

## [Hideo Kojima: grazie Konami](#)

La divisione tra **Hideo Kojima** e **Konami** è stato sicuramente uno degli episodi più malvisti e pubblicizzati all'interno dell'industria videoludica, ma non sembra che **Kojima** nutra qualche forma di risentimento. Infatti, il sito web giapponese **Toyokeizai** ha dichiarato che **Kojima** era apertamente apprezzato da Konami, e che li avrebbe per l'appunto ringraziati per avergli lasciato fare i giochi che voleva elaborare.

«Sono sinceramente grato verso **Konami** perché quando ho proposto qualcosa su cui volevo lavorare, me l'hanno lasciato fare», dice **Kojima**. «D'altro canto, non sono stato costretto da loro a fare ciò che non volevo». **Kojima** continua dicendo che, anche quando era solo una giovane recluta, **Konami** gli ha dato carta bianca fin dall'inizio.

Ha senso che **Kojima** riservi grande affetto per il publisher che lo ha fatto entrare nell'industria videoludica, anche se la successiva divisione tra i due è stata disastrosa. Ora entrambi stanno oltrepassando il "divorzio": **Kojima** sta lavorando attualmente con **Sony** su **Death Stranding**, una nuova IP, mentre **Konami** si sta preparando al lancio di **Super Bomberman R**.

---

## [The Witcher: arriva l'adult coloring book](#)

**CD Project Red** e **Dark Horse** hanno recentemente annunciato il **Colouring Book** dalle tinte sanguinolente del nostro ammazza-mostri preferito. Il libro conterà di 96 Pagine colme di immagini raffiguranti l'intrepido **Geralt Di Rivia** immerso nelle sue avventure tra quiete e "tempesta". Il *Colouring Book* di **The Witcher** sarà rilasciato l'1 novembre sia in formato digitale che cartaceo, e costerà circa 14,99 dollari (i prezzi europei varieranno). [Qui](#) potete trovare ulteriori informazioni sul pre-ordine.



---

## [Annunciata la Dark Souls - The Vinyl trilogy](#)

**Bandai Namco Entertainment Europe ha appena annunciato *Dark Souls - The Vinyl Trilogy***, che sarà disponibile per l'acquisto sul negozio ufficiale **Bandai Namco** questo autunno, fornendo per la prima volta una collezione in vinile delle colonne sonore della nostra saga **dark fantasy** preferita.

Questa collezione limitata comprenderà nove vinili con annessa collector's box, con ben oltre cinque ore di musica. Composta da **Motoi Sakuraba** e **Yuka Kitamura**, l'OST riuscirà facilmente a farci immergere in quella cupa atmosfera facendoci rivivere le forti emozioni ormai timbrate a fuoco nella nostra memoria. Mi raccomando di annotarvelo, ci sono solo 2.000 copie disponibili, per cui tenetela d'occhio per quando l'ordine sarà accessibile.

Le colonne sonore complete e originali di ***Dark Souls***, ***Dark Souls II*** e ***Dark Souls III***, registrate con una qualità audio sorprendente, faranno vivere agli ascoltatori un'esperienza unica e immersiva capace di rievocare gli intensi combattimenti contro i boss e i migliori (e peggiori) momenti dei loro viaggi mortali.

<https://www.youtube.com/watch?v=n5lyGJ4NF1M>

---

# Renowned Explorers: International Society

**Renowned Explorers: International Society** (che da ora in poi chiameremo semplicemente **Renowned Explorers**) è un gioco di avventura strategica con elementi di gioco gestionali, da tavolo, testuali, RPG e roguelike. Nel gioco avremo la possibilità di scegliere una squadra di tre avventurieri (compreso un capitano) con i quali potremo esplorare, raccogliere ricchezze e tesori e cercare di guadagnare abbastanza prestigio per diventare, infine, l'esploratore più famoso al mondo.

