

Sonorità videoludiche - La Chiptune

La rivoluzione parte dal basso: in molti casi questa frase rappresenta solamente un modo di dire, ma nel 1985 non devono averla pensata così sviluppatori del calibro di **Rob Hubbard** e **Martin Galway** o programmatori in erba come il tedesco **Chris Hülsbeck**. All'epoca questi tre uomini erano persone qualunque, ora invece sono compositori universalmente celebrati come i padrini della musica **chiptune**.

Ma cos'è la chiptune? Banalmente si potrebbe dire che è «**un genere di musica creato usando i chip sonori di computer e console degli anni '80/primi anni '90**», ma in realtà è qualcosa di più: la chiptune è sì un genere musicale che affonda le sue radici nel retrocomputing, ma è anche **un movimento artistico che prende a pieni mani dalla filosofia fai-da-te tipica del punk**.

Difatti, nella storia del genere, non è una novità leggere di gente che ha creato o che crea tutt'ora dei software musicali da zero: è l'esempio del succitato Chris Hülsbeck, che nel 1986 pubblicò su una rivista tedesca **Soundmonitor**, programma che aveva creato nel tempo libero. Oppure di **Karsten Obarski**, che nel 1987 creò il software **Ultimate Soundtracker** per **Commodore Amiga**, dando il via all'introduzione delle **cracktro** (ovvero le intro di giochi e programmi crackati) e successivamente alla cosiddetta demoscene, un vero e proprio genere artistico in tutto e per tutto che usava l'Amiga per creare opere degne del MOMA di New York.

Nonostante veri compositori del calibro di **Koji Kondo**, **Nobuo Uematsu** e **Yuzo Koshiro**, autori rispettivamente delle musiche di **Super Mario**, **Final Fantasy** e **Streets of Rage**, che vennero assunti da case come Nintendo e Sega per creare opere leggendarie, oggi portate sui palchi da tutto il mondo con progetti rock-opera come **Video Game Music** dell'americano **Tommy Tallarico** o da esibizioni orchestrali, la chiptune continua a restare un fenomeno soprattutto underground, anche se negli ultimi anni è stata spesso omaggiata da artisti del mainstream musicale come il canadese **Deadmau5** (che proviene della demoscene!), **50 Cent** o **Kesha**. La diffusione di internet è stata fondamentale per il genere, dando il via alla creazione di siti e forum come **8bitcollective** o **micromusic.net** e case discografiche che danno spazio agli artisti della scena, come la **Bleepstreet Records**, o che si occupano di celebrare le grandi colonne sonore videoludiche del passato: è il caso della **Data Discs Records** di Londra, che si occupa della stampa in vinile di musiche tratte da **Streets of Rage**, **Shenmue**, **Super Hang-On**, **Outrun** e molti altri.

Ai giorni nostri, la creazione e l'esplosione degli indie game ha suggellato un matrimonio pressoché perfetto con la musica chiptune: non è più una novità trovare una colonna sonora realizzata con un **Game Boy** in giochi come **VVVVVV** e **Super Hexagon** di **Terry Cavanagh**, con due meravigliose OST realizzate rispettivamente dallo svedese **Magnus "SoulEye" Pålsson** e dalla nordirlandese **Chipzel**, oppure su hit come **Shovel Knight**, dove domina la splendida colonna sonora realizzata dall'americano **Jake Kaufman**, già autore delle musiche della serie **Shantae** e di un'altra hit indie come **Crypt of the Necrodancer**. Per non parlare dell'ottimo lavoro di band come **Amanaguchi**, autori delle musiche del celebratissimo beat 'em up a scorrimento orizzontale basato sulla serie a fumetti di **Scott Pilgrim**.

E l'Italia? Nel nostro paese la scena è molto giovane, ma ben attiva, in primis nell'area milanese dove troviamo due nomi grossi come **Arottenbit** e **Kenobit**, autori di infuocate esibizioni live a base di **Game Boy** e creatori di eventi come le serate di **Milano Chiptune Underground**, serate dall'attitudine punk che piano piano vanno diffondendosi in tutto il resto dello stivale. Ma occhio ad

altri artisti come **Or4**, **Pablito El Drito** o **Luke McQueen**, quest'ultimo mago della sintesi FM del **Mega Drive**, e autore delle musiche di **Xydonia**, *shoot 'em up* a scorrimento orizzontale 100% made in Italy realizzato da **Breaking Bytes**.

