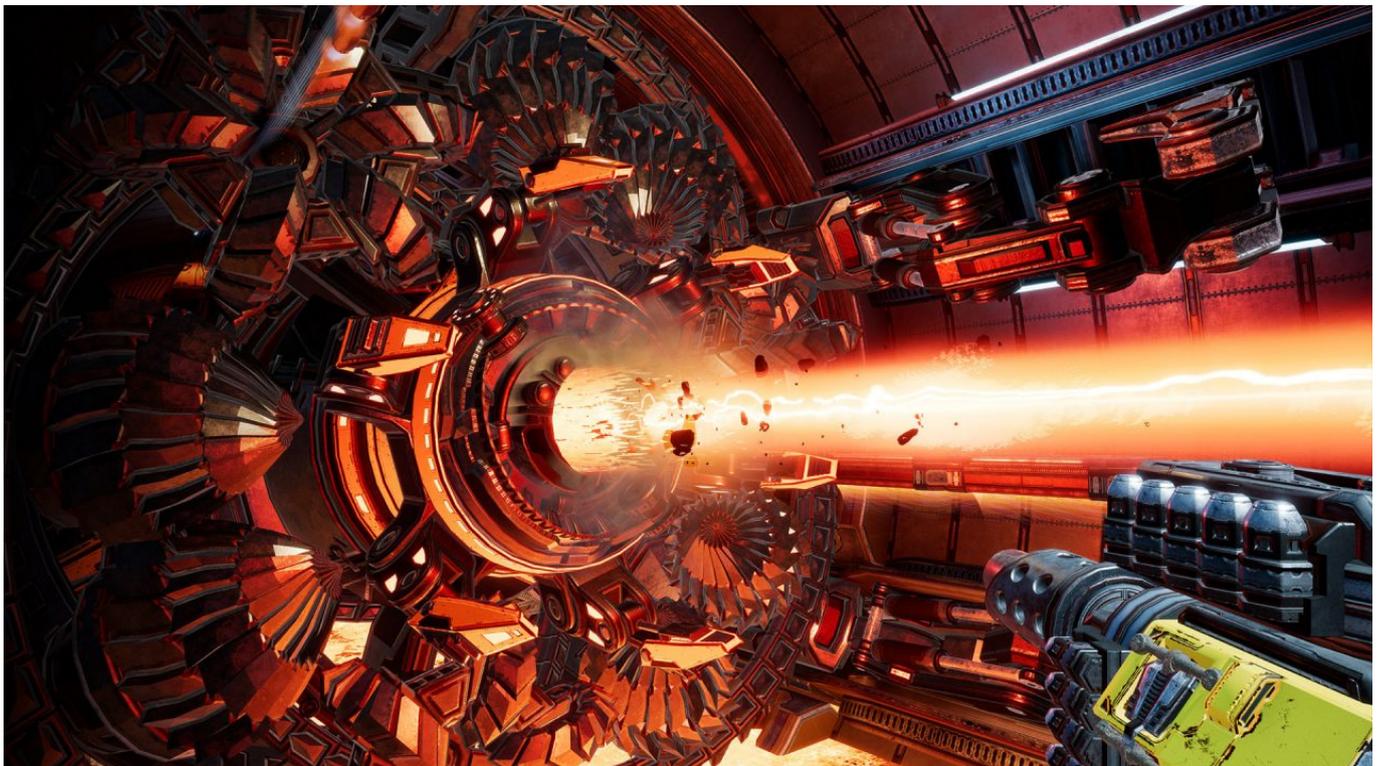


Mothergunship

Grip Digital e **Terrible Posture Games** ci avevano già provato nel 2014: con *Tower of Guns* erano riusciti, seppur in parte, a creare un connubio tra **bullet hell**, **roguelike** e **FPS**, catapultando il giocatore in un mondo davvero singolare, con livelli creati casualmente e un comparto grafico abbastanza grezzo e cartoonesco.

Quest'anno però, Grip Digital e Terrible Posture Games ha deciso di rilasciare *Mothergunship*, un FPS con meccaniche da roguelike e bullet hell, proprio come il suo predecessore, ma a questo si affianca una maggior cura e un gameplay piuttosto divertente. *Mothergunship* è riuscito a conciliare tutti questi tre generi senza snaturare quello che è l'obiettivo principale del gioco: divertire.



Mothergunship non è basato sulla storia, avendo una **trama abbastanza banale e fragile**: la Terra è stata attaccata dagli alieni e noi dobbiamo salire sulla loro nave madre per sconfiggerli. Una storia semplice che serve a dare un contesto a quello che incontreremo durante tutti i livelli.

Come già detto i nemici saranno degli alieni, ma non aspettatevi i soliti omini verdi dalla testa ovale; gli antagonisti saranno delle vere e proprie macchine da guerra che dovremo distruggere per salvare il mondo e l'intero Universo.

La peculiarità di *Mothergunship* è sicuramente il gameplay, più nello specifico **il crafting delle armi**. In game non esistono classi o set di armi predefinite, ma saremo noi a creare il nostro arsenale. Un crafting fuori dal comune che permette la creazione e la combinazione di armi davvero uniche. Nei vari livelli si potranno ottenere, sconfiggendo i vari nemici, delle monete d'oro che serviranno per acquistare degli elementi per modificare e potenziare la nostra arma. Si potranno equipaggiare solamente due armi, una nella mano destra e una nella sinistra ma, grazie all'editor, si potranno accoppiare moltissimi elementi per forgiare l'arma definitiva.

Si avranno a disposizione dei **connettori**, che serviranno a collegare le varie bocche di fuoco, le **canne**, che potranno essere accoppiate tra loro grazie ai connettori e degli **upgrade** che

aumenteranno la potenza di fuoco, diminuiranno il rinculo e altro.

Le armi che si potranno creare saranno infinite; l'unico limite sarà la nostra fantasia e ovviamente il costo delle singole parti.

Mothergunship oltre ad avere un gameplay molto frenetico, essendo un bullet hell, **contiene anche la possibilità di potenziare la nostra armatura**, fornendogli un salto aggiuntivo - sbloccandone circa cinque si potrà letteralmente fluttuare a mezz'aria -, una difesa maggiore, una resistenza al rinculo delle armi e molto altro, ma anche se non si utilizzeranno queste feature, non se ne sentirà la mancanza. Nella maggior parte delle volte si porrà l'attenzione alla pura potenza di fuoco delle varie armi.

Nota dolente per quanto riguarda i nemici, perché dopo aver giocato per qualche ora e aver creato delle armi potentissime, i nemici saranno facilmente abbattibili: molte volte è capitato di non esser nemmeno sfiorati dalle pallottole degli avversari. **Il bilanciamento tra armi e nemici dunque, non è dei migliori; è sufficiente creare delle armi OP per poter proseguire senza problemi al livello successivo.**

Mothergunship non possiede un mondo di gioco vasto, ma per proseguire si dovranno attraversare stanze piene di nemici - che equivalgono a un livello - e **dopo averle superato tutte, si arriverà a un boss**, una macchina gigante, più difficile da sconfiggere ed equipaggiata con armi molto più potenti.

Come in *Tower of Gun*, nell'ultimo gioco di Grip Digital i livelli saranno creati casualmente, anche se questo meccanismo costruisce livelli molto simili tra loro o con gli stessi nemici. Fortunatamente i casi sono limitati, ma può risultare comunque ripetitivo.

