ad avere gli intrattenimenti più comuni come i cabinati per videogiochi e le piscine con le palette, sin dagli inizi degli anni '90 facevano uso di pupazzi robotici (o, più tecnicamente, Animatronici) dall'aspetto di animali antropomorfi, solitamente addetti a cantare. Il gioco comincia alla mezzanotte del primo giorno, con il giocatore fermo nella sua postazione di guardia e con una batteria che deve durare fino alle 6 del mattino, suddetta batteria è necessaria per far funzionare gli schermi di controllo, le porte elettroniche di sicurezza e le luci dei due corridoi, necessarie per controllare gli angoli ciechi degli stessi.

Durante la notte, infatti, i 4 robot abitanti del locale vagheranno per stanze e corridoi, privi di una reale meta e, come i messaggi pre-registrati descrivono, per infilare chiunque essi incontrino in uno dei costumi di riserva, pieni di pezzi elettronici troppo affilati e appuntiti per una persona all'interno. Il giocatore si ritroverà quindi seduto nella sua stanzetta, con la batteria via via più scarica, a dovere tenere d'occhio i 4, ciascuno con dei differenti comportamenti, con vari rumori inquietanti e la consapevolezza che una semplice distrazione può portare alla schermata di *Game Over*.



La grafica può essere definita con una singola parola, oleosa, dando quell'aspetto di visibilità a oggetti che altrimenti sarebbero perfettamente normali; questo effetto, unito alla scarsa illuminazione, al grande livello di dettaglio, e agli inquietanti e sordidi e stessi, e volentieri guarderanno dritto in camera, e in grado di dare i brividi a chiunque. I controlli, come in ogni punta-e-clicca, sono semplicissimi, richiedendo unicamente il mouse e un suo tasto.

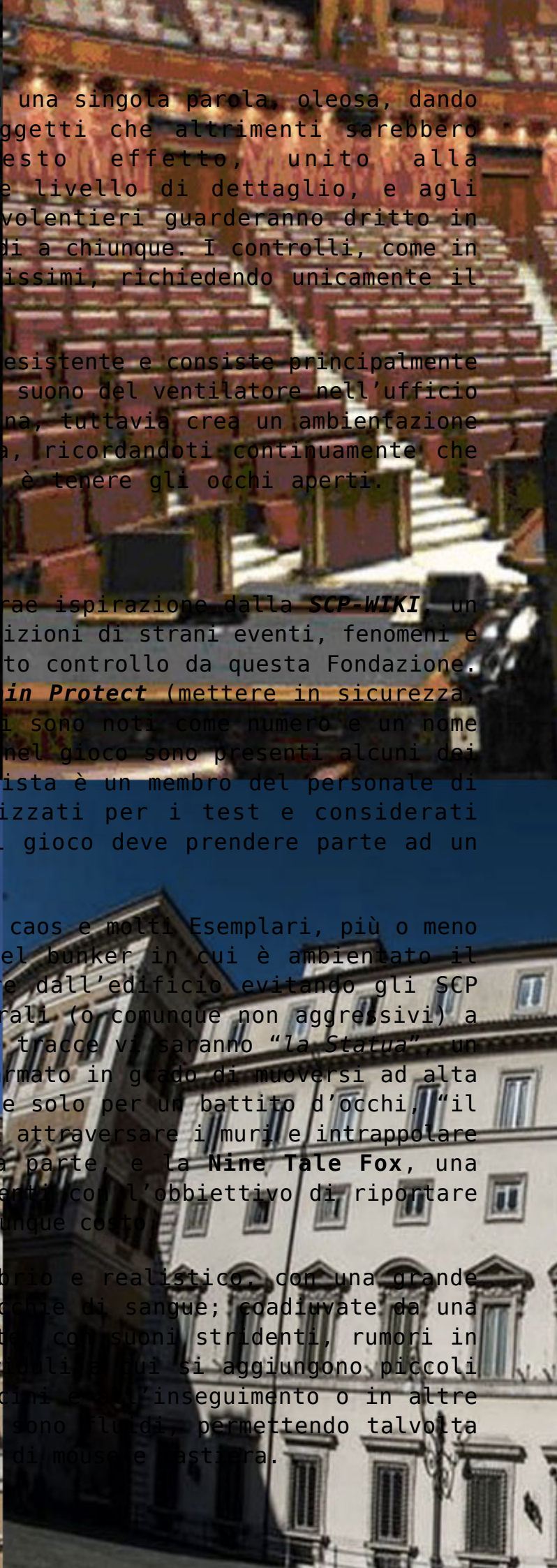
La colonna sonora è un po' monotona e insistente e consiste principalmente in effetti sonori come il coscia, il suono del ventilatore nell'ufficio o le pentole che bollono nella padana, tuttavia crea un'ambientazione oppressiva e pesantemente adatta, ricordandoti continuamente che l'unico modo per sopravvivere in fondo è tenere gli occhi aperti.