**Renowned Explorers** possiede, quindi, molteplici diversi elementi di gioco: il titolo inizia con la selezione dei 3 avventurieri che ci porteremo per tutto il nostro viaggio, ognuno ben caratterizzato, addirittura provvisto di una piccola biografia che riesce perfettamente a motivare i tratti e le caratteristiche di ogni personaggio. Il gioco è pieno di tinte ironiche, a partire dalla nomenclatura delle classi: per esempio, potremo iniziare la nostra avventura portandoci un ricercatore, uno specialista del combattimento e un oratore per bilanciare il gruppo. Dopo aver scelto la nostra squadra (quasi con la stessa attenzione che si presta nella scelta di un personaggio predefinito in una campagna di *D&D*), potremo iniziare il nostro primo viaggio.

Le spedizioni avvengono su **mappe procedurali** e partiremo sempre con una scarsa quantità di forniture (che servono a farci spostare nella mappa senza *malus*), per raggiungere la posizione esatta del tesoro. Viaggiando verso il sito del tesoro, ci imatteremo in diversi incontri che ci daranno l'opportunità di guadagnare dei gettoni; questi verranno riscattati per ricevere oro, stato, ricerca e fama dopo la conclusione della spedizione, ossia la parte gestionale vera e propria. Nella maggior parte degli incontri avremo a che fare con un check delle abilità dei nostri avventurieri (per esempio, potrebbe sorgere una situazione in cui si avrà bisogno di un archeologo per poter decifrare un'antica lingua e quindi continuare l'avventura testuale) e spesso ci ritroveremo davanti a due o più alternative diverse per risolvere lo stesso enigma. Eccezion fatta per il caso in cui il nostro personaggio possieda i requisiti necessari a portare a termine una missione, più frequentemente apparirà una **ruota della fortuna**, la quale, attraverso un giro casuale, ci fornirà le skill necessarie (in termini di probabilità di successo) per finire la missione.

L'avventura prevede la possibilità di incontrare animali o altri personaggi pronti a combattere contro di noi. Quando inizia un combattimento, che si svolgerà a turni, i nostri tre avventurieri dovranno muoversi verso i nemici su una mappa esagonale e attaccare utilizzando uno dei tre diversi atteggiamenti previsti: amichevole, aggressivo o subdolo. L'atteggiamento **amichevole** prevede di uccidere con gentilezza, quello **aggressivo** di combattere con le armi, quello **subdolo**, infine, permette di spaventare l'avversario. Il combattimento avviene con una dinamica molto simile alla **morra cinese**, ciascun atteggiamento è vincente a priori su un altro (l'aggressivo è efficace contro quello amichevole, ad esempio). Ogni tipo di nemico presenta un atteggiamento diverso che può addirittura cambiare durante la battaglia, in modo tale da rendere ogni conflitto dinamico e riadattare le proprie strategie per combattere nel modo più appropriato.



Alla fine, raggiungeremo la posizione del tesoro sulla mappa: la spedizione sarà caratterizzata dal verificarsi di eventi unici, per concludersi, infine, con la faticosa **boss fight** (alcune delle quali sono molto ostiche, soprattutto quando si entra nelle spedizioni più avanzate dove il game over è sempre dietro l'angolo). Se riusciremo a battere con successo il boss verremo ricompensati con un tesoro casuale di una *pool* abbastanza ristretta e la nostra spedizione sarà terminata. Potremo quindi spendere i gettoni che avremo guadagnato su seguaci, oggetti (armature, ecc.) e tantissime di altre cose che potranno aiutare le nostre future spedizioni.

Ogni *run* del gioco ci permette di scegliere cinque diverse spedizioni. L'obiettivo del gioco è quello di guadagnare il maggior prestigio possibile per diventare l'esploratore più famoso del mondo (e battere l'odioso **Mathieu Rivaleux**). Se stiamo giocando in modalità avventura e moriamo in battaglia, dovremo ricominciare da capo (non scordiamoci che abbiamo a che fare con un **roguelike**, a meno che non si giochi in modalità scoperta). Quindi facciamo spedizioni, troviamo i tesori, guadagniamo gettoni per aiutarci nelle missioni future e ritorniamo in patria per fortificarci con le ricchezze acquisite: questa è l'esperienza di gioco di **Renowned Explorers**.