Inoltre, in *Mothergunship* si può giocare in coop online, ma manca quello in LAN, una feature che poteva allungare la longevità del titolo e divertire ancor di più i giocatori, fornendo la possibilità di creare un party LAN o semplicemente di giocare a schermo condiviso.

La grafica è senza dubbio migliorata rispetto a *Tower of Gun*, risultando molto più dettagliata e con una caratterizzazione delle armi che ricorda l'art style di **Borderlands**. Anche gli scenari sono ben definiti, con colori né troppo accesi né troppo spenti, quasi metallici, proprio per ricordarci che in fin dei conti, siamo all'interno di una nave spaziale.

Il comparto sonoro invece, non è nulla di particolare: la soundtrack e i suoni ambientali sono discretamente realizzati; il rumore degli spari, a lungo andare, risulta ripetitivo, visto che continueremo a premere il grilletto per quasi tutta la durata del livello, ma nel complesso fa il suo lavoro, quello di far sentire il giocatore all'interno di una navicella spaziale aliena, con suoni metallici e robotici.

Tecnicamente *Mothergunship* - noi abbiamo provato solo la versione PlayStation 4 Pro - ha dei problemi legati al frame rate. Gli FPS calano drasticamente quando a schermo sono presenti parecchi elementi, come i proiettili. L'unico modo per risolvere questo problema è semplicemente quello di sconfiggere i vari robot e liberare lo schermo.

[Kingdom Hearts III avrà i DLC](#)

Durante questa settimana si è tenuta la **Black Friday Week**, la famosissima settimana dedicata agli sconti. Il colosso americano **Amazon** ha ovviamente partecipato e, oltre a rilasciare moltissime

offerte sul suo sito, ha anche tenuto uno streaming **venerdì 23 alle 21:00 (ora italiana)** in cui ha annunciato alcuni particolari sul prossimo gioco di Tetsuya Nomura: ***Kingdom Hearts III***.

All'interno della live, avvenuta su [Twitch](#), si è parlato di **un trailer** che verrà rilasciato durante il **Cyber Monday (lunedì 26) verso le 22:00 italiane, un bonus per i clienti Prime e un DLC**. Proprio così, pare che *Kingdom Hearts* avrà dei contenuti digitali scaricabili, ma ancora non si sa se questi ampliaranno il mondo di gioco, aggiungendo mondi, personaggi e altro, o se includeranno, per esempio, solamente degli oggetti estetici. Alcuni fan sono rimasti colpiti negativamente dall'annuncio della presenza di DLC, avendo il terrore che questa scelta possa modificare l'approccio a un gioco che non ha mai conosciuto alcun contenuto a pagamento. Non avendo ancora delle informazioni chiare non possiamo che aspettare la serata di lunedì con lo streaming per riuscire a capirci di più.

[Chicago tassa PlayStation Plus](#)

Tutto è cominciato nel luglio 2015, quando nella città di Chicago è stata emanata una nuova legge, soprannominata dai residenti "**legge sul divertimento**". Questa, entrata in vigore poco più di tre anni fa, impone una tassa su tutti i servizi streaming online, proprio come **Netflix** o **Spotify** per i residenti di Chicago, quindi vengono tassati servizi utilizzati da milioni di utenti nel tempo libero.

Questa imposta, che equivale al 9%, ha portato molte aziende che offrono un servizio di streaming nel territorio della grande metropoli, ad aumentare il costo dei propri abbonamenti. La stessa **Netflix** ha dovuto modificare i prezzi della sua piattaforma e la medesima cosa sta accadendo anche a Sony, che dal 14 novembre, tasserà servizi come **PlayStation Plus**, **PS Now**, **PS Music** e altri, che riceveranno un incremento dei prezzi.

Molti si sono schierati contro la scelta del Dipartimento delle finanze di Chicago, persino **Apple**, che ha cercato di far valere l'**Internet Tax Freedom Act**, una legge firmata nel 1998 che vieta la tassazione di internet e dei servizi di e-commerce, ma per adesso sembra non essere cambiato nulla. Questa tassa, non solo ha creato un malcontento generale per chi usufruisce di tali servizi, ma alla lunga potrebbe favorire la pirateria, che potrebbe portare a un consistente calo delle vendite di tali abbonamenti nel territorio di Chicago.



I servizi simili a Netflix, che permettono lo Streaming di videogiochi, stanno vivendo un periodo di crescita, soprattutto negli ultimi anni. Anche la stessa Sony ha registrato dei numeri davvero ottimi per il suo servizio di streaming videoludico, **PlayStation Now**, che ha raggiunto circa il **52%** delle entrate totali del settore, circa **143 milioni di dollari** in un solo trimestre. PlayStation Now ha superato persino il servizio streaming di **Microsoft, Xbox Game Pass** e quelli di **Ubisoft** ed **EA** che singolarmente ricavano poco meno di 90 milioni di dollari.

In totale la fatturazione del settore dello streaming videoludico si aggira a circa 273 milioni di dollari guadagnati durante il terzo trimestre dell'anno; molti utenti definiscono questa crescita come la sempre più netta affermazione dei servizi cloud e streaming, servizi che potrebbero essere la base delle nuove console next-gen.

La tassa imposta a Chicago **non influirà pesantemente su questi numeri**, ma sicuramente non è positivo per l'industria e per i cittadini che si ritrovano a pagare di più per usufruire di un servizio di streaming.

[vridniX](#)

The Neta-Vark è in pericolo e solo un vero eroe può salvarla, ma non sembra poi tanto semplice. **vridniX** è un mostriattolo creato dalle menti di soli **due ragazzi francesi**, che hanno fondato lo studio di sviluppo **Uncanaut**.

vridniX è un singolare **platform story-driven in 2D**, che prende il nome dall'omonimo protagonista, un simpatico, quanto distruttivo, alieno che cerca di salvare il mondo dall'invasione dei **Trogogluxes**, una razza aliena che tormenta da generazioni i poveri **Wannis**. **vridniX**, grazie a un forte senso di giustizia e di patriottismo decide di andare alla ricerca dello **Switch of Destiny**, un interruttore capace di annientare ogni pericolo. Purtroppo, nel farlo causa non pochi danni,

mettendo sottosopra letteralmente l'intero pianeta.

La peculiarità del titolo non sta tanto nella storia, che passa facilmente in sordina, ma il **gameplay**, freneticamente snervante: il protagonista non smetterà mai di correre e questo, insieme ai nemici e agli ostacoli, complicherà il tutto.

Per superare i vari livelli si dovranno attraversare dei **portali** che ci catapulteranno allo stage successivo, stando attenti a non toccare i nemici e soprattutto a non atterrare sull'erba, che ci manderà immediatamente game over. Raggiungere questi strani portali non è un compito semplice: durante i primi livelli sembrerà quasi una passeggiata attraversarli, ma man mano che si arriverà a quelli intermedi, **la difficoltà e la sfida cresceranno a dismisura**. Il fatto di non potersi fermare e studiare bene gli ostacoli e le varie vie di fuga porta il giocatore a scegliere rapidamente una soluzione, quasi sempre perdendo almeno una decina di volte. Ovviamente questo **non giova al divertimento che il titolo cerca di offrire**, rendendolo quasi opprimente e frustrante, rendendo più facile l'abbandono da parte del giocatore.