× SCP-Containment Breach

Sviluppato da *Regalis*, il gioco trae ispirazione dalla *SCP-WIKI*, un sito che raccoglie racconti e descrizioni di strani eventi, fenomeni e individui, monitorati e tenuti sotto controllo da questa Fondazione. La sigla *SCP* sta per *Secure Contain in Protect* (mettere in sicurezza, contenere, proteggere) gli oggetti sono noti come numero e un nome (per esempio SCP 793-la Statua) nel gioco sono presenti alcuni dei più famosi esemplari. Il protagonista è un membro del personale di classe D, coloro che sono utilizzati per i test e considerati sacrificabili, che all'inizio del gioco deve prendere parte ad un esperimento.

Durante l'introduzione, scoppia il caos e molti Esemplari, più o meno pericolosi, riescono a fuggire nel bunker in cui è ambientato il gioco; il giocatore dovrà fuggire dall'edificio evitando gli SCP violenti e sfruttando quelli neutrali (o comunque non aggressivi) a suo favore; perennemente sulle sue tracce vi saranno "la Statua", un essere umanoide fatto di cemento armato in grado di muoversi ad alta velocità quando non osservato anche solo per un battito d'occhi, "il Vecchio" un uomo sadico in grado di attraversare i muri e intrappolare il giocatore in una dimensione a parte, e la *Nine Tale Fox*, una squadra speciale armata fino ai denti con l'obiettivo di riportare sotto controllo la struttura a qualunque costo.

La grafica punta ad uno stile sobrio e realistico, con una grande presenza di aree danneggiate e macchie di sangue; coadiuvate da una colonna minimalista ma onnipresente, con suoni stridenti, rumori in lontananza e talvolta allarmi striduli a cui si aggiungono piccoli jingles quando alcuni SCP sono vicini e all'inseguimento o in altre specifiche occasioni. I controlli sono fluidi, permettendo talvolta salvataggi in extremis, e fanno uso di mouse e tastiera.



Il confronto

I due giochi, come si è detto, hanno riscosso un grande successo tra il pubblico perché, a dispetto delle debolezze che generano, il primo dando opposte opportunità di azione e di reazione, il secondo per la costante possibilità che le proprie azioni, o la mancanza di esse, causino la morte del giocatore. *Five Nights at Freddy* utilizza una struttura che non lascia spazio per errori, che può causare effettivi attacchi d'ira nel giocatore ad un passo dalla vittoria, mentre *SCP-Containment Breach* si caratterizza per il "cricchendo", permettendo quasi sempre di vedere la propria morte, spesso imprevista.


L'interattività con l'ambiente, inesistente in *FNaT* è estremamente elevata in *SCP-CB*: costante di porte che talvolta si aprono o chiudono improvvisamente quando ci si avvicina, trappole che si attivano una volta arrivati troppo vicini e imboscate da parte degli *SCP*. *SCP-CB* inoltre ha una grande apertura verso le installazioni di mod, che permettono di variare di molto il gioco, arrivando ad aggiungere elementi ironici ed assurdi (fallendo però nel renderli meno paurosi), mentre *FNaT* possiede unicamente modifiche all'aspetto dei 4 personaggi visitabili.

Five Nights at Freddy può essere acquistato su Steam a 5 euro, e ne è stato annunciato un seguito. *SCP-Containment Breach* è scaricabile gratuitamente sul sito ufficiale www.scpcbgame.com ed è in continuo aggiornamento


Surgeon simulator

di Paolo Campanelli


Il gioco è nato come prototipo, sviluppato in 48 ore alla *2013 Global Game Jam*, una fiera americana di sviluppatori di videogiochi autonomi; il grande successo del prototipo stesso ha convinto i creatori, *Bossa Studios*, a lavorare su una versione definitiva, pubblicata per PC il 19 aprile dello stesso anno, seguita da una versione per Ipad & Tablet e PS4 il 14 agosto 2014. Il giocatore veste i panni di Nigel Burke, un chirurgo per l'appunto, famoso per operare usando solo la mano sinistra pur non essendo mancino. Il paziente, Bob dovrà subire un trapianto differente in ogni missione. Questa è la semplicissima ed efficace premessa del gioco, data la modernità del genere *arcade* di cui fa parte.