Come ho già detto in precedenza, **Renowned Explorers** prende molto dai giochi da tavolo, compreso quegli episodi in cui si vorrebbe ritornare a giocare a un vecchio gioco con plancia e miniature pur avendo perso il foglietto delle istruzioni. Ho usato questa metafora per indicare quanto la curva di apprendimento, a causa delle mancate delucidazioni in gioco, sia estremamente alta. Ad alcuni giocatori potrebbe non piacere che ci voglia un'ora o due per entrare nelle corde di questo gioco. Il che mi fa supporre che sia un gioco difficilmente acquistabile per una certa categoria di gamer.



**Renowned Explorers** è un titolo molto più profondo di quello che la superficie presenta, se si considera anche una buona rigiocabilità. Ci sono più di 1.000 combinazioni di gioco grazie ai diversi gruppi di esploratori che si possono sperimentare (dal momento che ci sono venti esploratori aventi tutti tratti e abilità differenti); ci si può concentrare su uno o più dei tre diversi stili di combattimento (Aggressivo, amichevole e subdolo); ci sono tonnellate di diverse strategie e che si possono adattare (si può tentare di acquisire molte ricerche per sbloccare nuovi *perks*; ci si può concentrare nel massimizzare solo le entrate di denaro o occuparsi del proprio stato per racimolare nuovi seguaci al fine di aiutare le nostre entrate indipendentemente dalle risorse). L'unica cosa che non ha molta profondità sono le spedizioni: sono previsti solo una manciata di posti che possiamo visitare, nonostante le mappe siano randomizzate di continuo. Purtroppo questo impoverisce non poco il contenuto di gioco. Lo sviluppatore **Abbey Games** sta progettando un piano per fornire nuove mappe a pagamento: nonostante ciò, credo non sia sufficiente a colmare a pieno questa lacuna.

Trovo un'ottima idea offrire l'opzione di giocare in **modalità scoperta** (che offre la possibilità di ricaricare la partita una volta morti). Inoltre, la struttura del roguelike è ben equilibrata, con una giusta curva di difficoltà, riuscendo a ricreare un'atmosfera di suspense quando il giocatore è costretto a effettuare una scelta. Tuttavia, vorrei far notare quanto sia abbastanza riduttivo limitare il gioco a sole 5 esplorazioni ad avventura, cosa che farà sicuramente soffrire il fan che si affeziona al titolo. Nonostante ciò il gioco offre contenuti sufficienti al prezzo di 20 euro, fattore che porta l'acquirente a farsi poche domande al momento dell'acquisto.

**Renowned Explorers** è un gioco per niente **user-friendly** ma, una volta apprese le meccaniche, diventa facile capire quanto il titolo sia estremamente ben progettato e molto elegante. Quando si comincia a masticare per bene le dinamiche, il gameplay risulta molto semplice e intuitivo, distruggendo il preconcetto iniziale che può farcelo vedere come un titolo di grande difficoltà. Ci sono però ancora un paio di problemi specialmente nell'ambito dell'HUD: durante il combattimento, infatti, bisogna andare a ricercare manualmente il miglior attacco possibile, cosa che rallenta molto la dinamica del gioco. Tuttavia, nel complesso **Renowned Explorers** risulta molto brillante dal punto di vista della progettazione.



Ho trovato particolarmente congeniale al mio gusto il comparto artistico di **Renowned Explorers** che, nonostante abbia una grafica minimale e fumettosa, non crea fatica a farci immergere nelle avventure del gioco. La musica regala una bella sensazione di compagnia durante i nostri viaggi, ma non la definirei esattamente memorabile: è di certo adatta alle scene e alle situazioni che ci ritroviamo davanti ma, a differenza di altri giochi, non mi ha entusiasmato al punto da volerla riascoltare fuori dal proprio contesto.

Mentre gli indie di solito ci regalano circa un'ora o due di gioco, questo titolo ha davvero tanta rigiocabilità. Per gli amanti degli obiettivi, **Renowned Explorers** è dotato di 138 traguardi da realizzare, molti dei quali sono abbastanza facili da sbloccare, ma ci vorranno molte ore di gioco per farli tutti.