La chiptune avrà magari poca storia dalla sua, essendo un genere musicale molto giovane: d'altronde, sono passati più di trent'anni dagli esperimenti sonori su **Commodore 64** dei vari **Galway**, **Hubbard** e dei **fratelli Follin**, ma le attende un futuro radioso grazie alla scena indie, alle *netlabel* presenti su internet e ai servizi di streaming musicale come **Bandcamp** e in generale a chi va a concerti dei musicisti della scena, che sia un locale underground oppure una fiera del fumetto come **Lucca Comics** (nell'edizione di quest'anno si è proprio esibito Kenobit nello stage di Red Bull!). Per quanto sia un genere musicale che affonda le radici nella nostalgia dei bei tempi andati a base di pane e **NES**, la chiptune è molto di più: è ricerca, è sperimentazione, è voglia di spaccare il mondo.

[Annunciata una nuova espansione per SUPERHOT](#)

Gli sviluppatori **SuperHot Team** hanno annunciato l'uscita in *early access* di una nuova espansione *standalone* per **SUPERHOT** chiamata **Mind Control Delete**. Il gioco uscirà il **7 dicembre 2017** su **Steam**, ed è descritto dai creatori del gioco come una versione *rogue-like* dell'originale.

Il team ha anche aggiunto che in questa fase dello sviluppo non ci saranno novità in termini di storia, nemici e *power-up*. Essi verranno inclusi nella versione completa in uscita per l'autunno del 2018.

[Buone previsioni di vendita per Nintendo Switch e Xbox One X](#)

Secondo l'amministratore delegato di **GameStop**, Daniel DeMatteo, l'alta richiesta di **Nintendo Switch** sarà destinata a continuare per tutta l'imminente stagione natalizia. Previsione ribadita anche dal direttore operativo della compagnia, Tony Bartel, che ha aggiunto che la console della casa di Kyoto è destinata ad avere ottime vendite, considerando il passaparola e il grande *hype* attorno alla nuova console **Nintendo**.

Non ci sono ottime previsioni solo per **Switch**: secondo lo stesso Bartel, c'è molta richiesta anche per **Xbox One X**, la nuova console di casa **Microsoft**, che sta avendo un ottimo riscontro iniziale a livello di vendite.

[Adesso si possono regalare giochi su Xbox One](#)

Tramite un tweet del dirigente Mike Ybarra, **Microsoft** ha annunciato la possibilità di regalare i giochi tramite **Xbox One Store**, così come avviene su **Steam**.

Per regalare una copia digitale a un vostro amico, basterà selezionare l'opzione "acquista come regalo" e inserire l'email del destinatario.

ICYMI: Gifting is now available to everyone in time for the holidays. Go ahead and send those digital ?! [#Xbox](#)

— Mike Ybarra (@XboxQwik) [14 novembre 2017](#)

Ci sono delle piccole limitazioni: se un gioco è scontato, potranno essere acquistate solamente due copie nel periodo di tempo di due settimane. E il ricevente della chiave deve risiedere nella stessa regione dell'acquirente, così da evitare problemi di tassazione e l'acquisto di chiavi a prezzo più basso tramite altri store degli altri paesi mondiali.

[I giochi "migliorati" su Xbox One X: la lista completa](#)

Con il debutto di **Xbox One X** nei negozi, **Microsoft** ha annunciato una serie di perfezionamenti per i giochi che gireranno sulla nuova piattaforma.

Come riportato da [Windows Central](#), tra le migliori promesse dalla casa di Redmond avremo la possibilità di giocare con una risoluzione fino a 4K e 60 frame al secondo (fps), delle *texture* più dettagliate, il supporto all'High Dynamic Range (HDR) e al Dolby Atmos.