La grafica è molto colorata, al punto da dare un tono di leggerezza senza per questo scivolare nel *cartoonesco*, rendendo ogni organo ben visibile e ben differenziato senza stravolgere l'effettivo aspetto anatomico. I controlli sono volutamente rigidi e tutt'altro che collaudati, in quanto il intero gioco ruota attorno a questi stessi controlli, ma sono estremamente semplici: un tasto per ogni dito e il mouse per muovere la mano (e relativo polso) su PC, controllo touch screen per Tablet.




Nella versione per PC le operazioni comprendono trapianti di cuore, reni e fegato, e di retina, oltre che sul canonico tavolo operatorio, anche in un'ambulanza in movimento e in una capsula in orbita intorno alla Terra a gravità zero; quella per i Tablet prevede la sala operatoria e l'intervento d'urgenza in corridoio, e sostituisce il trapianto cerebrale con due differenti operazioni, ovvero denti e occhi. Contenuto extra rilasciato gratuitamente con la versione per PC è l'operazione *"Get the Medic"*, ispirata dall'omonimo video riguardante il famoso videogioco *Team Fortress 2*. In questa missione Niegel e Bob sono sostituiti dal dottore bavarese e dal gigante russo presenti nell'altro gioco, e i ferri operatori come i bisturi sono sostituite da armi uniche di TF2, fra cui un'ascia, una chiave inglese e il busto di Ipocrate.



Le operazioni della versione "Tablet" vengono fornite per quella pc come contenuto scaricabile e sono riadattate per i comandi originali. La colonna sonora è molto leggera, e in molti brani contiene effetti sonori "da ospedale", come il suono del monitor del battito cardiaco o il compressore per l'intubazione, creando un'atmosfera immersiva. Durante le operazioni sull'ambulanza o nei corridoi dell'ospedale, vengono suggestivamente riproposti gli stessi pezzi, in versioni remixate in chiave "ansiogena" (e talvolta rock). A queste si aggiungono due brani citazionistici per le relative missioni.



Il gioco ovviamente fa un abbondante uso di sangue e frattaglie, mantenendo un'area di ridicolo per tutto il corso degli interventi; tuttavia il gioco è reso a tratti frustrante dai comandi volutamente poco responsivi e dalla facilità con cui è possibile fare un errore e rendere l'operazione impossibile da completare. Una volta completate tutte le operazioni e gli obiettivi secondari il gioco infatti diventa leggermente ripetitivo, spingendo il giocatore a trovare nuovi metodi al limite dell'assurdo per completare l'operazione.



'Surgeon Simulator' ha riscosso un enorme successo, arrivando a creare una nuova versione di giochi di simulazione "che non simulano" e si distaccano notevolmente dalla realtà; i fan sono molto attivi e creano

continuamente video e fan art sul gioco. Il costo del gioco è di circa 8 euro per le versioni PC e PS4, con il contenuto extra a 3 euro, costo delle versioni Tablet. Si può scaricare dalle piattaforme di distribuzione [Steam](#) e [GoodOldGames](#) nella sua versione pc.

Fallout New Vegas

di Paolo Campanella


Fallout New Vegas è il più recente capitolo della omonima serie, sviluppato da *Obsidian Entertainment* e pubblicato da *Bethesda Softworks*, ed è ritenuto uno dei migliori degli ultimi anni. Il gioco è stato pubblicato il 22 ottobre 2010, ed è disponibile per PC, Xbox 360 e Playstation 3.

Lo scenario è ambientato nel deserto del Mojave, area fra California e Nevada (molto più vicino alle rovine dei due giochi originali rispetto al terzo capitolo), al cui centro si trovano le rovine della vecchia Las Vegas, la cui nomea di "città del peccato" non è stata realmente intaccata nei duecento anni che hanno seguito la caduta delle bombe ed è controllata dai gestori dei casinò e dal misterioso Mr.House, brillante scienziato già prima della fine della civiltà.