**Renowned Explorers** è un grande gioco che offre una tonnellata di profondità e rigiocabilità, un interessante sistema di combattimento, un design elegante e ispirato. Il gioco combina con successo elementi di giochi da tavolo, di strategia, testuali, RPG e roguelike, motivo per cui gli amanti di giochi in stile D&D non dovrebbero assolutamente farsi scappare l'occasione di passarci qualche ora.

---

## [Cosa Nintendo ha imparato da Super Mario](#)

# Run

Il gioco per smartphone di **Nintendo Super Mario Run** è stato un grande successo in termini di download, oltre 150 milioni in tutto il mondo. Tuttavia, la società ha riconosciuto che il gioco non ha fruttato in termini economici tanto quanto aveva sperato. In un **briefing** tra investitori, recentemente, il presidente di Nintendo, **Tatsumi Kimishima**, ha riconosciuto che **Nintendo** è «ancora una nuova arrivata nel settore degli **smart device**» e ha aggiunto che la società sta ancora decidendo cosa potrebbe essere meglio nell'ambito dei modelli di pagamento.

**Super Mario Run**, ad esempio, sembra gratis inizialmente, ma in realtà è necessario pagare 10 dollari per sbloccare tutti i livelli. **Fire Emblem Heroes** e **Miitomo**, d'altro canto, sono gratuiti e sostenuti da microtransazioni.

«Anche se nessun singolo modello è chiaramente superiore, siamo stati in grado di imparare molto», ha detto **Kimishima** «vogliamo continuare a pensare a come i consumatori vorrebbero pagare i contenuti nelle nostre prossime applicazioni per smart device».

Tra i 150 milioni di download per **Super Mario Run**, meno del 10% dei giocatori ha pagato per acquistare tutti i livelli. **Kimishima** non ha confermato se questo fosse in linea o meno con le aspettative della società. Tuttavia ha fatto notare che, mentre il numero totale di download di **Fire Emblem Heroes** ammonta a “meno di un decimo” di **Super Mario Run**, il gioco ha effettivamente portato più entrate rispetto quest'ultimo.

«Il numero di download di **Fire Emblem Heroes** è inferiore a un decimo rispetto a **Super Mario Run**, ma la cifra totale che i consumatori hanno speso in questo titolo è superiore a **Super Mario Run**», ha spiegato.

**Kimishima** ha sottolineato che **Nintendo** sta studiando “un'ampia varietà” di utilizzi che i suoi giochi mobile possono creare verso gli utenti, inclusi quelli che spendono denaro sulle microtransazioni. Il prossimo grande gioco di smartphone di **Nintendo** si baserà su **Animal Crossing** e si può prevedere che i sistemi di monetizzazione del gioco riflettano ciò che l'azienda ha appreso dai suoi giochi passati.

«Stiamo pensando di rilasciare un'applicazione usando i personaggi di **Animal Crossing** », continua **Kimishima** «la composizione e la dimensione del pubblico di destinazione variano in base ai personaggi dell'IP e ai contenuti di gioco, per cui vogliamo prendere ciò che abbiamo appreso e considerare tutti questi elementi per fornire un'applicazione **smart device** che i consumatori avranno desiderio di giocare per un lungo periodo.»

---

## [Annunciata la data d'uscita di Gran Turismo Sport](#)

**Gran Turismo Sport**, settimo capitolo del noto franchise, sarà rilasciato su PlayStation 4, come annunciato qualche ora fa dallo sviluppatore **Polyphony Digital**.

Il gioco di simulazione di corse esordirà il **18 ottobre** in tutta Europa. Il lancio avviene due settimane dopo l'annuncio del diretto concorrente **Forza Motorsport 7** ed è stato accompagnato da un nuovo trailer da 30 secondi.

Arrivare finalmente a questo punto, per **GT Sport**, è stato come percorrere una strada lunga e tortuosa.

La nuova data di rilascio è scivolata oltre 11 mesi dopo l'annuncio originario dell'editore: **Sony Interactive Entertainment** aveva infatti annunciato nel maggio del 2016 che avrebbe lanciato il gioco il 15 novembre 2016. **Polyphony Digital** ha poi annunciato nel mese di agosto che aveva deciso di rinviare al 2017 il lancio del gioco.