Ed ecco di seguito la lista dei giochi migliorati di cui potremo godere su Xbox One X:

A

- A Plague Tale: Innocence
- A Way Out
- Aaero (4K, HDR, 60 FPS)
- Agents of Mayhem
- Anthem (4K, HDR, 30 FPS)

- ARK: Survival Evolved (1440p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- Ashen (4K, HDR)
- Ashes Cricket (4K, HDR)
- Assassin's Creed per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Assassin's Creed: Origins (4K, HDR, 30 FPS)
- Assault Android Cactus (4K)
- Astroneer (4K)
- Away: Journey to the Unexpected

B

- Battlerite
- Below
- Biomutant (4K)
- Black Desert (4K)
- Brawlout (4K)

C

- Call of Duty: WWII (4K, HDR)
- Chess Ultra (4K, HDR, 60 FPS)
- Code Vein
- Conan Exiles (4K)
- Crackdown 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Crossout (4K)

D

- Danger Zone (4K)
- Dark and Light (4K)
- Darksiders II Deathinitive Edition (4K)
- Darksiders III
- Darksiders Warmastered Edition (4K)
- Dead Rising 4 (4K)
- Deep Rock Galactic (4K, HDR)
- Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition (4K)
- Dishonored 2 (4K, 30 FPS)
- Dishonored: Death of the Outsider (4K)
- Disneyland Adventures (4K, HDR)
- DOOM (4K, 60 FPS)
- Dovetail Games Euro Fishing (4K)
- Dragon Ball FighterZ
- Dynasty Warriors 9

E

- Elex (4K)
- Elite Dangerous (4K)
- Everspace (4K)

F

- F1 2017 (4K, HDR, 60 FPS)
- Fable Fortune (4K)
- Fallout 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Fallout 4 (4K, 30 FPS)
- Far Cry 5
- Farming Simulator 17 (4K, 30 FPS)
- Fe
- Final Fantasy XV (4K, HDR)
- FIFA 18 (4K, 60 FPS)
- Firewatch
- For Honor (4K, 30 FPS)
- Fortnite (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Horizon 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Motorsport 7 (4K, HDR, 60 FPS)

G

- Gears of War 3 per Xbox 360
- Gears of War 4 (4K, HDR, 60 FPS)
- Ghost Recon: Wildlands (4K, HDR)
- Gravel
- Greedfall
- GRIDD: Retroenhanced (4K, HDR)
- Ginger: Beyond The Crystal

H

- Halo: The Master Chief Collection
- Halo 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Halo 5: Guardians (4K, HDR, 60 FPS)
- Halo Wars 2 (4K, HDR)
- Hand of Fate 2 (4K)
- Hello Neighbor (4K)
- Hitman (4K, HDR)
- Homefront: The Revolution (4K)

I

- Immortal: Unchained
- Injustice 2 (4K, HDR)

J

- Jurassic World Evolution

K

- Killer Instinct (4K, 60 FPS)
- Killing Floor 2 (1800p nativi)
- Kingdom Come: Deliverance

L

- L.A. Noire (4K, HDR)
- Life is Strange: Before the Storm (4K)

M

- Madden NFL 18 (4K, 60 FPS, HDR)
- Mafia III (4K, HDR)
- Mantis Burn Racing (4K, HDR, 60 FPS)
- Marvel Heroes Omega (4K)
- Marvel vs. Capcom: Infinite
- Metal Gear Survive
- Metro: Exodus (4K, HDR)
- Middle-earth: Shadow of War (4K, HDR)
- Minecraft (4K, HDR, 60 FPS)
- Minion Masters
- Mirrors Edge per Xbox 360
- Monster Energy Supercross: The Official Videogame
- Monster Hunter: World (HDR)
- Morphite (4K)
- MX vs ATV All Out (4K) (4K)

N

- NBA 2K18 (4K, HDR)
- NBA Live 18 (4K)
- NHL 18 (4K)
- Need For Speed: Payback
- Nine Parchments

O

- Observer (4K)
- Okami HD (4K)
- Ooblets
- Ori and the Will of the Wisps (4K)
- Outcast - Second Contact
- Outlast 2 (4K)

P

- Paladins (4K, 60 FPS)
- Path of Exile (4K, 60 FPS)

- PlayerUnknown's Battlegrounds (4K, HDR, attualmente 30 FPS)
- Portal Knights (4K)
- Pro Evolution Soccer 2018 (4K)
- Project Cars 2 (HDR)