Durante la nostra avventura per i vari stage incontreremo gli **abitanti di The Neta-Vark**, che non ci forniranno delle indicazioni utili, ma riescono comunque a rendere più vivace il contesto di gioco. Oltre alla gente del luogo, in ogni livello, si troveranno una o più sfere che permetteranno al piccolo e innocente vridniX di cambiare la gravità del livello, riuscendo a raggiungere il tanto agognato portale. Questa feature poteva essere sfruttata meglio, rendendo il gioco un po' più simpatico e meno macchinoso; **in ogni livello ci troveremo a ruotare il mondo, saltare e attraversare il portale, delle azioni abbastanza monotone e ripetitive**, contando che i game over saranno molto comuni.

Queste potenti sfere, oltre a raggiungere i portali, serviranno anche a vridniX per sconfiggere una serie di boss che si presenteranno alla fine di ogni stage, utilizzando solo gli oggetti presenti nell'ambiente circostante.

La grafica e il sonoro non eccellono, ma riescono comunque a creare una piacevole atmosfera durante le nostre lunghe sessioni per completare un livello. Il background in ogni stage, in totale sei, cambia, riprendendo dei colori tipici di ogni paesaggio: la tendenza al marrone e a colori caldi per la città, mentre colori freddi e metallici per i livelli ambientati nella fabbrica e così via.



La soundtrack, invece, sembra essere stata inserita solo per fare compagnia durante i vari livelli. Chiudendo il gioco non si ricorda alcuna melodia - un punto molto importante a parer mio, indispensabile per qualunque titolo.

vridniX è un gioco che ha un progetto di fondo intelligente e divertente, ma che non è stato sfruttato e valorizzato al 100%. **Un gameplay semplice** per quanto riguarda i comandi e le azioni da compiere, **ma allo stesso tempo complesso**, che premia la reattività del giocatore e non tanto la singola skill del comandare il nostro mostriciattolo arancione. *vridniX* offre comunque una buona serie di puzzle che metteranno a dura prova le nostre abilità nel saltare e prevedere i nemici e, in un certo senso allenerà i nostri riflessi.

Deltarune: uno sviluppo difficile

Proprio il 31 ottobre, il giorno di Halloween, **Toby Fox**, il padre di **Undertale**, ha deciso di omaggiare tutti i fan del suo gioco pubblicando una demo completamente gratuita di un progetto a cui sta lavorando, ma ancora non completato: **Deltarune**.

Deltarune sarà un possibile prequel del famoso *Undertale*, ma lo sviluppo sta risultando molto più pesante e difficile. Toby Fox, infatti, ha dichiarato che sta lavorando al nuovo titolo, ma per poterlo completare ha bisogno di una vera e propria squadra di sviluppatori, capaci di aiutarlo nei vari compiti. Con *Undertale*, in parte, è riuscito a fare tutto da solo, ma adesso il lavoro per *Deltarune* sarà più complicato, visto l'**aggiornamento di grafica, stile e meccaniche di combattimento** e soprattutto della **costruzione degli ambienti** all'interno del gioco.

Questa volta Toby Fox non vuole utilizzare **Kickstarter** per finanziare la sua nuova creazione e, visto che ancora non ha messo su una squadra per l'arduo compito, ha anche dichiarato che non sa quando possa essere completato e quando verrà pubblicato; quindi non ci rimane che attendere altri

aggiornamenti sull'avanzamento del lavoro.

Red Dead Redemption 2 farà aumentare i profitti di Rockstar del 38%

Il lancio di **Red Dead Redemption 2** è stato un successo generale, grazie allo sviluppo che ha curato il gioco nei minimi particolari e al comparto tecnico; un titolo davvero molto atteso tanto che potrebbe far **umentare di circa il 38% i profitti di Rockstar Games**, gli sviluppatori del titolo. A dichiararlo sarebbe stato l'analista **Gerrick Johnson** che, come riporta [Bloomberg](#), prevede il raggiungimento di ben **538 milioni** di dollari da parte di **Take Two** Interactive l'azienda statunitense che si occupa da anni della distribuzione dei titoli Rockstar. Lo scorso anno, il colosso che ha dato vita alla saga di *GTA* ha guadagnato circa **383 milioni** di dollari solamente per le vendite di quest'ultimo e grazie a *Red Dead Redemption 2* alla fine di quest'anno potrebbe raggiungere e superare la soglia dei 538 milioni.

Gli analisti prevedono che *RDR 2* possa vendere più di **15 milioni di copie** in tutto il mondo, anche se, a causa di alcune [polemiche sulle condizioni di lavoro](#) degli sviluppatori, che dovevano lavorare per più di 100 ore settimanali per poter terminare il lavoro in tempo, il lancio non è andato come previsto, ma è stato comunque un successo.

Il CEO di **Take Two, Strauss Zelnick**, però, ha dichiarato che il totale del ricavato dai diritti non sarà solo merito di *Red Dead Redemption 2*, ma sarà comunque il risultato di tutte le etichette pubblicate da Rockstar in questi anni.

