

## [Un primo sguardo ad Ataribox](#)

Con un comunicato ufficiale **Atari** ci ha svelato le prime immagini della console di prossima uscita: **Ataribox**, che possiamo trovare in due versioni, una con rifiniture in legno e il logo in bianco, l'altra in nero e il logo in rosso.

Le immagini mostrano anche il retro della console, con l'uscita HDMI e gli ingressi 4xUSB e SD.

Sulla console gireranno sia giochi classici che quelli attuali, ma non sono ancora note le specifiche tecniche e il prezzo.

---

## [eBay combatte la vendita dei pre-order dello SNES Classic Mini](#)

Dopo **Amazon**, che ha mandato email a chiunque abbia preordinato più di una unità dello **SNES Classic Mini**, riducendo i pre-order a uno soltanto per utente, anche **eBay** si sta muovendo per combattere la vendita maggiorata dei pre-ordini della mini console che sono andati a ruba in pochi giorni, e sembra che stia li stiano rimuovendo dal sito regolarmente.

Un rappresentante di eBay ha dichiarato che verranno rimosse tutte le vendite di pre-order con più di 30 giorni di distanza dall'uscita del prodotto. non si sa se questa sia una scusa per rimuovere il problema del bagarinaggio, ma di sicuro terrà alla larga per un po' coloro i quali provano a giocare sulla rivendita degli stock limitati.

---

## [Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#)

Sebbene sembri, a un primo sguardo, il solito **musou** che **Koei Tecmo** e **Omega Force** ci propinano da circa 20 anni, **Samurai Warriors: Spirit of Sanada** offre delle chicche che, a suo modo, lo rendono unico.

Il gioco in questione è uno spinoff della serie *Samurai Warriors*, che a sua volta è uno spin-off della serie **Dinasty Warriors** (*Shin Sangoku Musou* in Giappone, da qui ha origine appunto la parola che ne identifica il genere di appartenenza).



## Storia

La storia è incentrata sulla vita di **Masayuki Sanada**, e ne percorre le varie fasi fino alla morte, per poi incentrarsi sulla vita del più famoso figlio **Yukimura**; verremo a conoscere quindi il loro punto di vista nella guerra per il dominio del Giappone dell'**epoca Sengoku**, oltre a molte personalità del periodo che potremo utilizzare come alleati, o che saranno nostri nemici nelle battaglie secondarie (in tutto ci sono 61 personaggi giocabili). Di ogni personaggio potremo leggere una scheda dettagliata che ci racconterà la loro storia, e peccato che nel gioco non sia disponibile la lingua italiana, perché una simile mole di testo in sola inglese può rappresentare un vero problema per chi non ha dimestichezza con la lingua.



## Gameplay

Le novità principali rispetto agli altri **musou** consistono nell'esplorazione di villaggi o città e nei mini giochi all'interno di esse: si può pescare, coltivare, visitare il **dojo** per imparare nuove tecniche, prendere il tè con un alleato per rafforzare il legame, visitare l'archivio per rivivere eventi passati, visitare il fabbro per aumentare la potenza delle armi e, infine, visitare vari negozi.

Un'altra importante novità è rappresentata dai cosiddetti "**six coins**" (che raffigurano il simbolo del clan Sanada): parlando con gli alleati a volte guadagneremo dei punti che riempiranno le sei monete, ognuna delle quali rappresenta uno stratagemma da usare in battaglia, il quale ci faciliterà la missione che stiamo affrontando, a volte curando le nostre ferite o quelle degli alleati, a volte dandoci un bonus alla velocità, e via dicendo.

Il **combat system** invece è quello a cui siamo abituati da sempre, che si incentra più sulla spettacolarità che sulla tecnica vera e propria: sebbene sia possibile imparare tantissime tecniche, si può completare il gioco facendo sempre le stesse combinazioni di mosse, il che può risultare alla lunga monotono per chi è nuovo al genere o non lo ama.



## Grafica e Sonoro

L'aspetto tecnico del gioco non è dei migliori: la modellazione dei personaggi è discreta, mentre tutto il resto è piatto e con una densità poligonale bassa, le textures sono spesso in bassa risoluzione, insomma, se non fosse per la presenza di centinaia di nemici presenti contemporaneamente, per il frame rate solido e per la spettacolarità degli scontri, ci troveremmo ampiamente sotto la sufficienza.

Il gioco è disponibile su PC e Ps4 e gira a 1080p su PS4 e 4k nativi (uno dei pochissimi giochi a supportarli) su PS4 pro.

