

Settimana scorsa, con le valigie di Colonia ancora da disfare, ho avuto il piacere di visitare gli studi di **3DClouds.it**, realtà milanese che da diversi anni si occupa - tra le altre cose - di lavorare per conto di altre software house (in particolare per **Milestone**, per cui ha collaborato per i due **Ride**, **Valentino Rossi: The Game** e **MotoGP 15**), e che ha finalmente deciso di fare il salto della barricata e produrre un titolo tutto suo, **All-Star Fruit Racing**, quest'oggi al suo debutto su **Steam** in Accesso Anticipato.

## TUTTA COLPA DELLE NUVOLE

**3DClouds.it** è una società piuttosto variegata, che unisce ragazzi giovani, alle prese con il loro primo titolo, a professionalità che bazzicano nell'industria dei videogiochi da diversi anni, provenienti da affermate realtà italiane dello sviluppo quali **Milestone**, **Artematica**, **Ubisoft**, **Ovosonico** e **Microsoft**.

*“LA FRUTTA È UN TEMA  
UNIVERSALE, CHE OFFRE  
SPUNTI CREATIVI  
DAVVERO ENORMI”*

Un mix fondamentale, nella visione di **Francesco Bruschi**, **lead game designer**, che mette insieme esperienza e passione, competenza e voglia di fare. E se il buon giorno si vede dal mattino... *“L'idea di All-Star Fruit Racing mi è venuta prendendo un succo d'arancia ai distributori automatici”*, racconta Francesco durante la presentazione del gioco. *“Mi è sempre piaciuto **Mario Kart**, ma non ho mai sopportato che fosse disponibile solo sulle console Nintendo. Volevo realizzare un titolo del genere, ma fruibile da chiunque. E poi ho pensato che la frutta, in fondo, è un tema davvero universale, che tutti quanti conoscono, col quale ciascuno di noi può in qualche modo entrare in relazione, e che offre spunti creativi davvero enormi”*. Ed enormi non sono solo le possibilità offerte dalla frutta: **All-Star Fruit Racing** è un titolo imponente, per mole di contenuti e offerta ludica, che si permette

di gettare sul piatto persino un'originale variazione sul tema dei giochi di kart, e lo fa in una cornice tecnica tutt'altro che modesta.



## UN MONDO DI FRUTTA

Del resto, basta una rapida carrellata al mondo di gioco messo in piedi dai creativi di **3DClouds.it** per rendersene conto: **quattro isole principali dedicate alla frutta delle diverse stagioni, al cui interno si trovano altrettante piste**, più un'isola centrale ispirata al fagiolo magico e alla frutta che si trova tutto l'anno, con altri cinque tracciati, per un totale di venticinque circuiti originali, senza pezzi riciclati o versioni "mirror". **Ciascuno circuito pullula di easter egg, citazioni, monumenti famosi ricreati a suon di avocado e mandarini, in un tripudio di estro creativo davvero impressionante.** Notevole anche il lavoro svolto sui personaggi (e relativo kart): ce ne sono 23, di ogni dimensione e colore, con un'estetica ben precisa che riprende il frutto da cui prende il nome, e con caratteristiche di gara diverse da tutti gli altri.

ALL-STAR FRUIT  
RACING GETTA SUL  
PIATTO  
UN'ORIGINALE  
VARIAZIONE SUL  
TEMA DEI GIOCHI  
DI KART, E LO FA  
IN UNA CORNICE  
TECNICA  
TUTT'ALTRO CHE  
MODESTA

**Il proprio bolide può essere poi personalizzato montando pezzi diversi e cambiandone colore**, per un totale di non so quante decine di migliaia di combinazioni possibili (e si possono memorizzare fino a otto personalizzazioni, che pure non dispiace). L'enorme mole di contenuti di **All-Star Fruit Racing** emerge anche dalle modalità di gioco disponibili: **a una carriera composta da dodici diversi campionati** (a tema fruttifero, si capisce) **e a una storia raccontata per brevi scene di intermezzo, si aggiungono le corse singole, le gare a tempo, il multiplayer online e quello in locale** - per un massimo di otto e quattro giocatori, rispettivamente, dove sfidarsi in competizioni one-shot, sui campionati esistenti o su altri creati ex-novo, mettendo insieme le piste sbloccate e decidendo numero di giri, presenza o meno degli avversari controllati dalla Intelligenza Artificiale, tipologia di power-up ecc.

## LET'S FRUIT!

**Le corse di All-Star Fruit Racing si presentano all'apparenza come quelle di un kart game tradizionale:** le automobili accelerano, mentre col tasto del freno si attiva la derapata che consente di guadagnare velocità: **diversamente dai vari Mario Kart, però,**

**non basta un “colpetto” per iniziare il drift**, ma il pulsante va tenuto premuto sempre, rappresentando - di fatto - un secondo acceleratore, e in questa fase è anche importante controllare il sovrasterzo per prendere le curve al meglio (ma di cui non si può abusare, perché **il motore tende a surriscaldarsi e a esplodere**, facendo perdere tempo prezioso).