Q

- Quantum Break

R

- Raiders of the Broken Planet (1440p, 60 FPS, HDR)
- Railway Empire (4K, HDR)
- Real Farm
- ReCore Definitive Edition (HDR)
- Redout: Lightspeed Edition (4K, 60 FPS)
- Resident Evil 7: Biohazard (4K, HDR, 60 FPS)
- RiME (4K)
- Rise of the Tomb Raider (4K oppure effetti migliorati o framerate più alto, HDR)
- Roblox
- Riverbond (4K)
- Robocraft Infinity (4K)
- Rocket League (4K, HDR, 60 FPS)
- Rugby 18
- Rush: A Disney Pixar Adventure (4K, HDR)

S

- Sea of Thieves (4K, HDR)
- Skate 3 for Xbox 360
- Slime Rancher (4K, HDR)
- SMITE (4K, 60 FPS)
- Sonic Forces
- Star Wars Battlefront II
- State of Decay 2 (4K, HDR)
- Steep
- Strange Brigade (4K, HDR)
- Super Lucky's Tale (4K, 60 FPS)
- Super Night Riders (4K)
- Superhot (4K)
- Surviving Mars

T

- Tacoma (4K)
- Tennis World Tour
- The Artful Escape of Francis Vendetti (4K)
- The Crew 2
- The Darwin Project (4K, HDR)
- The Division

- The Elder Scrolls IV: Oblivion per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- The Elder Scrolls Online (4K, HDR, 30FPS)
- The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (4K, HDR)
- The Evil Within 2 (4K, HDR)
- The Last Night (4K, HDR)
- The Surge (1800p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- The Witcher III: Wild Hunt (4K, HDR)
- theHunter: Call of the Wild
- Thumper (4K)
- Titanfall 2 (4K, 60 FPS)
- Train Sim World
- Transcribed
- TT Isle of Man - Ride on the Edge

U

- UFC 3
- Unruly Heroes (4K, HDR)

W

- War Thunder (4K)
- Warframe
- Warhammer: End Times - Vermintide (4K)
- We Happy Few (4K)
- Wolfenstein II: The New Colossus (4K, HDR)
- World of Tanks (4K, HDR, 30 FPS)
- WRC 7 FIA World Rally Championship (4K)

Z

- Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (4K, HDR)

È stata annunciata anche la **retrocompatibilità per i titoli usciti sulla prima Xbox**, al momento su 13 titoli usciti originariamente per la console di Microsoft. I possessori di **Xbox One** e **Xbox One X** potranno godere di una maggiore risoluzione video, mentre, su quest'ultima, molti giochi gireranno ad una risoluzione 16 volte superiore rispetto all'originale, oppure fino a 1920p.

I titoli sono:

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Ninja Gaiden Black
- Crimson Skies: High Road to Revenge
- Fuzion Frenzy
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Psychonauts
- Dead to Rights
- Black
- Grabbed by the Ghoulies
- Sid Meier's Pirates!
- Red Faction II
- BloodRayne 2

- The King of Fighters Neowave
-

I creatori di Resogun e Nex Machina non faranno un altro arcade shooter

Nel passato decennio, il nome **Housemarque** è diventato sinonimo di giochi dallo stile arcade. Da **Super Stardust HD**, uscito nei primi tempi della PS3 sul PSN, fino a **Resogun**, uscito nei primi mesi di vita di **Playstation 4**, lo studio finlandese ha prodotto molti giochi acclamati dalla critica. Negli anni recenti, però, le buone recensioni non sono state accompagnate da vendite al pari.

Ad esempio, il recente **Nex Machina**, un colorato shooter arcade a scorrimento verticale, rappresenta alla perfezione gli stilemi dei giochi **Housemarque**: creato in collaborazione con la leggenda arcade Eugene Jarvis, ha ricevuto molte lodi da parte della stampa videoludica, e una media di 88 su **Metacritic**, rendendolo **l'ottavo miglior gioco della classifica Playstation 4**. Purtroppo, la casa sviluppatrice ha confermato di aver venduto **meno di 100.000 copie su Playstation 4 e su PC**, andando così in perdita.

