

## Avventura punta-e-clicca nata con il crowdfunding

*Prima parte di un progetto in due atti, Broken Age è un'avventura caratterizzata da una splendida storia e da personaggi unici. Non molto longeva, ma intensa.*

L'avvento del *crowdfunding* nel mondo dei videogiochi con l'affermazione di *Kickstarter* ha rappresentato un punto di svolta per molti sviluppatori indipendenti che hanno potuto così trovare i fondi necessari per sviluppare i propri progetti seguendo una strada diversa dalla distribuzione tradizionale. Tra questi troviamo Tim Schafer, un veterano dell'industria il cui nome è indissolubilmente legato al periodo d'oro delle avventure punta e clicca essendo stato l'autore di capolavori come *Grim Fandango* e *Day of Tentacle*. La proposta di Schafer di sviluppare una nuova avventura che rinverdisse i fasti di un genere ormai passato di moda ha trovato un riscontro entusiasta da parte della *community* dei videogiocatori che ha sostenuto questo progetto con donazioni che hanno abbondantemente superato i tre milioni di dollari (le richieste iniziali erano "solo" di quattrocentomila).

Il risultato è un progetto in due atti la prima parte del quale è rappresentata da *Broken Age*, un titolo che racconta con maestria e delicatezza la storia di due ragazzi diversi, ma accomunati da un destino simile. Da un lato troviamo Shay, costretto a vivere una vita da

recluso all'interno di una nave spaziale e costantemente accudito dal computer di bordo, che non riesce a lenire la noia di una vita che trascorre sempre uguale giorno dopo giorno. Dall'altro abbiamo Vella, una fanciulla predestinata a essere sacrificata a una gigantesca creatura che minaccia il suo villaggio. Entrambi vorrebbero fuggire al loro tragico destino e compito del giocatore sarà proprio quello di aiutarli a superare le loro difficoltà. Strutturalmente *Broken Age* presenta un gameplay classico e una struttura semplice esaltata da un umorismo sottile e per niente esagerato, in cui le risate hanno il compito di alleggerire la drammatica vicenda dei due protagonisti con delicatezza e mai con invadenza. Il giocatore dovrà dunque esaminare ogni ambientazione alla ricerca di oggetti utili per superare determinati passaggi, intavolare dialoghi con la classica scelta multipla e affrontare una serie di enigmi che richiederanno un po' di impegno per essere superati.

Il doppio registro narrativo conferisce a quest'avventura una buona profondità e la storia dei due protagonisti conquista il giocatore passo dopo passo arrestandosi con il più classico dei *cliffhanger* che preannuncia l'arrivo di



NEL DVD VIRTUALE

LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- BLACKGUARDS
- BROKEN AGE
- METAL GEAR RISING: REVENGEANCE
- NEED FOR SPEED RIVALS

un nuovo episodio in cui le vicende dei due giovani dovranno trovare la loro degna conclusione.

A livello grafico il gioco propone un'atmosfera fiabesca esaltata da colori e disegni che ne fanno quasi un dipinto. Certo il dettaglio non è elevatissimo e qualche volta le inquadrature non sono perfette, ma la storia e la caratterizzazione magistrale dei personaggi fanno passare in secondo piano questi piccoli difetti. Eccellente il doppiaggio in inglese grazie alla presenza di famosi artisti come Elijah Wood e Masasa Moyo.

La longevità non è eccelsa, ma quello che *Broken Age* perde sul piano della lunghezza, lo acquista sul piano dell'intensità proponendosi come un titolo in grado di rinverdire i fasti di un genere molto amato in passato. Il gioco è disponibile anche per Mac e Linux. **di Massimo Nicora**

### Broken Age

Euro **22,99** Iva inclusa  
Genere: Avventura

VOTO  
**9,0**

#### PRO

- Splendida storia
- Personaggi indimenticabili e divertenti
- Ricco di humor

#### CONTRO

- Decisamente breve
- Prima parte di un progetto più complesso

Produttore: Double Fine Productions,  
[www.doublefine.com](http://www.doublefine.com)



Il protagonista maschile si chiama Shay e per qualche motivo vive rinchiuso all'interno di una nave spaziale.

