

Interessante e innovativo esperimento videoludico

The Novelist è un titolo indipendente e sperimentale che presenta spunti originali e una bella storia. Da provare.

The Novelist

A game about life, family, and the choices we make.



Il mercato dei videogiochi è ormai esclusivamente nelle mani dei grandi produttori, gli unici in grado di sostenere gli enormi costi di sviluppo necessari per realizzare i titoli cosiddetti tripla A? La risposta è, fortunatamente, no. Infatti, grazie alla sempre maggiore diffusione della distribuzione in formato digitale o *digital delivery*, anche i piccoli sviluppatori possono realizzare progetti interessanti e sperimentali in grado di raggiungere il grande pubblico aggirando tutta la filiera del mercato e mantenendo così un prezzo accessibile. *The Novelist* è l'ultima fatica di Kent Hudson che, dopo aver lavorato a titoli del calibro di *Bioshock 2* e *Deus Ex: Invisible War*, ha scelto la via dello sviluppo indipendente cercando di creare un gioco che, pur nella limitatezza dei mezzi, potesse parlare della vita, della famiglia e delle scelte che ogni giorno siamo chiamati a compiere. Protagonista è Dan Kaplan un scrittore che, per superare il blocco creativo che lo affligge, si trasferisce con la moglie e il figlio in una casa isolata dove spera di completare finalmente il suo romanzo. La situazione familiare, però, non è delle migliori. La moglie pittrice è insoddisfatta del rapporto con il marito, mentre il figlio soffre questa situazione

di solitudine affettiva. Compito del giocatore è quello di scoprire i desideri e le esigenze di ciascuno per poi decidere quali soddisfare, operando delle scelte che, inevitabilmente, avranno delle conseguenze sui rapporti interpersonali. Per fare questo il giocatore assume il ruolo di una misteriosa entità che vive in casa e che si può spostare da un luogo all'altro sfruttando i vari punti luce all'interno dei quali può nascondersi senza essere vista. Capitolo dopo capitolo il gioco, nella sua apparente semplicità, conduce il giocatore a riflettere sui grandi temi della vita: il rapporto tra l'egoismo del singolo e il benessere delle persone che gli stanno accanto, la tradizionale dicotomia tra la carriera e gli affetti personali, la relazione tra genitori e figli, moglie e marito. E inevitabilmente il giocatore è chiamato a parteggiare per l'uno o l'altro dei protagonisti, a seconda del livello di empatia instaurato con ognuno di essi. Un'idea interessante e un progetto che porta a rivedere il concetto stesso di videogioco, ma che non è esente da qualche difetto di gioventù. Le scelte e le loro conseguenze risultano infatti piuttosto prevedibili e ovvie, con la mancanza di imprevisti che avrebbero potuto meglio rappresentare la complessità della vita,

caratterizzata da eventi che non sono sempre controllabili nella loro totalità. Il titolo, inoltre, risulta estremamente breve, anche se è possibile rigiocarlo optando per scelte differenti e quindi accedere a un altro finale. La grafica risulta estremamente minimale, con modelli e texture che rimandano allo stile proprio dei fumetti. L'atmosfera, però, è speciale, rarefatta, e riesce a trasmettere pienamente quella sensazione di incomunicabilità che sembra essere il vero problema della famiglia Kaplan. In sintesi dunque un esperimento videoludico ricco di spunti e di riflessioni che, si spera, in prossimo futuro possa essere ulteriormente sviluppato e perfezionato, nonché un titolo capace di porre domande profonde, cosa che un videogioco raramente riesce a fare.

Massimo Nicora

NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- FOOTBALL MANAGER 2014
- FX CALCIO 2.0
- INJUSTICE: GODS AMONG US
- THE NOVELIST

The Novelist

Euro **13,99** Iva inclusa
Genere: Avventura in prima persona

VOTO
7,5

PRO

- Interessante esperimento videoludico
- Sceneggiatura e narrazione
- Innovativo

CONTRO

- Di breve durata
- Scelte e conseguenze molto prevedibili
- Un po' ripetitivo

Produttore: Orthogonal Games,
www.thenovelistgame.com



Topolino torna dal suo illustre passato

Castle of Illusion, pubblicato in origine nel 1990 sul Mega Drive, è stato a lungo considerato uno dei migliori giochi di piattaforme in assoluto sulla console a 16 bit prodotta da Sega e ancor oggi non è difficile capire il perché di tanto entusiasmo. Provando questo remake per iOS, graziato da una grafica aggiornata agli standard odierni, si viene catapultati in un mondo coloratissimo, vario e costruito con grande cura, nonché edificato intorno a una meccanica di gioco interamente votata all'immediatezza. Topolino può saltare di piattaforma in piattaforma, balzare in testa agli avversari o colpirli con gli oggetti raccolti durante il suo peregrinare: non ci sono complicazioni inutili e chiunque può padroneggiare il gioco sin dal primo istante.