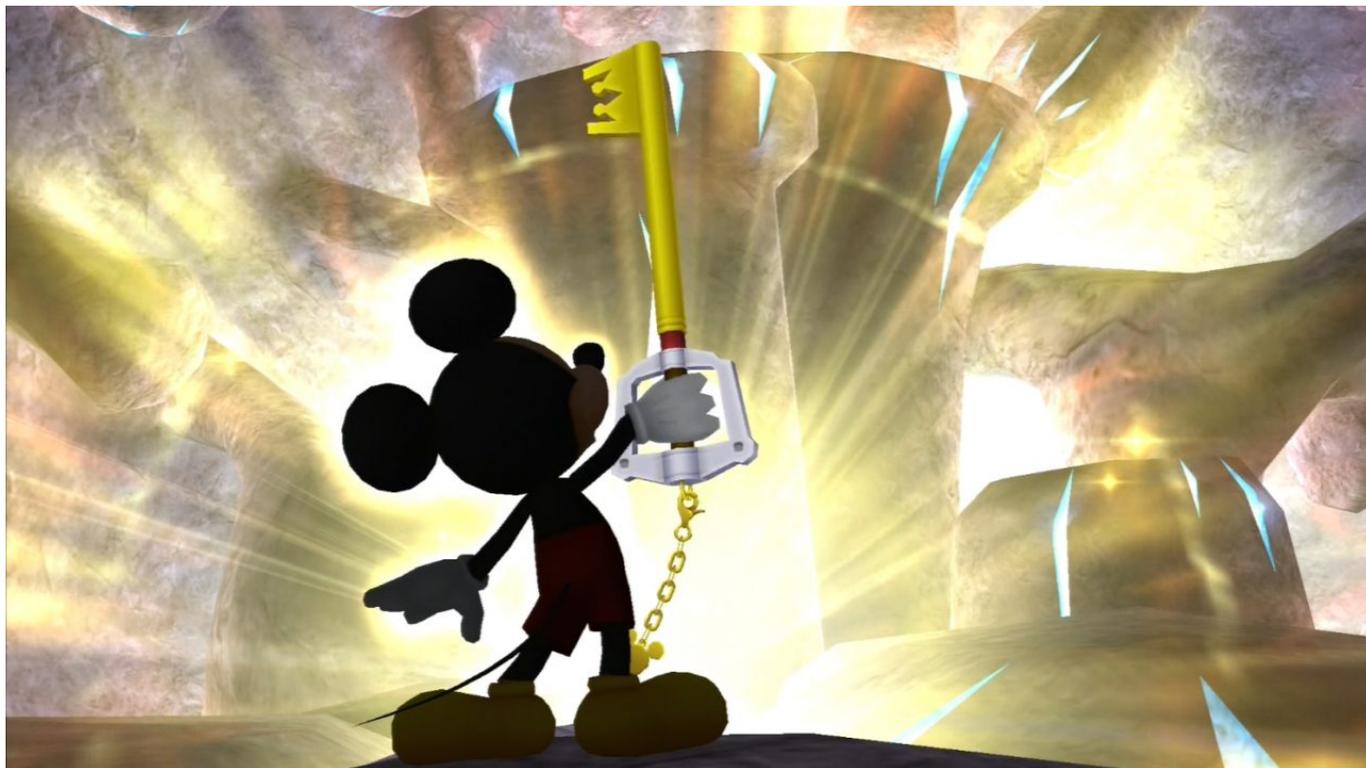
Kingdom Hearts Final Mix

Sono passati ben 16 lunghi anni dal primo debutto di uno dei videogiochi che ha segnato una generazione intera, che ha fatto sognare bambini e adulti, che li ha fatti innamorare di un universo magico, fantasioso; stiamo parlando di **Kingdom Hearts**: un RPG sviluppato da **Square Soft** (che pochi anni dopo avrebbe preso il nome di Square Enix) in collaborazione con **Disney**.

Il primo capitolo della serie ha avuto un enorme successo in tutto il mondo, **vendendo** circa **10 milioni di copie**, tra cui 2 milioni nel solo suolo europeo.

Da allora sono stati pubblicati in tutto **9 titoli dal 2002 a oggi** e il 29 gennaio 2019 arriverà il 10° capitolo che concluderà questa magica e meravigliosa, ma anche intricata, saga.

La nascita di Kingdom Hearts



Chi l'avrebbe mai detto che un titolo come *Kingdom Hearts* sarebbe nato in un ascensore? L'idea del progetto scaturì da un singolare incontro tra **Shinji Hashimoto**, attuale capo della **Square Enix Business Division 3**, e un dirigente della Disney, che, casualmente, lavoravano nello stesso edificio a Tokyo. **Hashimoto**, vedendo il grande successo che ebbe **Super Mario 64**, decise, insieme a **Hironobu Sakaguchi**, creatore della saga di **Final Fantasy**, di sviluppare un gioco che potesse rivaleggiare il titolo Nintendo. Purtroppo i personaggi di *Final Fantasy* non potevano prestarsi a un compito del genere, e fu così che si pensò subito al fantastico mondo Disney, e quell'incontro fu cruciale per l'inizio dello sviluppo.

Il compito di guidare il progetto fu assegnato a un certo **Tetsuya Nomura** e lo sviluppo del gioco partì agli inizi del nuovo millennio: **nel febbraio del 2000**.

Durante i primi passi del percorso intrapreso da Square Enix, Nomura e il team si dedicarono esclusivamente allo sviluppo del gameplay ma, dopo alcuni richiami, lo stesso Nomura decise di tralasciare temporaneamente le meccaniche di gioco e focalizzarsi su quella che sarebbe stata la perla, un tratto distintivo di *Kingdom Hearts*: la storia.

This story is not over



***Kingdom Hearts* è famoso soprattutto per la sua storia, complessa, piena di intrecci e poco chiara, ma allo stesso tempo affascinante, colma di sentimenti, magia e decisamente poco banale.**

La storia del primo *Kingdom Hearts* ha inizio su di un misterioso e sconosciuto arcipelago, chiamato **Isole del Destino**, in cui vivono i protagonisti: **Sora, Riku e Kairi**. I tre amici sono stati sempre affascinati dalla possibilità che esistano nuovi mondi oltre al loro, e questa possibilità li ha portati a desiderare fortemente di viaggiare per riuscire a scoprirli tutti; ed è per questo che decidono di costruire una zattera per realizzare il loro sogno.

Durante le giornate passate a preparare il necessario per la partenza accadono degli avvenimenti piuttosto strani: mentre Sora è in cerca degli occorrenti per costruire la zattera, **si imbatte in un una losca figura incappucciata**, apparsa come per magia sull'isola e in una porta all'interno di una caverna, mai esistita prima d'ora. L'uomo incappucciato rivelerà a Sora che «questo mondo è stato collegato» (una frase molto importante per capire bene l'intera storia di *Kingdom Hearts*). Proprio la sera stessa della misteriosa apparizione, **l'isola viene colpita da una forte tempesta**; Sora, Riku e Kairi, in pensiero per l'incolumità della zattera giungono sull'isola, ma il pericolo che li attende è più grave di una semplice tempesta: **sopra le loro teste si è materializzato un gigantesco portale di oscurità che pian piano inghiotte l'intera isoletta.**

I tre amici, non riuscendo a fronteggiare il nuovo pericolo soccombono alla sua forza distruttiva: Riku, attraversa un portale oscuro e Kairi viene inghiottita dall'oscurità e sparisce nel nulla; Sora, però, riesce a resistere, evocando il **Keyblade**, una potente arma capace di sconfiggere l'oscurità. Ma la forza del nostro protagonista non è sufficiente, si vede separato dai suoi amici e si ritrova spaesato e intontito nella **Città di Mezzo**, in cui, casualmente, incontra **Paperino e Pippo**, che, incaricati da Re Topolino, il quale è scomparso improvvisamente, devono trovare «qualcuno con una "chiave"» in grado di liberare il mondo dalle tenebre. È proprio nella Città di Mezzo che il protagonista si unisce ai due personaggi Disney per andare alla ricerca del Re e i suoi amici, viaggiando e salvando diversi mondi dalla distruzione.

Per riuscire a trovare **Re Topolino**, Riku, Kairi e i tre amici dovranno sconfiggere tutti i cattivi dell'universo Disney, che intralceranno la nostra missione, capitanati da **Malefica**, che, grazie all'oscurità, riesce a controllare gli **Heartless**.

Gli Heartless sono degli esseri composti da pura oscurità; ogni uomo ha, all'interno del proprio cuore, dell'oscurità e, se questa se riesce a consumare completamente la luce, trasforma il malcapitato in un Heartless, un essere senza cuore che si nutre di oscurità.

La trama dell'intera saga è parecchio complessa, ma rispetto a tutti gli altri capitoli, *Kingdom Hearts* è il più semplice, riuscendo a raccontare una storia in maniera lineare e quasi mai confusionaria.

Follow your heart, and you can't go wrong

Kingdom Hearts nasce come un classico action **RPG**, con elementi **hack-and-slash** e visuale in terza persona. Come in ogni GDR che si rispetti, *Kingdom Hearts* possiede delle meccaniche comuni a tutti i giochi di ruolo, alcune di esse sono molto simili a quelle già presenti e utilizzate per la saga di *Final Fantasy*, come l'uso delle magie, l'acquisizione di nuove abilità, la progressione del livello etc.