Stessa sorte è toccata anche a **Matterfall**, un altro gioco di stampo **arcade**, uscito lo scorso agosto e che non è stato un grande successo di vendite.

Ilari Kuttinen, CEO di **Housemarque**, ha dichiarato: «Siamo davvero orgogliosi del lavoro che abbiamo svolto con **Nex Machina**. È stato un lavoro pieno di passione e di amore, anche perché abbiamo lavorato col nostro eroe, Eugene Jarvis. Ci sarebbe piaciuto continuare su questa strada, ma purtroppo non è più possibile. Il prossimo gioco non sarà uno **shooter** a scorrimento orizzontale o verticale e non sarà focalizzato sulle *leaderboard*. Sarà qualcosa di diverso rispetto ai giochi che hanno reso lo studio famoso.»

Il responsabile editoriale, **Mikael Haveri**, ha parlato della volontà di spostarsi su generi più popolari e di includere funzionalità **multiplayer**, ma non ha voluto essere più specifico. Kuttinen ha anche aggiunto che non ci saranno tagli nel personale ma, al contrario, lo studio vorrebbe assumere più gente così da poter realizzare i prossimi progetti attualmente in lavorazione.

Super Mario Odyssey ha venduto due milioni

di copie in tre giorni

Buone notizie per i fan di **Super Mario**: in un recente report finanziario di **Nintendo**, la casa di Kyoto ha sottolineato che le vendite globali di **Super Mario Odyssey**, uscito lo scorso venerdì, hanno superato la quota di **due milioni di copie**, e che il gioco sembra aver raggiunto le aspettative poste dalla casa madre, visti i voti alti delle testate videoludiche e le lodi sui social media da parte dei giocatori.



Questo risultato non sorprende, visto che l'ultima fatica dell'idraulico baffuto è anche **il secondo gioco più venduto su Amazon del 2017**. Il documento aggiunge anche che **Nintendo** sta progettando un aumento di unità di **Nintendo Switch** da distribuire nei negozi per la imminente stagione natalizia, così da aumentare il numero di acquirenti disposti a comprare sia la console che il gioco.

Disponibile il pre-download di Call of Duty: WWII per PS4 e PC

Dopo il pre-download su **Xbox One**, uscito la settimana scorsa, è arrivato il turno degli utenti **Playstation**. Infatti è ora disponibile sullo store **Sony** il pre-load di **Call of Duty: WWII**, ultima incarnazione del popolare FPS, che segna il ritorno della saga nella seconda guerra mondiale,

mentre per gli utenti **PC** ci sarà ancora da aspettare.