Lo sviluppatore aveva anche pianificato un'open beta per **Gran Turismo Sport** nei primi mesi del 2016, successivamente annullata, per poi concedere una closed beta, terminata prima dello scorso marzo.

«**Stiamo entrando nelle fasi finali dello sviluppo mentre ci prepariamo per il lancio**», ha dichiarato il creatore della serie e Presidente di **Polyphony Digital**, **Kazunori Yamauchi** [in un post su PlayStation Blog](#) in cui annunciava la release, aggiungendo che lo studio è finalmente pronto a fornire dettagli sulle caratteristiche di **Gran Turismo Sport**, tra cui la modalità "campagna", nonché vari veicoli e piste. Come già annunciato, il gioco supporterà anche il visore **PlayStation VR** con annessa modalità realtà virtuale.

I pre-ordini sono disponibili presso il **PlayStation Store** e i rivenditori europei. **Gran Turismo Sport** sarà disponibile nella sua edizione base a \$ 59.99 e in una versione limitata al prezzo di \$ 69.99 con annessi i seguenti articoli:

- GT Sport *Starter Pack* (8 auto)
- \$ 1MM di crediti di gioco
- Pacchetto adesivi livrea
- 30 Avatar GT Sport
- Casco da corsa cromato (per il profilo del conducente)
- Confezione e Steelbook in versione limitata

**Sony** offre anche una *Digital Deluxe Edition* a 79,99 dollari, che implementa lo Starter Pack con quattro auto aggiuntive e raddoppia il credito nel gioco e il numero di avatar.

---

**[TumbleSeed](#)**

Creato dal piccolo gruppo di sviluppatori indie **Aeiowu**, **TumbleSeed** trae ispirazione da meccaniche piuttosto diverse: l'estenuante difficoltà che contraddistingue il genere roguelike e un classico gioco arcade meccanico noto come **Ice Cold Beer**. Nonostante il particolare connubio, la combinazione rende il gioco straordinariamente singolare. Proprio perchè **TumbleSeed** dispone di pochi punti chiari, non è facile fare una breve descrizione e spiegare quel che il gioco vuole rappresentare. In ogni caso, le novità che presenta **TumbleSeed** in termini di gameplay lasciano il giocatore con delle sensazioni di "prima esperienza" e al contempo eccitazione.



La storia è alquanto minimale: in **TumbleSeed** si assume il ruolo di un seme che vive insieme a molti altri semi in un piccolo villaggio nella foresta, più precisamente alla base di una montagna. Mentre il villaggio sembra pacifico, sulla cima della montagna qualcosa si sta agitando. Una certa forza sta causando l'apertura di buchi giganti lungo tutto il sentiero che conduce al villaggio, e questo ha comportato il conseguente risveglio delle creature abitanti che sicuramente non sprizzano di gioia. L'unica soluzione è quella di salire sulla montagna e di compiere "La Profezia" prima che il villaggio sia distrutto. Ho detto che si assume il ruolo di un seme, ma non è del tutto preciso: quel che si controlla è piuttosto una lunga barra che si estende da un lato all'altro dello schermo e che deve essere utilizzata per spingere verticalmente il seme lungo la mappa. I lati della barra vengono controllati in maniera indipendente, così da sollevare soltanto il lato sinistro per far scorrere lentamente il seme a destra e viceversa. Non è per niente una sfida da sottovalutare ma, detto questo, non sono ancora sicuro che alla lunga risulti molto divertente. Personalmente, mentre passavano le ore di gioco la mia abilità andava crescendo, spingendomi a salire la montagna più velocemente rispetto alle prove precedenti, ma non ho mai provato il reale desiderio di essere competitivo nella classifica di questo gioco. C'erano sempre momenti in cui mi sono ritrovato a giudicarmi male la fisica ma, soprattutto, nelle fasi più ardue del titolo, trattandosi di un "procedurale" mi son dovuto affidare più alla fortuna del *seed* che alle mie abilità: questo mi pare anche una scorrettezza nei confronti del **player** da parte di uno sviluppatore.