LE CORSE DI ALL-STAR  
FRUIT RACING SI  
PRESENTANO  
ALL'APPARENZA COME  
QUELLE DI UN KART  
GAME TRADIZIONALE

Un sistema che lascia maggior controllo al giocatore, ma richiede indubbiamente un po' di pratica per essere sfruttato al meglio (*per essere “fruttato” al meglio, semmai. ndKikko*). **La vera novità di All-Star Fruit Racing sta però nel meccanismo dei power-up, chiamato Juicer.** Lungo il tracciato si trovano frutti di quattro diversi colori che, una volta

raccolti, vanno a riempire altrettante taniche presenti sul kart. A ogni colore corrisponde una stagione e una tipologia di bonus: l'azzurro del ghiaccio è tipicamente difensivo, mentre il rosso dell'estate è offensivo, così come il verde della primavera lavora sulla velocità. **Ogni volta che si riempie una tanica è possibile lanciare il power-up di quel colore**, ma è quando se ne riempie più di una che le cose si fanno interessanti. È possibile realizzare veri e propri frullati combinando tra loro diverse tinte, che danno vita a power-up che miscelano caratteristiche dei colori base, per un totale di quattordici diversi bonus da lanciare contro i nemici, di potenza maggiore a seconda del numero di colori mischiati assieme. **Quando tutte e quattro le taniche sono piene è possibile lanciare un power-up speciale**, il più potente di tutti, unico per ciascun personaggio. Il meccanismo, già di per sé non banale, assume una ulteriore connotazione tattica davvero inedita con la possibilità di "chiudere" alcune taniche e lasciarne aperte altre da utilizzare per la combo del power-up, conservando quindi il succo raccolto per un secondo momento.

Il tutto, va ricordato, mentre **si corre a perdifiato lungo tracciati pieni di curve, salti, scorciatoie e ostacoli**: già con quattordici power-up diversi e ventitré special c'è di che studiare per trovare il personaggio e la combinazione di bonus che meglio si sposano al



nostro stile di gioco; l'aggiunta della gestione delle taniche rende tutto questo ancor più impegnativo, ma enormemente gratificante una volta comprese le dinamiche di base e - soprattutto - una volta che si cominciano ad applicare con profitto.

## FRULLATO DI KART

*“Di giochi di kart belli ce ne sono pochi, perché sono complicati da realizzare. Il bilanciamento è più che mai fondamentale”,* ci ricorda Francesco. *“Ci piace l’approccio che hanno in **Blizzard**, in cui questo aspetto viene curato con la massima attenzione, e lo stesso stiamo provando a fare anche noi. Tutti quanti devono poter vincere con qualunque personaggio e su qualsiasi pista, a patto di saper giocare bene”*. Si ripresenta il tormentone dell’*“Easy to learn, hard to master”*, che però in questo caso non sembra usato a sproposito. **Correre a bordo dei kart di All-Star Fruit Racing è davvero semplice e immediato**, e nessuno si sarebbe aspettato niente di diverso; padroneggiare il drift, ma soprattutto la gestione dei power-up e delle miscele di frutti diversi richiede un bel po’ di pratica, ma i frutti (ahr ahr!) maturano abbastanza rapidamente.



## LA NOVITÀ DI ALL-STAR FRUIT RACING STA NEL MECCANISMO DEI POWER-UP, CHIAMATO JUICER

La prima corsa ci ha visti arrivare pietosamente ultimi contro **una IA comunque abbastanza aggressiva**, ma già dopo tre o quattro gare - su circuiti che devono comunque essere mandati a memoria, su questo non ci piove - ci siamo trovati spesso a lottare per il podio, se non la prima posizione. Altra caratteristica piuttosto particolare di **All-Star Fruit Racing**, figlia di una precisa scelta di design, è **l'evidente effetto elastico presente nel gioco, che tende a mantenere il gruppo sempre abbastanza unito**, così da impedire troppe fughe solitarie e non rendere troppo frustranti le gare di chi si trova in fondo. Una scelta comprensibile, per i motivi di cui sopra, ma che in alcune occasioni ci è sembrata un po' troppo "spinta", al punto quasi da penalizzare gli usi accorti e strategici dei power-up (e in ogni caso è disponibile anche una modalità di gioco "à la Mario", in cui il meccanismo del juicer è disattivato e i bonus sono disposti casualmente sul tracciato).

**Altri aspetti suscettibili di miglioramento**, nella versione preliminare provata negli studi di 3DClouds.it, **sono il tempo un po' troppo lungo che si impiega a ritornare a correre dopo aver subito un malus da un avversario, la AI davvero prepotente e il controllo non sempre immediato del drift**. Francesco prende nota di queste nostre osservazioni, così come di altre che arrivano dai colleghi presenti all'evento, e non esclude che alcune cose possano essere già ottimizzate prima dell'arrivo del gioco su **Steam**; del resto, l'uscita in Accesso Anticipato serve anche a valutare al meglio questi aspetti, raccogliere il feedback della community e sistemare i problemi che vengono di volta in volta segnalati.


# BANANE, LAMPONE

Al netto di piccole limature e qualche inevitabile correzione in corso d'opera, **il titolo d'esordio di 3DClouds.it è di quelli che vanno tenuti d'occhio con la massima attenzione**, perché potrebbe rivelarsi una delle sorprese più divertenti dei prossimi mesi. È ormai da qualche tempo che andiamo dicendo - e non solo noi - che il settore videoludico in Italia sta attraversando un periodo davvero florido, e questo **All-Star Fruit Racing** ne è un'altra, dolcissima conferma.



**Il gioco è disponibile da oggi in Early Access su Steam**, e dovrebbe arrivare nella sua versione definitiva entro la fine dell'anno; il prossimo febbraio sono previste anche le versioni console (**Xbox One** e **PlayStation 4**, e con ogni probabilità anche **Nintendo Switch**, per la gioia di Super Mario).


Articolo precedente



The Defenders - Prima Stagione - Recensione

Articolo successivo

348  
09/2017



THE GAMES

THEGAMESMACHINE.IT

DOSSIER  
MAESTRI