Per quanto riguarda il **sonoro**: è stato fatto un discreto lavoro sulle musiche, epiche al punto giusto ma nulla di trascendentale.

I dialoghi sono di buona fattura e ben recitati, anche se disponibili solamente nella lingua giapponese, e gli effetti sonori durante le battaglie sono quelli classici, fra suoni di mischia, cavalli e sferragliare di armi e armature.



## Conclusioni

*Samurai warriors: Spirit of Sanada* è un gioco ricchissimo di contenuti ed è caldamente consigliato a chiunque sia appassionato di storia giapponese e ami il genere musou (e conosca la lingua inglese); la storia principale ci terrà impegnati per una ventina di ore ma, se si vuole completarlo al 100%, ce ne vorranno almeno il doppio.

Se non si ama il genere invece conviene starne alla larga, le novità che apporta il titolo in questione non sono abbastanza a renderlo appetibile a un pubblico più eterogeneo.

---

## [Guillemot reagisce all'acquisizione da parte di Vivendi](#)

Yves Guillemot (CEO di **Ubisoft**) e la sua famiglia hanno acquistato delle azioni della stessa casa transalpina nel tentativo di ostacolare l'acquisizione ostile da parte di **Vivendi**: i Guillemot adesso possiedono il 13,6% delle azioni e il 20,02% del diritto di voto dell'azienda francese.

**Vivendi**, che detiene invece il 27% delle azioni e il 24,5% del diritto di voto ancora non è riuscita a fare eleggere nessuno dei propri rappresentanti, ma è arrivata nel 2016 all'obiettivo di togliere ai Guillemot la società sussidiaria **Gameloft**.

Riusciranno i Guillemot a fermare l'inesorabile ascesa di **Vivendi**?

---

## [Tim Sweeney a favore del cross-platform tra console e PC](#)

Il trambusto generato dalla posizione presa da **Sony** riguardo il cross-platform su **Minecraft** (il colosso giapponese ha negato la possibilità ai giocatori su **Playstation** di giocare insieme a quelli su **Xbox** o **PC**) sta indignando parecchie personalità del mondo videoludico.

Di recente, Tim Sweeney di **Epic Games** si è congratulato su Twitter con **Psyonix Studios** e con **Nintendo** elogiando il fatto che **Rocket league** godrà del cross-platform:

Excellent news from [@PsyonixStudios](#) and Nintendo! All platforms should embrace cross-play; it benefits everyone. <https://t.co/Dfmi7WYHgd>

— Tim Sweeney (@TimSweeneyEpic) [21 giugno 2017](#)

---

## [Playstation 5 monterà una GPU dedicata](#)

Il portale Tweak Town ha fatto trapelare un rumor, tramite il redattore **Anthony Garreffa**, secondo il quale la prossima console Sony monterà una **GPU** dedicata e non più una **APU** (soluzione che integra CPU e GPU).

Il redattore dice di avere avuto questa informazione tramite un membro non specificato di **Sony**, si tratta ovviamente soltanto di un rumor, nulla è stato confermato da parte di **Sony**.

---

## [Phantom Dust Remastered](#)

### **Phantom box**

Nato nel 2004 dalla mente di **Yukio Futatsugi** (ideatore della serie **Panzer Dragoon**), **Phantom Dust** fu una perla nascosta della prima **Xbox**, console che, appena entrata sul mercato, non riuscì a opporsi allo strapotere di **Playstation 2**, nonostante svariate esclusive di spessore (*Ninja gaiden*, *Halo*, *Fable*, per citarne alcune) e una potenza oggettivamente superiore.

Il gioco non fu esattamente un successo commerciale, tanto da non essere pubblicato in **Europa**, e per gli occidentali è disponibile solamente in lingua inglese.



## Brutto ma buono

A una prima impressione, osservando dal punto di vista **grafico** *Phantom Dust* non ci si fa un'idea positiva: il gioco non è invecchiato bene, le textures sono in bassa risoluzione, le animazioni legnose; insomma, a parte la risoluzione, il frame rate (quasi sempre fisso sui 30 fps) e l'adattamento agli schermi wide screen, il gioco è esattamente identico all'originale del **2004**.

Non facendoci condizionare dalle prime impressioni possiamo però renderci conto che abbiamo a che fare con un gioco dalla **trama interessante** e dal **gameplay originale e profondo**.



## Storia

**Phantom Dust** è ambientato in un futuro post apocalittico in cui la superficie esterna della Terra è pervasa da una misteriosa polvere che causa la perdita della memoria a chiunque ne sia esposto per un certo lasso di tempo.