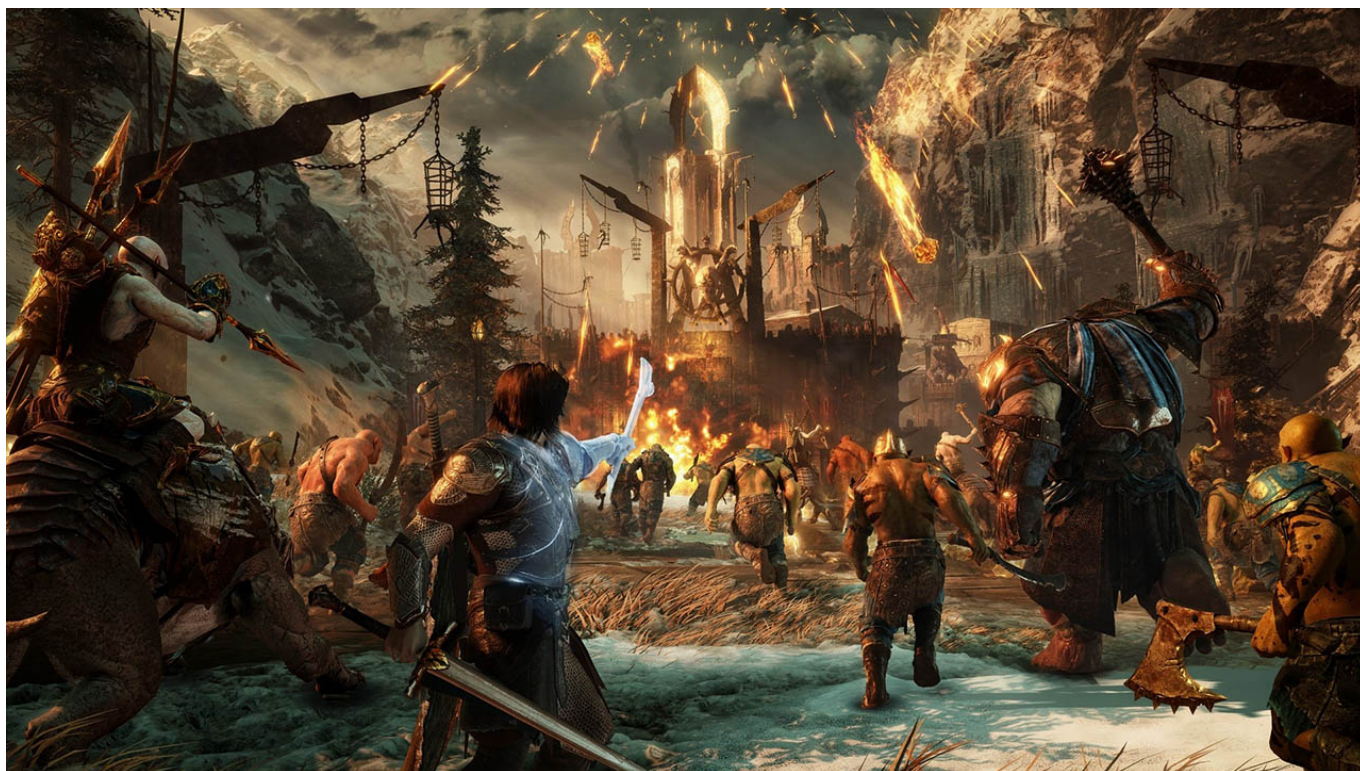
Curiosamente, la dimensione del file differisce in tutte e tre le piattaforme: 45 GB per **Xbox One**, 56 GB per **Playstation 4**, e ben 90 GB per la versione **PC**.

Dopo aver scaricato tutto, per iniziare a giocare basterà attendere **venerdì 3 novembre**, data d'uscita del titolo.

[Annunciati quattro nuovi DLC per La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra](#)

Warner Bros. Interactive ha annunciato quattro nuovi **DLC** per *La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra*, dei quali, due sotto forma di nuove tribù.

Apri le danze *Tribù del Massacro*, in uscita a novembre, dove verrà introdotta una compagine di orchi assetata di sangue, capace di assaltare i giocatori in ogni momento. Verranno introdotte anche **nuove missioni**, una fortezza con un nuovo **overlord** e rispettiva sala del trono, monumenti, avamposti e nuovi orchi epici e leggendari. Nel mese successivo sarà il turno de *La Tribù dei Fuorilegge*, dimora degli orchi più ribelli dell'intera saga. Anche qui verranno offerte novità in fatto di missioni, monumenti, avamposti, fortezze e nuovi orchi.



Dovremo aspettare febbraio 2018 per mettere le mani sul terzo DLC, ***La Lama di Galadriel***, che ci metterà nei panni di Eltariel, un'abile assassina armata di doppia spada elfica, e che può usare la luce di Galadriel in battaglia. Quest'espansione aggiunge anche nuovi personaggi nel **nemesis system**, ovvero **Flint, Tinder e lo Slayer of the Dead**.

L'ultimo dei quattro DLC, ***La Desolazione di Mordor***, arriverà a maggio: ci vedrà in compagnia di **Baranor**, comandante delle forze umane, alle prese con una nuova minaccia orchesca proveniente da est. Quest'espansione aggiungerà nuove possibilità di crafting e una nuova regione: il **Deserto di Lithlad**.

I DLC ***Tribù del Massacro***, ***Tribù dei Fuorilegge*** e ***La Lama di Galadriel*** costeranno 14,99€, mentre ***La Desolazione di Mordor*** costerà 19,99€. È ancora in vendita il **Season Pass** da 39,99€, che includerà tutte e quattro le espansioni, mentre i possessori della **Gold Edition** avranno tutti i DLC gratuitamente al tempo dell'uscita.

Ecco il video dell'annuncio: