

VideogioQ Quikding postmortem 2: Warping War Pig

Author : Dott. Monge

Date : 5 ottobre 2014



Con un jingle che fa CHA CHU MA apriamo la seconda pagina di vita vissuta, stavolta dedicata al gioco del porco spaziale che vide la luce tra la fine del 2012 e l'inizio del 2013. A testimoniare la verve creativa di Quikding basti il fatto che Colin progettò **Warping War Pig**, il maiale da guerra che si teletrasporta, partendo dal nome del gioco (e da *AeroDruHit*, [vedi puntata precedente](#)). Ecco che un bel giorno, a palla già partita, mi arriva con la richiesta dello sprite del personaggio, che a quel punto ha già la sua fattura definitiva grazie a Wolfpuppy, nel frattempo aggiuntosi all'allegria carovana.

Stante che tutto doveva essere finito il prima possibile, i miei contributi qua si limitano al suddetto suino, al primo boss e ad un paio d'idee di design. In mezzo ci sono state tante ore di collaudo a mezzo smaffo, perché il gioco dà molta importanza alla generazione dinamica delle superfici rocciose contro cui il protagonista deve cercare di non schiantarsi. Con esse, il novero dei nemici sale a cinque: le suddette pareti, la gravità (la pressione sullo schermo aziona il jetpack del maiale), le misteriose concrezioni volanti da evitare teletrasportandosi, le ronde di dischi volanti da eliminare e i boss.

Facciamo un passo indietro: *WWP* narra la fuga galattica dell'insaccato ricercato, tallonato costantemente da una torma di buffi personaggi a bordo di UFO. Appena colpiti dal lanciarazzi automatico del porco, questi da predatori si trasformano in prede, e vanno ad arricchire la galleria delle taglie accessibile dalla schermata del titolo. Tutti questi personaggi (con nomi come Quintus Maribusa, Naralio, Awsquano, e tanto di età e gruppo sanguigno in mostra) fanno parte del pantheon che Colin ha creato nei mesi precedenti, e che andava già salvato in *Cave Rescue* e *Pexer's Tower*.

Sempre a disposizione del protagonista del gioco è poi la capacità di teletrasportarsi a piacere non appena si trascina il dito sullo schermo, abilità questa da padroneggiare ad ogni costo se si vuol sopravvivere, e aggiunta sostanziale di questo titolo al tanto (ma tanto tanto) più famoso *Jetpack Joyride*. Per rallentare la propria caduta sono disponibili delle scarpe a razzo rilasciate ogni tanto dai nemici esplosi, ma ciò che non si può in alcun modo scongiurare è il sensibile, costante aumento della velocità del porco, fattore che rende facile lo schianto, brevi le partite e irresistibile ricominciare ogni volta da capo. Una volta morti, c'è un resoconto istantaneo di uccisioni (parziale e totale), teletrasporti attivati e gemme raccolte.

Già, perché assieme a tutto il profluvio di personaggini fluttua la valuta del gioco, le Gemme Cavolo, da spendere a bottega. Al bancone si trova un bizzarro figuro (partorito da Decinoge) che in cambio del valsente aumenterà

numero, velocità, gittata e potenza dei vostri missili, aggiungerà scudi roteanti a tutela del maiale, oppure ancora vi doterà di un magnete monetario sempre più grande. Una volta riforniti di tutto punto si è in grado di superare senza grossi problemi le fasi iniziali del gioco, ma la quantità di contante necessaria per un pieno potenziamento è grossina. Con l'esborso di un eurotallero ci si portano tuttavia a casa Gemme in quantità sufficiente (inutile precisare il tonitruante fallimento per noi di questo modello di business).

Mi piace spendere due parole finali sul lato sonoro del gioco, tra il godurioso scatto del lanciamissili e il piacevole sottofondo post-rockabilly che si estende fino al primo boss, per essere subito sostituito da un breve giro di elettronica che sottolinea l'aumento infernale della difficoltà. E chi l'ha visto mai, poi, il terzo boss? A quel tempo ero impegnato (assieme a thecatamites, che ha prodotto in tempo record alcuni modelli 3d) a realizzare il poster del gioco, come anzitempo per *Gamedog*, ma stavolta simulando la pubblicità di un arcade.

Cos'è andato bene? *Warping War Pig* a mio avviso è il miglior gioco in senso stretto dell'intera produzione di Quikding. Non spinge il pedale sull'umorismo come i suoi fratellini, ma è difficile, immediato e gratificante al punto giusto. Nella sua incarnazione attuale, contiene modalità alternative persino più difficili di quella standard, che adesso si chiama Baby Mode. Perfetto per essere provato sul trono di ceramica, offre grande libertà di approccio al giocatore, che probabilmente imparerà a giocarlo "sbagliato" rispetto alle istruzioni di Colin. L'ottimizzazione per iPhone 5 lo rende bello da vedere nonostante sia composto da elementi grafici molto semplici. Qualcuno ha anche detto che si sarebbe sorbito volentieri una serie animata con i personaggi del gioco...

Cos'è andato storto? È talmente difficile da aver reso quasi impossibile lavorarci sopra! E, in seconda istanza, non se l'è filato quasi nessuno. Nonostante Colin abbia spinto anche per integrarlo con Facebook e Twitter, rimane di gran lunga il meno gettonato della nostra produzione. Avrebbe dovuto esserci chiaro già da qui (e dalla laconica sorte di giochi altrui migliori dei nostri) che il mercato dei giochi su smaffo tende spesso a un livellamento verso il basso della qualità, e che la competizione è talmente feroce e piramidale da arridere a ben pochi. In ogni caso, se c'è un gioco moderno che grida vendetta per avere un seguito, è proprio questo.

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net