Gli esseri umani sono costretti quindi ad abitare nel sottosuolo e fanno affidamento su un ristretto gruppo di persone che manifestano poteri "**esper**" con i quali sono in grado di manipolare la polvere e utilizzarla a proprio vantaggio.

Gli esper (così vengono metonimicamente chiamate le persone dotate degli stessi poteri) vanno spesso in missioni di esplorazione per trovare reliquie del passato chiamate "**Ruins**" con la speranza di riuscire a trovare la causa e la ragione di questa polvere misteriosa della cui origine l'umanità ha perso totalmente i ricordi.

Noi controlleremo un esper senza nome, trovato dentro un sarcofago insieme a un altro suo simile che dice di chiamarsi **Edgar**: i due si uniranno a un gruppo di persone chiamato "**Vision**" e verranno coinvolti in missioni nel mondo esterno per trovare le già citate **Ruins**.





## Gameplay

Il gioco è un misto tra un **trading card game** e un **pvp arena game**, non c'è nessun gioco - almeno fra quelli che conosco - che si avvicini anche lontanamente a unire due generi così distanti tra loro e questo è un pregio non da poco.

Prima di affrontare le missioni bisogna creare il proprio **arsenale** (paragonabile a un mazzo da gioco): le abilità in esso contenute verranno generate poco alla volta nell'arena di combattimento, e noi potremo usarne soltanto 4 alla volta. È possibile sovrascrivere un'abilità con un'altra più utile ma quella sovrascritta verrà persa per tutto il match, e starà al giocatore scegliere quali abilità mettere nell'arsenale e quali usare nel campo di **battaglia** (tranne nelle fasi iniziali in cui le abilità sono predefinite).

Possiamo avere più di un arsenale, da scegliere a seconda della missione o dell'avversario che dovremo combattere in multiplayer, composto da **30 slots** nei quali possiamo inserire abilità di diverse scuole, nel dettaglio: **Psycho, Optical, Ki, Nature, Faith**. A loro volta le abilità possono essere di diversi colori: **rosso** (attacco), **blu** (difesa), **verde** (cambiamenti di stato), **viola** (annullamento abilità nemica), **giallo** (abilità speciali), **bianco** (particella aura).

Nella campagna **single player**, quando non affrontiamo delle missioni, possiamo esplorare l'accampamento sotterraneo dei **Visions**, visitare varie locations e parlare con diversi personaggi che ci daranno consigli, ci assegneranno delle missioni o ci permetteranno di acquistare abilità da inserire nell'arsenale (per chi non voglia affrontare la campagna single player è possibile acquistare le abilità tramite **microtransazioni**).

Nonostante il valido gameplay, il gioco tenderà a stancare a lungo andare: le ambientazioni tendono a ripetersi e le missioni sono troppo simili tra loro, allungando eccessivamente il brodo. A mio avviso si sarebbe potuto accorciare di almeno un terzo la campagna, la quale dovrebbe essere principalmente un tutorial per il multiplayer.



## Conclusioni

Microsoft ci ha fatto un bel regalo (ricordiamo che il gioco è gratis per tutti i possessori di Xbox One e PC con Windows 10) permettendoci di scoprire questo gioco che può offrire una **lunga campagna single player** e una **modalità multiplayer** che ci permetterà di sfidare amici in locale o altri utenti di **Xbox live**.

Nonostante i succitati difetti, il gioco è un passo nella direzione giusta per **Microsoft**, e nel panorama videoludico rappresenta un titolo certamente unico nel suo genere, a cui raramente se ne potrà accostare un altro per similarità.

---

## [Cosmic Star Heroine](#)

**Cosmic Star Heroine** è un rpg sviluppato da **Zeboyd Games** nato come progetto kickstarter nel 2013 e con forti ispirazioni allo stile jrpg tipico degli anni '90 (*Phantasy Star*, *Chrono Trigger*, per fare un paio di esempi) rigorosamente in 2D e sviluppato in pixel art. Sembra quasi di giocare un titolo per Super Nintendo, cosa che può anche non piacere a tutti, come anche il fatto che il titolo sia disponibile solamente in lingua inglese, fattore che non di rado è causa del malcontento di molti nostri connazionali.



## Storia

Il gioco narra le vicende di **Alyssa L'Salle**, agente del Governo che, nel corso di un'indagine, scopre una cospirazione atta a distruggere la galassia.