Il protagonista, il Corriere, incaricato di effettuare una consegna a Mr.House, subisce una imboscata, viene sparato in testa e lasciato per morto; tuttavia sopravvive e, dopo essere stato curato, si incammina verso la vendetta, ignorando che le sue azioni saranno le basi del futuro della zona contaminata del Mohave, il cui controllo è ora combattuto tra la Nuova Repubblica della California e la Legione di Cesar.

Trattandosi di un gioco della serie *Fallout*, l'ambientazione post-apocalittica è farcita di rimandi agli anni '50 dell'America, con radiazioni e creature mutate in ogni dove, con la colonna sonora che vanta brani di **Frank Sinatra**, **Nat King Cole**, **Peggy Lee** e **Marty Robbins**.

Il gioco mantiene molte similitudini con il precedente, fra queste le statistiche indicate in decimi, le abilità in centesimi, e le abilità supplementari ottenute salendo di livello e le funzioni relative al combattimento; le aggiunte principali comprendono 3 differenti giochi d'azzardo (Blackjack, roulette e slot machine) e un gioco di carte supplementare, munizioni dagli effetti differenti (fra cui proiettili incendiari) e la possibilità di aggiungere modifiche alle armi.

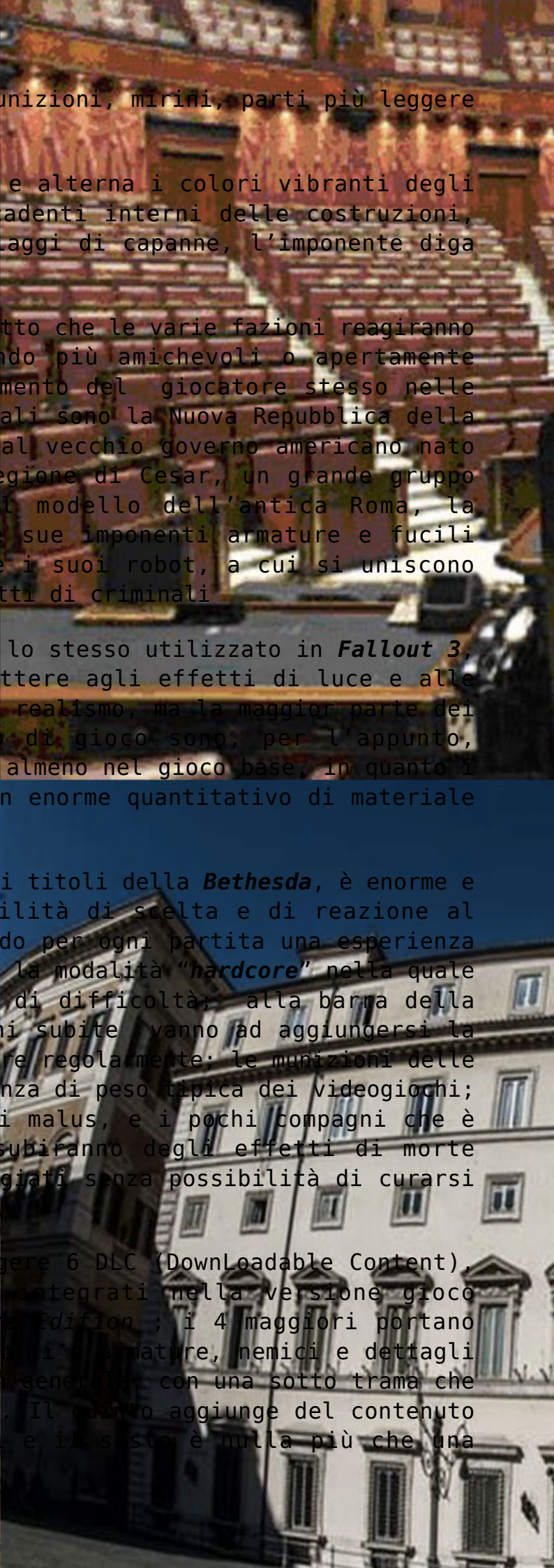


possano essere caricatori da più munizioni, mirini, parti più leggere o più resistenti e simili.

Il mondo di gioco è molto esteso e alterna i colori vibranti degli esterni con i colori scuri e decadenti interni delle costruzioni, passando per gli effetti naturali, i laggi di capanne, l'imponente diga Hoover e le mille luci della Strip.