L'abilità non si limita ovviamente solo nell'evitare buche o mostri. È anche necessario serpeggiare attorno il sentiero per raccogliere i frammenti di cristallo che servono come valuta nel gioco, e che, una volta presi, possono essere piantati scorrendo su appositi buchi nel terreno per ricevere una ricompensa a seconda della forma assunta attualmente dal proprio seme. La capacità di cambiare le forme è la chiave per **TumbleSeed**. Avviate una **run** con quattro diversi tipi di semi che si possono scambiare ogni volta a nostro piacimento; la bandiera permette di piantare un checkpoint casomai si cada in un buco; piantare le spine creerà una piccola lancia che inizierà a ruotare intorno al seme al fine di danneggiare i nemici, la terza forma provvederà a un piccolo rifornimento di cristalli e la forma del cuore incrementerà i nostri punti vita. Al di là di questi tipi di semi iniziali, è possibile trovare forme nuove e più complicate nascoste nel sottosuolo man mano si progredisce. Questo elemento di strategia e pianificazione è il pezzo più interessante della formula di **TumbleSeed**, dove si è spesso costretti a prendere decisioni difficili. Devo piantare una bandiera perché ho paura di cadere in un buco e perdere tutti i miei progressi oppure dovrei piantare un **heartseed** perché ho solo un cuore e potrei morire del tutto? Anche dall'inizio di una nuova **run** ho trovato molta soddisfazione nel testare nuove tattiche, scegliendo se concentrarmi sull'offensiva, sulla difesa o su una combinazione di entrambe. L'esperimento è divertente, ma **TumbleSeed** rende ogni errore costoso e doloroso. Come già detto, il gioco porta la struttura di un **roguelike**, e dunque, quando si muore, si torna alla base della montagna e si ricomincia senza alcuno degli **upgrade** precedentemente acquistati o valute guadagnate col sudore della fronte. Per non farci cadere in una facile frustrazione, in **TumbleSeed** si inizia ogni **run** con tre cuori, ognuno dei quali permette di ricevere un danno da caduta a causa di un buco o prendere un colpo da un nemico. È anche possibile guadagnare più cuori attraverso il già citato **heartseed**, creandoci meno pressing psicologico tra le eventuali insidie che nasconde la montagna. Che **TumbleSeed** ti costringa a ricominciare quando si muore non è un grosso problema: tra le meccaniche che compongono un roguelike, esiste quella di ricevere oggetti o simili quando si ricomincia una **run** dopo essere morto rendendo il gioco non solo più accattivante ma anche piuttosto longevo. Qui questa meccanica non esiste e, inoltre, quel che rende **TumbleSeed** veramente frustrante è quanto il gioco ti punisca per ogni singolo danno ricevuto: quando accade, si vedranno resettati tutti i progressi fatti dal seme in uso, vanificando tutti i nostri sforzi.



Un **esempio**: una volta ho deciso di spendere gran parte dei miei **cristalli**, costruendo uno strato protettivo di lance. Avevo anche un'**aura**, un bonus passivo che puoi raccogliere; ho fatto in modo che mi colpissero fino a rimanere con un solo cuore. Grazie all'aura, e con un solo cuore, avevo la possibilità di piantare gratuitamente i semi. Muovendomi nelle profondità della giungla - il secondo **bioma** del gioco - cominciavo a sentirmi invincibile. Ma, mentre stavo risanando un punto vita, ho avuto un attimo di distrazione e sono accidentalmente rotolato verso una piccola mosca che, muovendosi in maniera innaturale e spasmodica, è riuscita miracolosamente a evitare le mie lance e a colpirmi. Un singolo danno mi ha fatto perdere tutte le lance, l'aura e i cristalli, distruggendo tutto quello che avevo costruito fin dall'inizio della *run*. In conclusione posso dire che **Tumbleseed** è un gioco dedicato sia a chi ama le alte difficoltà ma soprattutto a chi è ricco di pazienza, poiché questa è la principale abilità su cui gli sviluppatori pare abbiano puntato per sfidare i proprio giocatori, e forse per far inserire una sottile, inconscia morale nel gioco.