La storia si rivela man mano poco ispirata e zeppa di cliché, al punto da rischiare di annoiare e da far venir voglia non di rado di saltare la maggior parte dei dialoghi (quasi totalmente inutili) e di continuare per cercare qualcosa di interessante che in realtà non si presenterà quasi mai: i comprimari del gioco sono, infatti, caratterizzati poco e nulla, risultando più interessanti per le loro abilità in combattimento che per il loro background.



## Gameplay

Il **combat system** è uno dei punti forti di *Cosmic Star Heroes*, risultando, al contrario della storyline, molto curato e non banale; si potrà usare soltanto un'abilità alla volta, per poi ricaricarle tutte usando un'altra abilità. In caso contrario, non si potrà far altro che passare il turno. Dopo un certo numero di turni, uno dei quattro personaggi controllabili potrà entrare in "hyper mode" e fare molto più danno grazie alle proprie abilità: una buona tecnica è in questo caso aspettare e utilizzare l'abilità adatta, quella alla quale il singolo nemico è più vulnerabile.

Tutto ciò potrebbe risultare frustrante a volte, perché bisogna tenere conto di tanti fattori ed essere dotati, anche in questo caso, della giusta dose di pazienza (ma qui, a differenza della storia, che può frustrare per eccesso di noia, è proprio una questione di meccanismo di gioco: a qualcuno potrebbe anche piacere). Un altro punto che non piacerà a molti - ma qui non parliamo di un vero e proprio difetto - è la mancanza di salvataggio automatico, fattore che deve portare il giocatore a salvare spesso per non trovarsi a ripetere parti di gioco già superate in precedenza.



## Grafica e sonoro

Dal punto di vista grafico, il team di **Zeboyd games** è tutto sommato riuscito nell'intento di ricreare l'atmosfera degli anni '90, con sprite colorati e gradevoli da vedere e musiche con effetti synth che sembrano uscite da una console retro; purtroppo, però, è possibile incappare, nel corso gioco, in qualche bug che costringe il giocatore a caricare un salvataggio precedente (a me è capitato diverse volte, aumentando il senso di frustrazione di cui sopra), e questo è appesantito da caricamenti lunghi e alcuni crash all'avvio.



## Conclusioni

Ci troviamo di fronte a un gioco discreto, penalizzato da problemi tecnici e da una storia che, purtroppo, non decolla e non rimane, e che ha la sfortuna di essere uscito in un periodo in cui deve confrontarsi con un mostro sacro dei jrpg come *Persona 5*. Consigliato a chi proprio non può fare a meno della grafica in pixel art e a chi voglia immergersi nostalgicamente nell'atmosfera degli anni '90; chi non abbia quest'esigenza, è meglio che forse cerchi altri titoli che, nel genere, non ci faranno sentire la mancanza di *Cosmic Star Heroine*.

---

## Nier: Automata

Parlare dell'ultima fatica di **Yoko Taro**, prolifico e mai banale game designer del Sol Levante, non è impresa facile: **Nier: Automata**, infatti, pur essendo classificato come semplice **action-rpg**, racchiude in sé svariate sfaccettature, divenendo di tanto in tanto uno sparatutto con visuale aerea in stile **Space Invaders**, altre volte un **platform**, altre ancora un'avventura **testuale**. Yoko Taro è sicuramente uno dei personaggi più creativi e multidisciplinari nel panorama giapponese: oltre ad aver diretto i giochi della serie **Drakengard** e i due capitoli di **Nier** (ci troviamo, infatti, dinanzi al secondo lavoro della serie) è anche autore romanzi, manga, e persino opere teatrali, tra le quali anche una non facile trasposizione proprio di **Nier: Automata**. In Occidente si conosce praticamente soltanto il game-designer e ben poco della sua attività artistica. Ma di certo possiamo riscontrare la sua versatilità e il suo approccio multidisciplinare anche nelle sue opere videoludiche, spesso videogames dalla trama complessa e quasi tutti collegati tra loro, poiché elaborati nello stesso universo narrativo (basti pensare che il primo **Nier**, uscito nel 2010, è il sequel di uno dei tanti finali del primo *Drakengard*). *Nier: Automata*, dicevamo, è il sequel dello sfortunato *Nier* uscito per Xbox 360 e Playstation 3 sette anni addietro, il quale, pur godendo di una trama molto interessante, finì presto nel dimenticatoio a causa di una realizzazione tecnica penosa.