Una ulteriore novità è data dal fatto che le varie fazioni reagiranno alla fama del giocatore diventando più amichevoli o apertamente aggressive a seconda del comportamento del giocatore stesso nelle varie missioni; le fazioni principali sono la Nuova Repubblica della California, quanto più simile al vecchio governo americano nato dopo l'apocalisse nucleare, la Regione di Cesar, un grande gruppo prono alla conquista basato sul modello dell'antica Roma, la Confraternita dell'Acciaio con le sue imponenti armature e fucili laser, e il misterioso Mr. House e i suoi robot, a cui si uniscono piccole cittadine autonome e gruppi di criminali.

Il comparto grafico è esattamente lo stesso utilizzato in *Fallout 3*, con dei minimi ritocchi per permettere agli effetti di luce e alle piante di dare un maggior senso di realismo, ma la maggior parte dei "pezzi" che compongono il mondo di gioco sono, per l'appunto, riutilizzati dal gioco precedente. Almeno nel gioco base, in quanto i contenuti scaricabili contengono un enorme quantitativo di materiale nuovo ed ispirato.



Il mondo di gioco, come negli altri titoli della *Bethesda*, è enorme e variegato, con una grande possibilità di scelta e di reazione al comportamento del giocatore, creando per ogni partita una esperienza diversa. Un'aggiunta interessante è la modalità "*hardcore*" nella quale sono presenti ulteriori elementi di difficoltà; alla barra della vita e all'indicatore di radiazioni subite vanno ad aggiungersi la necessità di mangiare, bere e dormire regolarmente; le munizioni delle armi perdono la caratteristica assenza di peso tipica dei videogiochi; gli oggetti curativi subiscono dei malus, e i pochi compagni che è possibile incontrare nel gioco subiranno degli effetti di morte permanente nel caso vengano danneggiati senza possibilità di curarsi tempestivamente.

Al gioco base si vanno ad aggiungere 6 DLC (DownLoadable Content), scaricabili singolarmente o già integrati nella versione gioco dell'anno, qui rinominata *Ultimate Edition*; i 4 maggiori portano ulteriori aree e missioni, armi, armature, nemici e dettagli sul mondo di gioco e sulla serie in generale, con una sotto trama che si dipana attraverso le nuove aree. Il quarto aggiunge del contenuto in più per i fanatici delle armi e il sesto è nulla più che una



versione a pagamento di alcuni oggetti regalati a coloro che prenotarono il gioco prima della data di uscita che, all'infuori degli stessi, nulla aggiungono al gioco in se.

-**Dead Money**; in un mondo folle legato da parlare del casinò del Sierra Madre, una fortezza lussuosa e intonsa del tempo, piena d'oro e di oggetti di valore; molte non parlano della velenosa nube rossa che lo avvolge, delle trappole, delle immortali creature che si fingono umane che vagano per la villa. Il Corriere, spinto da un vecchio folle interdetto a cercare l'oro, dovrà collaborare con gli altri per sopravvivere, preparare il colpo del secolo e fuggire dal casinò infernale.

-**Honest Hearts**; la via della "Bestia dell'Est", la legione aveva un altro Legato a supportare Cesar, ma in seguito al fallimento, l'uomo fu cosparso di pace, datogli fuoco e scaraventato infondo al Grand Canyon. Da allora, la leggenda dell' "Uomo Bruciato" si è sparsa; il Corriere viaggerà fin nella Zion Valley, una riserva naturale sopravvissuta intonsa e incontaminata all'apocalisse, e rimarrà invischiato nella lotta per il territorio e le sue tribù, svelando la verità sull'Uomo Bruciato una volta per tutte.