---

## [Le patch continuano a rendere i giochi più facili](#)

Non si può certo negare quanto possa essere ardua la difficoltà in giochi recenti come **Tumbleseed** o quanto possano essere frustranti i nemici in **Outlast 2**; recentemente, entrambi sono diventati più facili grazie a **patch** e **tweak**.

Molti giochi hanno visto ridotta la propria difficoltà dopo il rilascio; pur rendendoli più accessibili ai giocatori, questa pratica solleva qualche domanda. La scorsa settimana, il puzzle game **Tumbleseed** è stato destinatario di una patch su PC che ha aggiunto mappe a tema, evitando la difficile randomizzazione del gioco. La patch post-release che altera la difficoltà del gioco non è più una

novità; l'anno scorso l'indie **Hyper Light Drifter** ha subito vari cambiamenti che hanno reso meno difficile il gioco: il complesso sistema di combattimento del gioco è stato reso più sopportabile attraverso l'aggiunta di frange di invulnerabilità che proteggono i giocatori mentre si corre tra i nemici. **Developer Heart Machine** ha anche consentito una guarigione più veloce. Più tardi, dopo aver ricevuto svariati feedback, **Hyper Light Drifter** ha anche ottenuto la modalità "**Newcomer**", che dona molta più salute e riduce il danno ricevuto dai nemici. **Prey** ha rilasciato una patch che ha scalato le statistiche nemiche e ha cambiato le loro abilità rendendo il tutto più semplice. La patch ha anche cambiato le abilità dei giocatori per rendere più facile l'esplorazione. Il gioco horror **Outlast 2** ha ricevuto una patch quasi due settimane dopo il rilascio per riequilibrare la difficoltà e il gioco **Has Been Heroes** ha aggiunto abilità ai personaggi e i nemici sono cambiati per aggiustare l'equilibrio di gioco dopo il lancio.



L'opzione di cambiare la difficoltà di gioco dopo il rilascio può aiutare molto ad adattarsi meglio per una serie di giocatori, queste patch hanno anche ramificazioni. Siti come **GameCompass** ricevono spesso copie di giochi molto prima di queste patch: questo comporta che la versione recensita risulta non di rado diversa da quella giocata dagli utenti. Le patch rilasciate in risposta ai feedback del giocatore modificano il gioco nel tempo a volte in maniera radicale. Quale possiamo considerare il vero **Hyper Light Drifter**? La prima e ostica versione del gioco o la versione contenuta nella modalità "**Newcomer**"? Quanto tempo è necessario sviluppare il gioco in attesa del feedback? L'approccio "[games as service](#)" può essere utile per molti utenti, i quali hanno la possibilità di sperimentare versioni di giochi che risultino meno frustranti o punitive. Ciò significa anche che i giocatori sperimenteranno diverse versioni di un gioco a seconda della loro capacità di scaricare **patch** o a seconda delle tempistiche di acquisto di un'opera. I cambiamenti costanti su un titolo rendono più difficile la condivisione delle stesse esperienze tra giocatori, in quanto un gioco potrebbe essere drasticamente diverso a seconda del momento e della versione del titolo.

---

## La realtà virtuale arriva su Skyrim

In quest' ultimo **E3**, durante la conferenza Playstation, è stato presentato **Skyrim VR**: attualmente esclusiva del visore Sony, ha lasciato a bocca aperta i numerosissimi amanti della saga **The Elder Scrolls**.



Il nuovo pacchetto di **The Elder Scrolls V: Skyrim VR** sarà inclusivo di tutti i **DLC** usciti finora anche se, con grande delusione di chi ha già acquistato la copia classica, il prodotto verrà venduto separatamente con un pre-ordine di 60 dollari.

Sarà giocabile sia con il **DualShock4** che con il **PlayStation Move**, non si sa ancora se il gioco rimarrà un esclusiva **PlayStation** ma ci aspettiamo di vedere un'agguerrita corsa all'oro da parte dei visori competitori.

La data di uscita è stata annunciata per **novembre 2017**.