## Storia

*Nier: Automata* è ambientato diversi millenni dopo la fine del prequel: l'umanità è stata quasi del tutto eliminata da un attacco alieno e i pochi sopravvissuti si sono rifugiati sulla Luna. Nel tentativo di riconquistare il pianeta Terra, gli umani inviano un gruppo di androidi chiamati **YoRHa**, fra i quali l'androide **2b**, al quale si affiancherà l'androide **9s**: tra i due si verrà a creare un legame affettivo (evento fuori dal comune, visto che sono degli androidi progettati per non avere emozioni) che andrà a farsi sempre più forte nel corso del gioco, portando la trama ad assumere aspetti più tragici ed emozionanti. Anche le macchine nemiche create dagli alieni saranno capaci di provare emozioni: alcune ci supplicheranno di ucciderle, altre arriveranno ai suicidi di massa, altre ancora rinnegheranno la guerra e vorranno creare un villaggio in cui regna la pace. Una volta terminato il gioco, per la prima volta ci verrà chiesto di ricominciare da un punto di vista differente, e si avrà l'opportunità di scoprire particolari che erano sfuggiti nel percorso precedente. **Nier: Automata** consta in tutto di 26 finali differenti, di cui 5 sono quelli principali, e fondamentali per capire appieno la storia.



## Gameplay

Per lo sviluppo di *Nier: Automata*, Yoko Taro si è affidato ai tipi di **Platinum games**, studio talentuoso ormai scalfato nel genere *action* (***Bayonetta***, ***Metal Gear: Rising Revengeance*** per citare alcuni titoli sviluppati dallo studio nipponico). Probabilmente anche per questo le differenze con il prequel sul piano del gameplay sono tante e saltano subito all'occhio. Entrando nel dettaglio, la protagonista può fare uso di **due armi principali** e di un **POD** (un mini robot volante dotato di proiettili di varia tipologia). Inoltre, con il pulsante per l'attacco leggero si attaccherà con la prima arma, mentre con quello per l'attacco pesante si userà l'altra. Le combinazioni di armi con le quali eseguire combo sono davvero tantissime, il *combat system* è molto vario e divertente oltre a risultare diretto e al contempo abbastanza profondo (non si toccano certo i livelli di action puro di *Bayonetta*, ma siamo dinanzi a un ottimo sistema di gioco). I numerosi **boss** offrono un tasso di sfida di tutto rispetto (specialmente se si gioca in modalità difficile, cosa che consigliamo ai giocatori più esigenti), con diverse fasi che spesso cambiano la modalità di gioco, rendendo lo scontro ancora più interessante.





## Grafica e sonoro

Il mondo di *Nier: Automata* è rappresentato con un uso particolare della palette dei colori, le quali mettono in risalto la desolazione di un mondo in cui sono rimaste praticamente soltanto le macchine e qualche animale. Dal punto di vista strettamente **artistico**, ci troviamo di fronte a un ottimo lavoro di visual art, specie riguardo gli automi, rappresentati con cura minuziosa, e i paesaggi, spesso suggestivi e dal piacevole impatto visivo. Le note dolenti arrivano, invece, sul piano **tecnico**: le textures sembrano essere spesso in bassa risoluzione, la mole poligonale bassa, sono presenti parecchi muri invisibili che fanno storcere un po' il naso; anche il frame rate (almeno su console, noi lo abbiamo provato su PS4) ha dei cali e risulta incostante e, infine, alla lunga le ambientazioni tendono a stancare. Il discorso cambia parlando del **comparto audio**: la colonna sonora è unica nel suo genere, sfiorando talvolta i confini del geniale. Basti pensare che in un punto del gioco troviamo dei robot parlare in coro in maniera ossessiva, come recitassero un mantra, e il suono che ne viene fuori si fonde magistralmente con la colonna sonora, creando un ritmo incalzante raramente visto in un videogame.



## Conclusioni

*Nier: Automata* rappresenta un ritorno in grande stile per Yoko Taro: siamo di fronte a un titolo capace di emozionare e divertire grazie a una trama di spessore e un gameplay sopraffino, e che riesce a superare in tutti gli aspetti il suo predecessore. Pur non brillando per realizzazione tecnica, la sua unicità lo rende un gioco che tutti i possessori di PS4 e PC dovrebbero assolutamente provare.

---

## [Dark Souls 3: The Ringed City](#)

**Dark souls III** giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo ***The Ringed City*** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.



## Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò - luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto - situato nella zona finale di **Dark souls III** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante - a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) - e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.



## La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie, pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie *souls*, con *movesets* inediti e letali.



## I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

## Conclusioni

Tirando le somme, ***The Ringed City*** è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da ***Ashes of Ariandel*** ma lasciandone in sospeso altre.