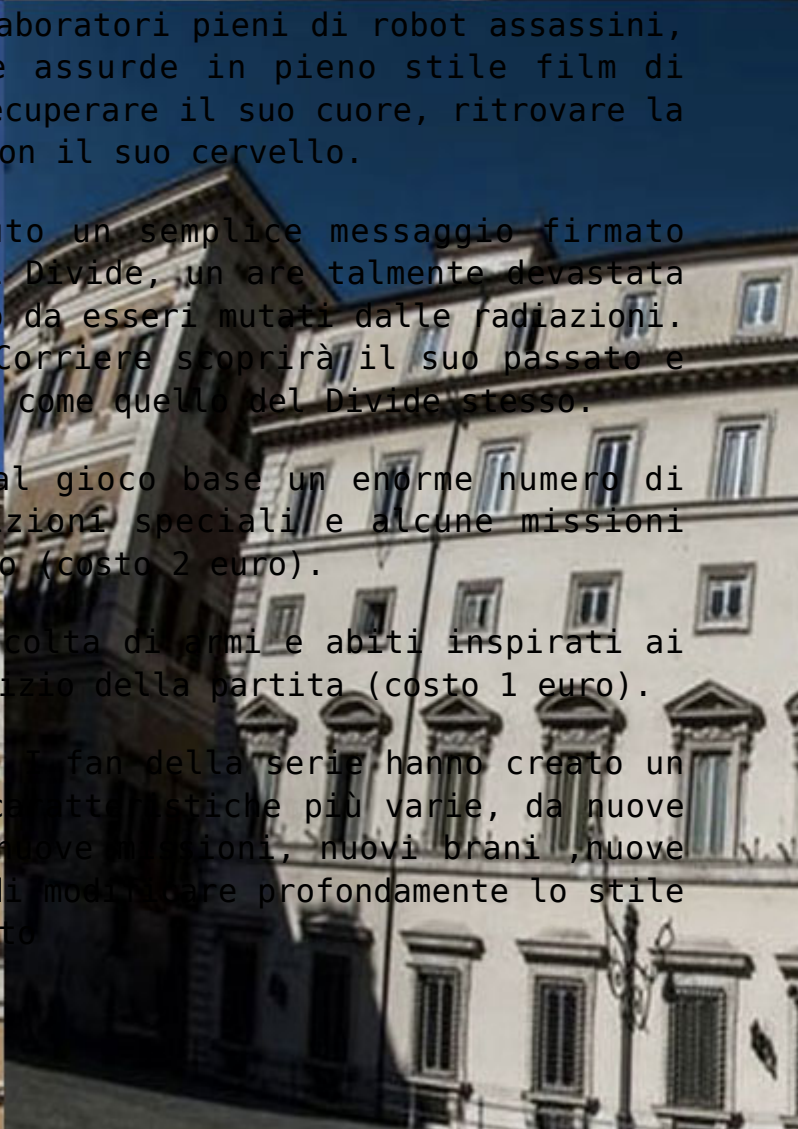
-**Old World Blues**; prima della guerra, il laboratorio di Big Mountain era il più avanzato centro di ricerche di tutta l'America. Il Corriere sarà costretto ad attraversare i laboratori pieni di robot assassini, esperimenti falliti e tecnologie assurde in pieno stile film di fantascienza degli anni '50 per recuperare il suo cuore, ritrovare la sua colonna vertebrale e far pace con il suo cervello.

-**Lonesome Road**; dopo aver ricevuto un semplice messaggio firmato "Ulysses", il Corriere si reca nel Divide, un'area talmente devastata da essere quasi inabitabile persino da esseri mutati dalle radiazioni. Attraversando mille pericoli, il Corriere scoprirà il suo passato e quello del misterioso Ulysses, così come quello del Divide stesso.

-**Gun Runner's Arsenal**; aggiunge al gioco base un enorme numero di armi, accessori per queste, munizioni speciali e alcune missioni basate sull'uso del contenuto stesso (costo 2 euro).

-**Courier's Stash**; una piccola raccolta di armi e abiti ispirati ai capitoli precedenti, forniti all'inizio della partita (costo 1 euro).

Così come per il gioco precedente, i fan della serie hanno creato un enorme quantitativo di mod dalle caratteristiche più varie, da nuove armi ad armature personalizzate, nuove missioni, nuovi brani, nuove aree, e persino varianti in grado di modificare profondamente lo stile di gioco, e in continuo aggiornamento.





Il gioco, così come il suo predecessore, è a pieno diritto ritenuto uno dei migliori giochi della decade, ed è un acquisto consigliato, avendo, trattato da numerosi premi della critica più accreditata.

Unica vera dolenzia, ed evidenza per le versioni console è la grande presenza di bug, ma entità di stabilità del gioco, che talvolta si blocca e costringe a dover resettare, perdendo così tutti i progressi fatti dall'ultimo salvataggio.

Il gioco è scaricabile da Steam, GIGINS e GoodOldGames per 10 euro in versione base, e per quello dell'anno, i cui DLC sono di 5 euro l'anno (eccetto i due Gold Indicated); costo simile è per le versioni console, molto facile da trovare nei negozi.