Una struttura del genere, a dire il vero, potrebbe apparire sin troppo semplice a chi è abituato ai titoli moderni, ma non è questo il punto. *Castle of Illusion* rappresenta un tuffo in un passato in cui i videogiochi non presentavano trame

degne di Hollywood, colonne sonore orchestrali e scenari simili alla realtà: la giocabilità era tutto e il resto era un semplice contorno. Ecco allora che la liberazione di Minnie, rapita dalla malvagia strega Mizrabel, diventa un pretesto per esplorare cinque mondi diversissimi tra loro dal punto di vista grafico, ma sempre improntati al recupero delle tradizioni dei giochi di piattaforme.

Gli sviluppatori di questo remake, comunque, hanno ritenuto opportuno introdurre alcune brevi sezioni pseudotridimensionali che strizzano l'occhio alle produzioni attuali, ma non si integrano alla perfezione con il resto del gioco. Il che, incidentalmente, sembra quasi sottolineare l'arcaica purezza. *Castle of Illusion*, però, è anche un gioco estremamente breve. Gli extra inseriti in questo remake ne incrementano lievemente la longevità, ma senza compiere miracoli. E questo fattore, insieme al prezzo non propriamente popolare, potrebbe finire per scoraggiare una corposa fetta della potenziale utenza.

Erik Pede



Castle of Illusion Starring Mickey Mouse

Euro: **8,99**

Genere: Azione

VOTO **8,0**

iOS

PRO

- Grafica e sonoro gradevoli
- Immediatezza d'altri tempi
- Controlli abbastanza reattivi

CONTRO

- L'avventura è molto breve

Produttore: Disney, www.disney.it

La pazza discesa degli Angry Birds



Angry Birds Go!

Euro: **gratis**

Genere: Corse

PRO

- Personaggi simpatici come sempre
- Struttura immediata e soddisfacente

CONTRO

- Realizzazione da rivedere
- Acquisti in-app davvero sfacciati

Produttore: Rovio, www.rovio.com

VOTO **6,0**

iOS



Reduci dal successo planetario delle loro avventure, gli uccellini infuriati di Rovio hanno finalmente intrapreso una nuova carriera con *Angry Birds Go!*. Invece di essere scagliati all'indirizzo dei maiali che hanno rubato le loro uova, stavolta i pennuti sono stati collocati a bordo di sgangherati go-kart e lanciati in una serie di gare in discesa. I maiali sono ancora presenti nel ruolo di avversari d'elezione, prevedibilmente, e le fionde che caratterizzano da sempre la serie rispondono all'appello e vanno utilizzate per lanciare i veicoli all'inizio delle gare, ma *Angry Birds Go!* rappresenta un indubbio cambio di direzione. I capisaldi della saga, comunque, si ritrovano anche in *Angry Birds Go!* e vanno individuati nell'immediatezza e nella semplicità. L'accelerazione, per esempio, è del tutto automatica ed è necessario preoccuparsi unicamente dello sterzo e degli eventuali potenziamenti. La varietà, da parte sua, è garantita da una certa differenziazione delle gare: gli eventi speciali e le sfide con i boss contribuiscono a spezzare il ritmo e a scongiurare l'insorgere della

noia, mentre la continua necessità di potenziare i veicoli, modificarli e sbloccare nuovi personaggi viene impiegata per offrire al giocatore un effettivo senso di avanzamento e progressione.

Angry Birds Go!, però, non è affatto un gioco perfetto: dal punto di vista tecnico, tanto per cominciare, mostra alcune fastidiose lacune. Sui dispositivi più attuali, a onor del vero, le corse degli uccellini arrabbiati si svolgono senza intoppi, ma è sufficiente utilizzare un telefono o un tablet meno moderni per incappare in evidenti rallentamenti e cali di fluidità. È l'adozione del modello "free-to-play", a ogni modo, a causare le maggiori perplessità: l'app è gratuita, ma sembra voler costantemente spingere il giocatore a far ricorso agli acquisti aggiuntivi in valuta reale, spesso assai inopportuni. **E. P.**

NEL DVD VIRTUALE

LE GALLERY E I TRAILER DI

- **ANGRY BIRDS GO!**
- **CASTLE OF ILLUSION**