Quì il trailer:

---

## Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come **Dead Nation** e **Resogun** hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di **Alienation**.

*Alienation* non è solo un eccellente **shooter arcade**, ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un **must-have**.

## I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. **Alienation** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.

In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.



## RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un

pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".



Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.

Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto varia tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

## Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello "a memoria". Esistono inoltre, tra le possibili missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di **Diablo 3**, ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto **metagame** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una

discreta longevità.

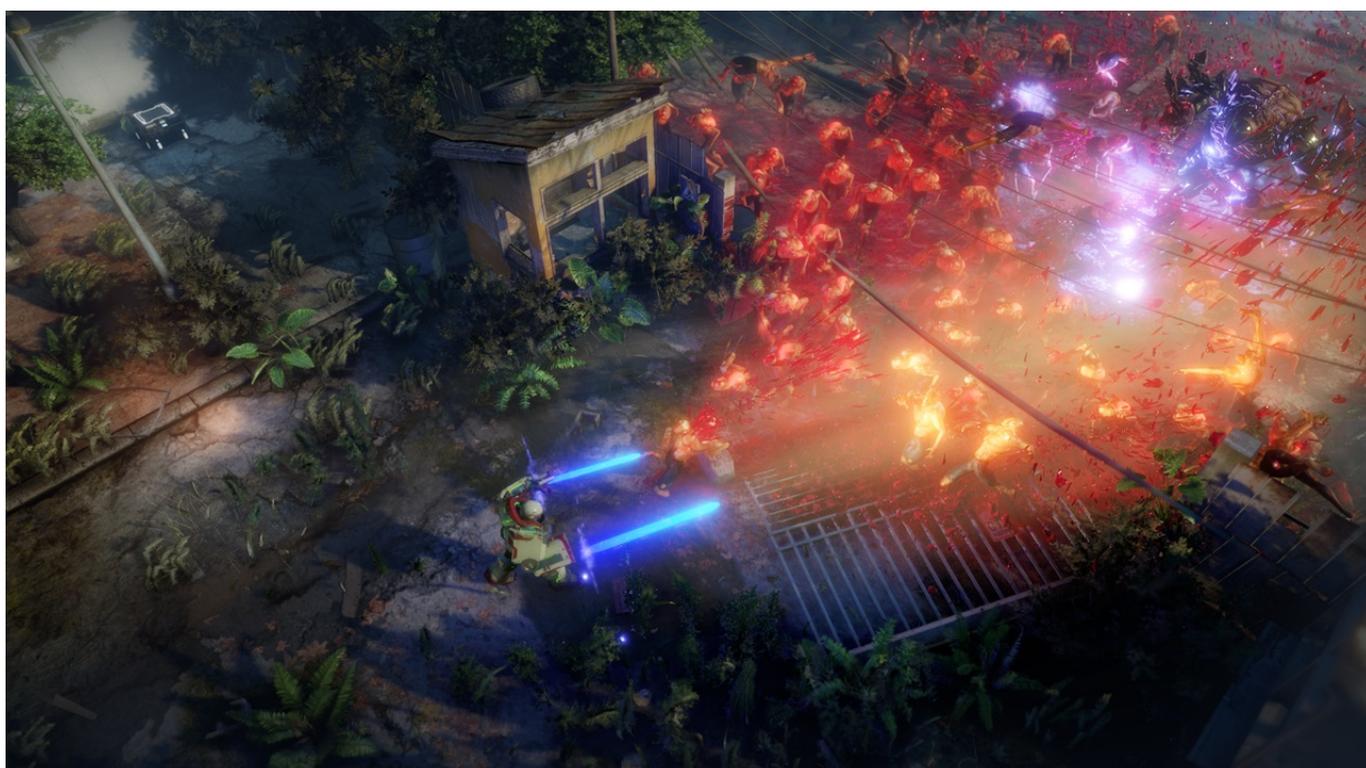


## Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In **Dead Nation** accadeva a volte che l'azione risultasse un po' caotica; **Alienation** consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell'armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.



Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica** e **audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.



## Conclusioni

La Housemarque con ***Alienation*** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.

L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.

Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.