Il gameplay consta di semplici attacchi fisici e magie da lanciare dalla distanza, combo ed evocazioni. Queste ultime permetteranno a Sora di richiamare degli alleati da altri mondi per combattere al suo fianco, per un tempo limitato, e aiutarlo tramite mosse speciali o abilità nominali, differenti da altri personaggi, tutti dell'**universo Disney**.

Il titolo, si mostra alla portata di tutti, con meccaniche non troppo complicate e con un gameplay divertente e frenetico, risultando anche in alcune situazioni risulta fin troppo semplice.

Sconfiggendo ogni nemico si riceveranno in cambio dei punti esperienza (EXP) che serviranno per avanzare di livello e sbloccare nuove capacità per Sora e i suoi amici.

L'albero delle abilità è molto schematico, presenta un singolo elenco di tutte le abilità già sbloccate ed equipaggiate; se ne possono attivare più contemporaneamente, ma bisogna fare attenzione al loro costo. Ogni abilità occuperà una determinato quantitativo di AP (**Ability Point**), la nostra quantità massima di AP aumenterà ogni qual volta saliremo di livello o equipaggiando un determinato oggetto e questo ci permetterà di attivare più abilità.

Kingdom Hearts, essendo un RPG, presenta dei parametri inerenti al combattimento, come l'attacco, la difesa o la magia, che possono variare a seconda del nostro equipaggiamento. Non essendoci un'armatura da poter indossare, l'unico modo per modificarli sarà quello di dotare Sora di determinate **Keyblade** e oggetti indossabili (come anelli e collane). Ogni Keyblade ha delle abilità e una skin unica, con colori e dettagli che ricorderanno la sua terra d'origine. Purtroppo non esiste alcun modo per potenziare una Keyblade, aumentandone le statistiche, quindi, tutte le armi che otterremo durante il gioco saranno, quasi sempre, più potenti di quelle già equipaggiate.

Per visitare e spostarsi per i mondi si dovrà viaggiare su una piccola astronave: la **Gummiship**. Questa navicella spaziale ci permetterà di distruggere quasi tutti gli ostacoli che troveremo davanti, ma anche di ricoprire una lunga distanza in men che non si dica, teletrasportandoci direttamente ai piedi del mondo selezionato. La Gummiship è ampiamente personalizzabile, durante la nostra avventura si troveranno diversi pezzi che montati insieme possono dare vita a una nave spaziale imbattibile e veloce. **Il gameplay sulla Gummiship** è davvero elementare, si dovrà comandare la navetta in sole quattro direzioni: in basso, in alto, a destra e a sinistra; sparando con dei cannoni agli Heartless o agli ostacoli per ricevere un maggior punteggio e ottenere qualche altro oggetto per potenziare ulteriormente il nostro mezzo.

La storia è narrata utilizzando l'alternanza di filmati e scene dialogate tramite i balloon, in maniera

molto lineare e precisa. Ma la trama, nella sua interezza, è difficilmente comprensibile, soprattutto per chi abbia appena cominciato la saga.

La storia del primo capitolo non riesce a fornire delle risposte esaustive a tutte le domande che il gioco ci farà porre. Per scoprire quasi tutti i misteri e tutte le vicende bisognerà proseguire con la storia, giocando tutti e 9 i titoli già disponibili e aspettare il terzo capitolo principale che concluderà la saga di **Xehanort**, l'essere malvagio che ha portato distruzione e rovina nel mondo. Ma anche completando tutti i capitoli si avrà un po' di difficoltà a ricordarsi tutti i nomi, le vicende e le backstory di tutti i personaggi.

Grafica e Sonoro



Per quanto riguarda il **comparto grafico**, essendo un titolo sviluppato e uscito nei primi anni del nuovo millennio e in seguito remasterizzato in alta definizione per PS3 e PS4, **la grafica non risulta stupefacente**, ma rimane decisamente buona. Durante le cutscene in **CGI** (solitamente all'inizio del gioco e alla fine) **il cambio di grafica si nota parecchio**, con visi quasi perfettamente lisci, ambienti colorati, con una qualità quasi paragonabile alle nuove console (questa particolarità era presente anche su PS2, riuscendo a impressionare i giocatori per la qualità grafica), ma tutto ciò non crea nessun problema.

Il comparto sonoro è tutt'altra cosa, con una soundtrack che **riesce in tutte le situazioni a dare maggior enfasi a combattimenti, scene con una forte componente sentimentale e, soprattutto, incutere timore durante le bossfight**. L'intera soundtrack è stata curata da **Yoko Shimomura**, riuscendo a regalare emozioni a quasi tutti i fan della saga grazie alla sola forza delle note, una playlist di canzoni che non invecchiano mai. Una delle più famose OST di *Kingdom Hearts* è sicuramente ***Dearly Beloved***, una composizione al pianoforte che è presente in tutti i menu di ogni gioco della serie. Mentre, oltre alle melodie inedite, sono presenti anche le canzoni originali dei

film Disney, che accompagneranno Sora e i suoi amici durante alcuni sprazzi di gioco. Inoltre, durante i filmati di apertura e chiusura, le scene sono accompagnate da alcune canzoni della cantante giapponese **Utada Hikaru**, una delle più famose è **Simple and clean**, che ha stregato milioni di giocatori.

A differenza della soundtrack mozzafiato, **gli effetti audio non eccellono**, con una quasi assenza di suoni ambientali e una monotona sequenza di tracce audio per magie e attacchi fisici.

The Deep End



Kingdom Hearts è sicuramente **uno dei giochi che ha fatto la storia videoludica delle ultime generazioni**, riuscendo ad amalgamare in maniera eccellente personaggi provenienti dall'universo **Disney** con quelli provenienti dai vari *Final Fantasy*, due brand che sembrava difficile far dialogare. Con un gameplay equilibrato, ma con qualche pecca (poi risolta nel secondo capitolo), e una storia unica, **Kingdom Hearts** è un **gioco davvero ben fatto, con una narrazione ottima, una grafica molto accurata per i tempi, e una soundtrack di eccellente fattura.**

Tetsuya Nomura ha veramente prodotto un capolavoro, che rimarrà nei cuori dei giocatori di ogni età, diventando, per molti, un pezzo di infanzia, regalando ore e ore (circa 35) di gioco, scatenando emozioni contrastanti.

Sony dice sì al cross-platform su Fortnite

Negli ultimi mesi, Sony, è stata al centro di numerose polemiche sulla decisione di non fornire un servizio di **cross-platform** per giochi come *Minecraft*, *Rocket League* e il più famoso *Fortnite*, per i giocatori PS4. Oggi, la stessa **Sony, ha deciso di permettere a tutti i possessori di PlayStation 4 di giocare insieme agli utenti PC, Mac, Switch, Xbox One, iOS e Android a Fortnite**, proprio a partire da oggi, grazie a una open beta che permetterà a Sony di valutare il da farsi per eventuali altri titoli che si avvarranno del cross-platform.

Sicuramente una notizia che aspettavano in molti e che permetterà la creazione di una community ancora più vasta.