# Guerra nel Giappone dei morti

I giochi di strategia si prendono a volte un po' troppo sul serio, ma *Skulls of the Shogun* non corre affatto questo rischio. Il protagonista è infatti uno shogun morto sul campo di battaglia e inviato di conseguenza nel mondo dei morti, dove viene obbligato ad attendere pazientemente il suo turno per sapere cosa fare. Lo shogun, però, non è propriamente incline a ricevere ordini e decide di assemblare un esercito di scheletrici samurai per affermare il suo dominio sulla terra dei defunti. Si tratta di una premessa a dir poco folle, perlomeno per gli standard del genere di competenza di *Skulls of the Shogun*, ma fortunatamente ciò non si risolve in un titolo zoppicante o semplicistico. *Skulls of the Shogun*, al contrario, è un gioco strategico estremamente completo e soddisfacente, nonché capace di offrire un buon livello di sfida. La struttura è basata sui classici turni, grazie ai quali è possibile ragionare su ogni singola azione e allestire piani di battaglia accurati quanto basta. Prevedere le mosse degli

avversari è di primaria importanza e l'intelligenza artificiale è notevolmente scaltra e aggressiva, soprattutto perché ben consapevole del fatto che la perdita del leader dell'armata del giocatore si traduce istantaneamente in una sconfitta. La raccolta di risorse come il riso consente di ampliare l'esercito e ottenere maggiori chance di vittoria, ma la necessità di rientrare in un limite di azioni costante e indipendente dall'estensione del distaccamento implica l'obbligo di pianificare attentamente ogni scelta.

*Skulls of the Shogun*, infine, non rinuncia a un pizzico di originalità, peraltro legata a doppio filo con l'inusuale natura dei combattenti. Quando ci si trova sul campo di battaglia, infatti, è possibile far mangiare ai propri guerrieri i teschi dei nemici sconfitti, rigenerandone così l'energia vitale e migliorandone in alcuni casi l'efficienza. Ne deriva un ritmo di gioco insolitamente elevato per uno strategico a turni, ma molto appassionante.

Erik Pede



## Skulls of the Shogun

Euro: **4,99**

Genere: Strategia

### PRO

- Ottima realizzazione tecnica
- Ritmo di gioco incalzante
- Grande senso dell'umorismo

### CONTRO

- Controlli occasionalmente impacciati

Produttore: 17-BIT, [www.17-bit.com](http://www.17-bit.com)

VOTO  
**8,5**

iOS

# Il cielo scatena la sua vendetta



## Archangel

Euro: **1,49** (Android) - **1,79** (iOS)

Genere: Azione

### PRO

- Meccanica di gioco immediata
- Grafica di ottimo livello

### CONTRO

- Eccessiva linearità
- Controlli non sempre ineccepibili

Produttore: Unity Games, [www.unitygames.com](http://www.unitygames.com)

VOTO  
**7,0**

iOS



Destatosi dopo un lungo sonno per porre fine all'avanzata delle forze del male, l'arcangelo che ricopre il ruolo del protagonista in questo gioco è indubbiamente un tipo a cui piace menar le mani. Sebbene le immagini possano trarre in inganno, *Archangel* non è un clone di *Diablo*, ma un titolo totalmente orientato all'azione. La visuale adottata è assai simile a quella dell'immortale classico Blizzard, ma le meccaniche sono decisamente più semplici e tanto la trama quanto l'evoluzione del personaggio passano in secondo piano rispetto ai combattimenti. Il ritmo di *Archangel* è piuttosto elevato e il sistema di controllo fa del suo meglio per tenerne il passo. Per spostare il personaggio basta toccare il punto dello scenario che si vuol raggiungere, mentre una pressione sugli avversari dà il via a un attacco a distanza; quest'ultimo può essere potenziato mantenendo il dito sullo schermo per qualche istante, così da colpire con maggior durezza i nemici più ostici. Man mano che si procede l'arcangelo ottiene poteri aggiuntivi la cui applicazione richiede il tracciamento di

specifici tratti sullo schermo: ne derivano attacchi speciali di grande spettacolarità, ben assistiti da un motore grafico che fa faville e non sfigura neanche accanto a produzioni di calibro superiore.

*Archangel*, però, non centra in pieno il bersaglio e risente di alcuni difetti che finiscono per tarpare le ali a una struttura dal buon potenziale. L'avventura, tanto per cominciare, si avvia in modo troppo rilassato e impiega molto tempo a raggiungere il giusto passo, rischiando così di annoiare nella fasi iniziali. Il sistema di controllo, inoltre, risulta poco preciso nelle situazioni più caotiche e la linearità degli scenari sottrae profondità al susseguirsi degli eventi. *Archangel* rimane godibile e affascinante nonostante i suoi limiti, ma resta il dubbio che sarebbe stato possibile fare di meglio.

E. P.

## NEL DVD VIRTUALE

### LE RECENSIONI E I TRAILER DI

- **ARCHANGEL**
- **SKULLS OF THE SHOGUN**