Fortnite cross-platform play starts today in open beta. Full details: <https://t.co/fyPmx4iB40pic.twitter.com/wdY3GnT4u1>

— PlayStation (@PlayStation) [September 26, 2018](#)

Kingdom Hearts III: tutti i mondi possibili

Mancano oramai pochissimi mesi dall'uscita del nuovo capitolo di **Kingdom Hearts**, che andrà a terminare la saga di **Xehanort**, ma proprio durante il Tokyo Game Show è stato confermato che comunque **la storia di Sora continuerà**. *Kingdom Hearts III* è atteso per il **25 gennaio**, nella terra del Sol Levante, mentre quattro giorni dopo, il **29 gennaio**, sarà disponibile nel resto del mondo. La community, sin dal suo annuncio, ha sempre creato e sviluppato ipotesi e teorie su probabili colpi di scena della trama e soprattutto, con l'acquisizione da parte di **Disney** di moltissime società di produzione, tra cui **Pixar**, **Marvel** e la più recente **21st Century Fox**, su i possibili mondi che si potranno visitare e tutti i personaggi giocabili.

In questo articolo stileremo una lista di quelli, che secondo noi, potrebbero essere dei **mondi inediti** all'interno del nuovo gioco di **Tetsuya Nomura**; ovviamente ogni mondo dovrà avere delle caratteristiche specifiche, come una boss fight finale, una data di pubblicazione non troppo recente e soprattutto la possibilità di utilizzare i diritti dell'opera da parte di Square Enix.

ATTENZIONE: l'articolo potrebbe contenere dei piccoli spoiler sulle trame dei film Disney e del mondo di Kingdom Hearts.

Fantasia



Fantasia e ***Fantasia 2000*** sono due film d'animazione pubblicati da **Walt Disney** rispettivamente nel **1940** e nel **1999**, già apparsi in ***Kingdom Hearts Dream Drop Distance***. Questi due film non presentano un'unica e vera e propria trama, ma tutte le storie sono raccontate attraverso tracce di musica classica presenti, da **Johann Sebastian Bach** fino a **Ludwig Van Beethoven** e **Igor Stravinskij**. In ***Kingdom Hearts III***, questo mondo si potrebbe presentare infestato dai **Nessuno** o dagli **Heartless**, come in **3D**, oppure sottoforma di mondo musicale, come fu per Atlantica in ***KH II***, riuscendo a coniugare un gameplay d'azione a un semplice music game.

WALL-E



Un lungometraggio pubblicato nel 2008, che si presta molto ai temi trattati in *Kingdom Hearts*: quello della ricerca degli amici. Infatti il mondo di *WALL-E* potrebbe essere ambientato sulla **Axiom**, la navicella spaziale in cui il tenero robottino si avventura per trovare la sua amica **EVE**. I luoghi sarebbero un po' monotoni, ma se si fosse in grado di gestire le aree della nave in modo da avere circa tre luoghi ampi, si potrebbe candidare come possibile mondo. Oltretutto il nemico sarebbe **AUTO**, un "timone" che esegue tutte le direttive assegnategli, magari potenziato dall'oscurità o **corrotto dai bug** di *Kingdom Hearts Coded* (confermata la loro presenza anche nel terzo capitolo).

Ralph Spaccatutto



Di **Ralph** sappiamo che sarà presente come evocazione in *Kingdom Hearts III*, ma non abbiamo la conferma di un possibile mondo dedicato all'omonimo film. Come nel mondo di **Agrabah**, in cui otterremo **Genio** come evocazione, Ralph potrebbe seguirci dopo aver liberato e chiuso la serratura del suo mondo. Il lungometraggio uscì nel 2012 nelle sale e proprio **nel quest'anno uscirà il secondo capitolo**. I luoghi potrebbero essere molteplici e soprattutto inerenti a molti giochi arcade famosi in tutto il mondo, ma purtroppo, c'è l'incognita dei diritti: nel film compaiono alcuni **personaggi Nintendo** e di altre società, che potrebbero non dare il consenso per il loro utilizzo. Le ambientazioni visitabili potrebbero andare dalla Game Central Station ai vari stage dei giochi e, anche in questo caso, trattandosi di video games, **potrebbero essere presenti i bug di KH Coded** o un cattivo affiliato a **Malefica**, che possa utilizzare il potere oscuro oppure l'antagonista del film stesso, ovvero **Re Candito**; staremo a vedere.

Le follie dell'imperatore



Ebbene sì, secondo noi il mondo de ***Le follie dell'imperatore*** potrebbe essere presente in *Kingdom Hearts III*. ***Le follie dell'imperatore*** e ***A scuola con l'imperatore*** sono opere piene di ironia, che **potrebbe smorzare la trama cupa e oscura di KH**, inserendo quel pizzico di ilarità all'universo creato da Nomura. Come alleato potrebbe esserci **Pacha**, che dovrà salvare l'imperatore dalla malefica **Yzma**, che con le sue pozioni e con l'aiuto dell'oscurità potrebbe mettere in pericolo l'intera popolazione Inca.

Il pianeta del tesoro



Uno dei migliori film d'animazione targati Disney preferiti, forse perché la storia, i personaggi e l'intero universo in cui vive **Jim Hawkins** sono rimasti memorabili, oppure perché l'accoppiata pirata-spazio è uno dei sogni di tutti i bambini.

Il pianeta del tesoro è uno dei mondi che farebbe piacere ritrovare in *Kingdom Hearts III*, con la possibilità di visitare **Montessor**, **Crescentia** e lo stesso **Pianeta del tesoro**. Il problema sorge con il cattivo di turno da dover battere in cui **John Silver** non è assolutamente un personaggio papabile (lo scoprirete guardando il film). Si potrebbe avere un **Heartless** o con più probabilità, un membro dell'**Organizzazione** in cerca del forziere che **Luxu**, che come si vede in *Kingdom Hearts X Back Cover*, si portava dietro. Quest'ultima potrebbe essere interessante come teoria, visto che nell'ultimo trailer rilasciato da **Square Enix**, un membro dell'**Organizzazione** stava proprio cercando questo misterioso forziere nel mondo dei *Pirati dei Caraibi*. Incrociamo le dita.

[Destiny 2: I Rinnegati](#)

Era il **6 settembre 2017** quando ***Destiny 2*** arrivava sugli store e sugli scaffali dei negozi. Un gioco che prometteva almeno tre anni di vita, eguagliando il predecessore che riuscì a tenere **incollati allo schermo milioni di giocatori per un triennio intero**. Come molti titoli, *Destiny* ha vissuto alti e bassi, ma si è sempre ripreso, sfornando DLC e attività sempre più coinvolgenti e sempre più appetibili a un pubblico vasto. Dall'uscita del ***Re dei Corrotti***, infatti, il gioco di casa Bungie ha avuto un'impennata nelle vendite, che hanno aiutato la casa di Bellevue a tenere unita e salda **una community che stava pian piano diminuendo**. Non è semplice sviluppare un prodotto che possa durare tre anni consecutivi, soprattutto se con una lore strutturata e, allo stesso tempo, un comparto online che aveva il compito di fronteggiare colossi come *Call of Duty* e *Battlefield*; per questo Bungie ha deciso di rilasciare contenuti a pagamento, diluiti nei tre anni di vita del suo prodotto.

Molte sono state le critiche, soprattutto riguardo il costo di queste espansioni, vendute tra i **20€** e i **35€**, ma altrettanto alto è stato il numero di giocatori - compreso il sottoscritto - che hanno continuato, con entusiasmo, l'avventura che avevano iniziato, dando fiducia al lavoro svolto dagli sviluppatori.

Con l'arrivo di un secondo capitolo della saga, il pubblico (soprattutto i fan della prima ora) sembrava elettrizzato all'idea di giocare a un nuovo *Destiny*, incontrare i vecchi personaggi e seguire la storia che, nel primo capitolo, ha lasciato non pochi buchi narrativi, ma anche spaventato dal potersi trovare tra le mani un prodotto ancora poco maturo da non riuscire a portare avanti quello che il primo *Destiny* aveva fatto.

Le novità apportate in *Destiny 2* stravolgevano completamente il gameplay, di cui si è già parlato nella [recensione completa](#): un cambiamento radicale è stato ad esempio quello riguardante le armi, che ha favorito un **gunplay** un po' più equilibrato in PvP, a discapito del divertimento e della fluidità. Queste scelte hanno allontanato da *Destiny* alcuni dei vecchi giocatori, che non hanno ritrovato in questo secondo capitolo quello che invece si aspettavano.

Dopo il disastroso debutto del primo DLC, Bungie è riuscita a ricalibrare il tiro con il successivo, centrando quasi del tutto il bersaglio: accontentando i giocatori e aggiungendo nuove quest secondarie con lo scopo di aumentare le ore di gioco medie.

Con l'uscita, però, de ***I Rinnegati***, *Destiny 2* sembra essere resuscitato, Bungie ha letteralmente fatto il miracolo.



Con l'avvento della stagione 4 e della terza espansione, ***Destiny 2* si è aggiornato alla versione 2.0** (aggiornamento fruibile da chiunque, anche se non in possesso dei DLC). Questo aggiornamento ha apportato delle modifiche al gunplay e al gameplay, le modifiche che fin dal primo giorno, i giocatori, desideravano: un gunplay simile a quello di *Destiny*. Ma passiamo a quello che è il vero DLC, il motivo per cui, sembra dirci Bungie, ***Destiny 2* non è affatto morto**.

La casa madre ha sempre fatto leva sulla community, resa parte fondamentale della propria politica, ma questa volta ha deciso di provare a scontrarsi, decidendo di **eliminare uno dei personaggi più apprezzati** dell'universo creato da Bungie: **Cayde-6**. Esatto, come è stato anticipato dai vari

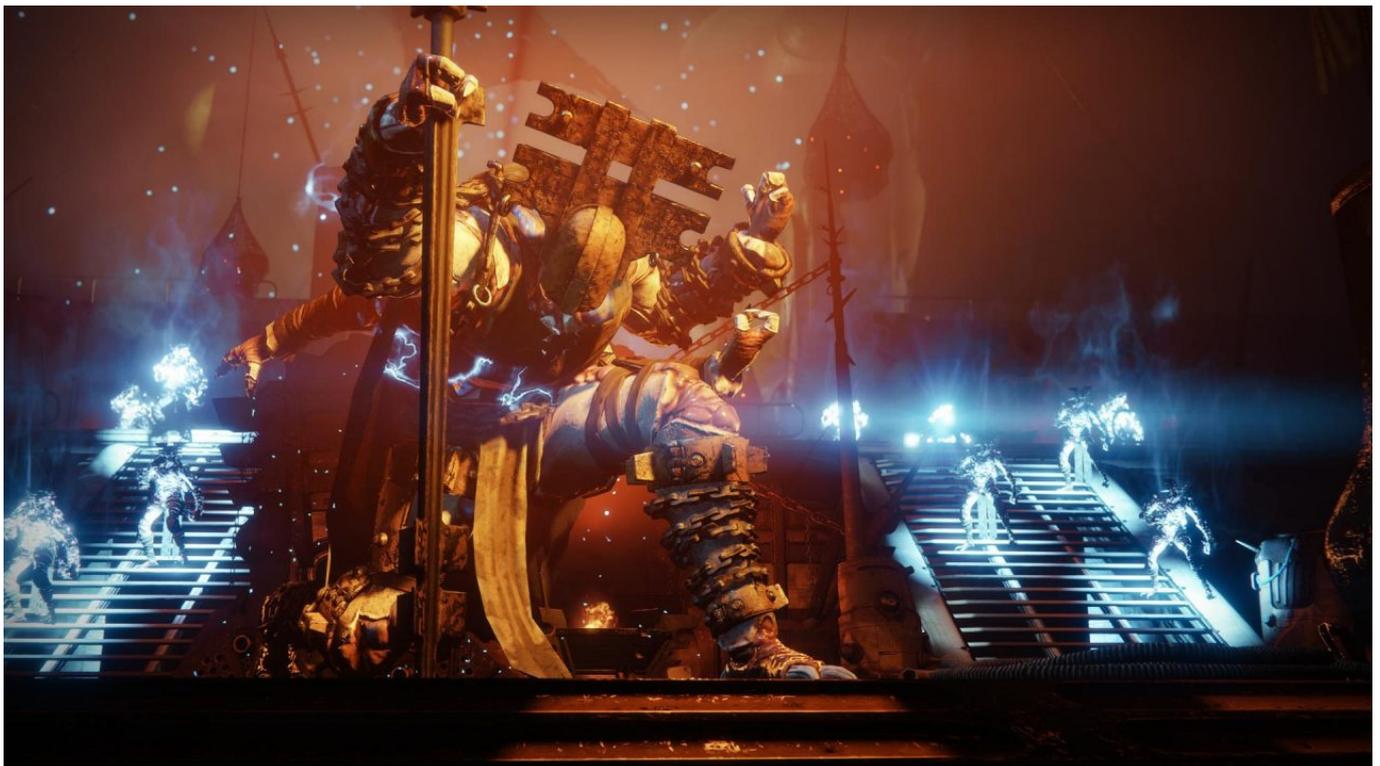
trailer, **Cayde-6, l'Avanguardia dei cacciatori, è morto.**

Forse la scelta di Bungie è stata simile a quella di **Eiichiro Oda**, padre di *One Piece*: tutti e due hanno scelto di eliminare un personaggio molto importante per la popolarità. Cayde-6 era forse un po' troppo carismatico, un po' troppo comico per la narrazione di *Destiny*, che è sempre stata cupa, oscura, quasi sempre mantenendo toni bassi.

Cayde-6 cadrà per mano di **Uldren Sov**, fratello della defunta **Mara Sov**, regina degli Insonni morta nel primo capitolo per mano di **Oryx**, padre di **Crota**. Il nostro compito sarà quello di vendicare la scomparsa di Cayde-6, combattendo contro i tirapiedi di Uldren, che ci ostacoleranno nel nostro intento.

La storia si svolgerà in due inedite aree: la **Riva Contorta** e la **Città Sognante**. Due territori inesplorati prima d'ora, che vedono la luce con questo nuovo DLC. La Riva Contorta è una zona desolata ai margini dell'Atollo, nella Cintura degli Asteroidi, in cui incontreremo i Baroni, i leader di una casata di caduti, i nemici di questa espansione, chiamati gli **Infami**; mentre la Città Sognante è una roccaforte sacra per gli insonni, inaccessibile per tutti gli altri, ma che ancora oggi è celata da un velo di mistero.

La Riva Contorta ha una mappa abbastanza vasta, che comprende **cinque macro aree**, che ospiteranno eventi e missioni secondarie, oltre a due nuovi NPC: **il Ragno** e **Petra Venj**, la guardia fidata di Mara Sov.



Oltre a vantare una storia davvero buona, con colpi di scena e dalla **durata media di circa 3/4 ore**, *I Rinnegati* aggiunge una nuova modalità, un ibrido tra PvE e PvP: **Azzardo**. Una modalità, anch'essa inedita nel mondo di *Destiny*, una sorta di miscuglio tra **La Prigione degli Anziani** e una partita in **Crogiolo**. Questa nuova attività, 4v4, ci metterà contro a nemici dell'universo di *Destiny* che, una volta uccisi, lasceranno cadere delle particelle che dovranno essere raccolte e canalizzate all'interno di una torretta, evocando un nemico più potente, in relazione al numero di particelle depositate in contemporanea, che ostacolerà i rivali, i quali faranno lo stesso. Una modalità davvero ben gestita, meccaniche di gioco innovative e divertenti che premiano più il gioco di squadra che il lavoro svolto dal singolo giocatore.

Con l'avvento della versione 2.0, come anticipato, *Destiny 2* si è rinnovato in tutti i sensi, soprattutto in ambito gunplay: gli slot delle armi sono infatti rivisti e riprogrammati, in modo da avere più varietà e combinazioni di armi possibili. Facendo così, **Crogiolo** e tutte le altre attività hanno ricevuto una grossa rivoluzione, rendendo più divertente, e sicuramente meno frustrante, l'intero gioco. Inoltre è stata introdotta una nuova arma: **l'arco**; che occuperà lo slot delle armi primarie e cambierà l'esito di molti scontri nel Crogiolo.

È stato anche aumentato il **level cap** che arriva a **50** e il **livello di potere**, che è aumentato a **600**. Ovviamente si potrà salire di livello con l'esperienza ottenuta da taglie, missioni e attività varie, mentre il potere si potrà aumentare con armi e armature ottenute in game.

Una delle novità più importanti, che hanno portato il gioco ad aggiornarsi in maniera corposa, sono state le **nove nuove abilità** delle sottoclassi, tre per ogni personaggio: **Via dei Mille Tagli**, **Via del Fantasma** e **Via della Corrente** per la classe dei cacciatori, **Armonizzazione della Fissione**, **Armonizzazione del Controllo** e **Armonizzazione della Grazia** per lo stregone, mentre **Codice dei Devastatori**, **Codice del Comandante** e **Codice del Missile** per la classe Titano.



La retta VIA

Il Cacciatore è il più agile tra le **tre classi disponibili**, una scelta quasi obbligatoria se si vuole giocare in maniera competitiva in Crogiolo. Con le nuove abilità ottenute con il terzo DLC, si riconferma un'ottima scelta per le sessioni multiplayer.

La Via dei Mille Tagli è una nuova super abilità con danno da Fuoco che permette di scagliare una pioggia di coltelli da lancio infuocati sugli avversari, riuscendo a colpire più di 5 nemici alla volta.

La Via del Fantasma - una delle più forti, sia in Crogiolo che in PvE - è una super abilità con danno da Vuoto, molto simile alla Lama ad Arco di *Destiny*, ma migliorata e con abilità inedite, come Esecuzione Impeccabile, che ci permetterà di diventare invisibili effettuando delle uccisioni precise.

Mentre l'ultima super è **la Via della Corrente**, che ha danno ad Arco, una super molto simile al Bastone ad Arco, vista agli inizi di *Destiny 2*, ma questa aggiunge la possibilità di creare uno scudo

con il bastone evocato e, quindi, respingere i colpi oppure sferrare un devastante montante che colpirà più nemici in successione.

Là dove armonizzando il ciel t'adombra

Lo stregone è invece la sottoclasse più versatile, capace di essere devastante in PvE e, allo stesso tempo, tattico in PvP. Anche le nuove super abilità si comportano allo stesso modo, fornendo una più vasta scelta di combinazioni armi-super e una più ampia combinazione con altre sottoclassi.

Armonizzazione della Fissione, super da Vuoto, permette di teletrasportarsi per un breve tratto, così da schivare i colpi e disorientare l'avversario e di creare un'onda d'urto che causerà un ingente danno ai nemici che saranno intorno a noi.

Armonizzazione del Controllo, invece causa danni ad Arco e consente allo stregone di proiettare un raggio mortale a lunga distanza, eliminando i nemici che incontra sulla sua strada.

Armonizzazione della Grazia è l'ultima super abilità con danni da Fuoco che si rivela consigliata soprattutto per il PvE, perché, lo stregone, può evocare una sorgente che cura gli alleati e ne amplifica le capacità d'attacco.

Il Codice è tutto

Il Titano, rispetto a gli altri due personaggi, è pura forza bruta, l'attacco e la difesa sono le sue caratteristiche migliori, a discapito della sua agilità.

Grazie al **Codice dei Devastatori**, il Titano può evocare un martello gigante infuocato, che schiaccia gli avversari e allo stesso tempo li polverizza. Inoltre, come attacco corpo a corpo, può lanciare un martello contro i nemici e, raccogliendolo, si potrà riutilizzare.

Il **Codice del Comandante**, invece, è molto simile a Sentinella, una delle nuove abilità introdotte con *Destiny 2*, poiché il titano può evocare uno scudo da Vuoto e proteggere i propri compagni di squadra, permettendo loro di avanzare senza subire alcun danno.

Con il **Codice del Missile**, il titano si trasforma in un vero e proprio missile, scagliato grazie all'energia ad Arco sugli avversari causando ingenti danni. Anche a mani nude non se la cava male, con un attacco che ricorda molto l'Assaltatore: si scaglia balzando sugli avversari e infligge danno con un'onda d'urto scatenata dalla sua caduta.

Destiny 2: I Rinnegati sembra essere il punto di svolta per il gioco di Bungie, una scelta che potrebbe ribaltare completamente la situazione per un titolo che, **seppur promettente e con delle**

buone idee, ha subito un calo considerevole di utenza, giocatori che sono rimasti delusi dal titolo e da ciò che offriva, ma che, con una semplice espansione, sta riprendendo vita. Purtroppo il prezzo è considerevole, si parla di **40€**, e difficilmente calerà nel corso del tempo, specie in tempi brevi, e ciò ha portato alcuni dei vecchi possessori di *Destiny 2* a non acquistarlo o aspettare l'uscita delle recensioni e le prime opinioni, per decidere.

La storia, ma soprattutto la nuova attività ibrida, hanno centrato il segno, riuscendo a interessare i giocatori, portandoli ad approfondire alcuni temi attraverso i **Trionfi**, una sorta di **Grimorio**, abbandonato in *Destiny 2*, che ritorna con una nuova veste, ma con lo stesso incarico: spiegare e accrescere le conoscenze dei guardiani sui personaggi del mondo di *Destiny*.

Personalmente, sono speranzoso del fatto che Bungie riesca a risollevare del tutto *Destiny 2*, con **aggiornamenti costanti e contenuti gratuiti** o quantomeno con prezzi abbordabili, e se continua di questo passo, sono sicuro che ci riuscirà.