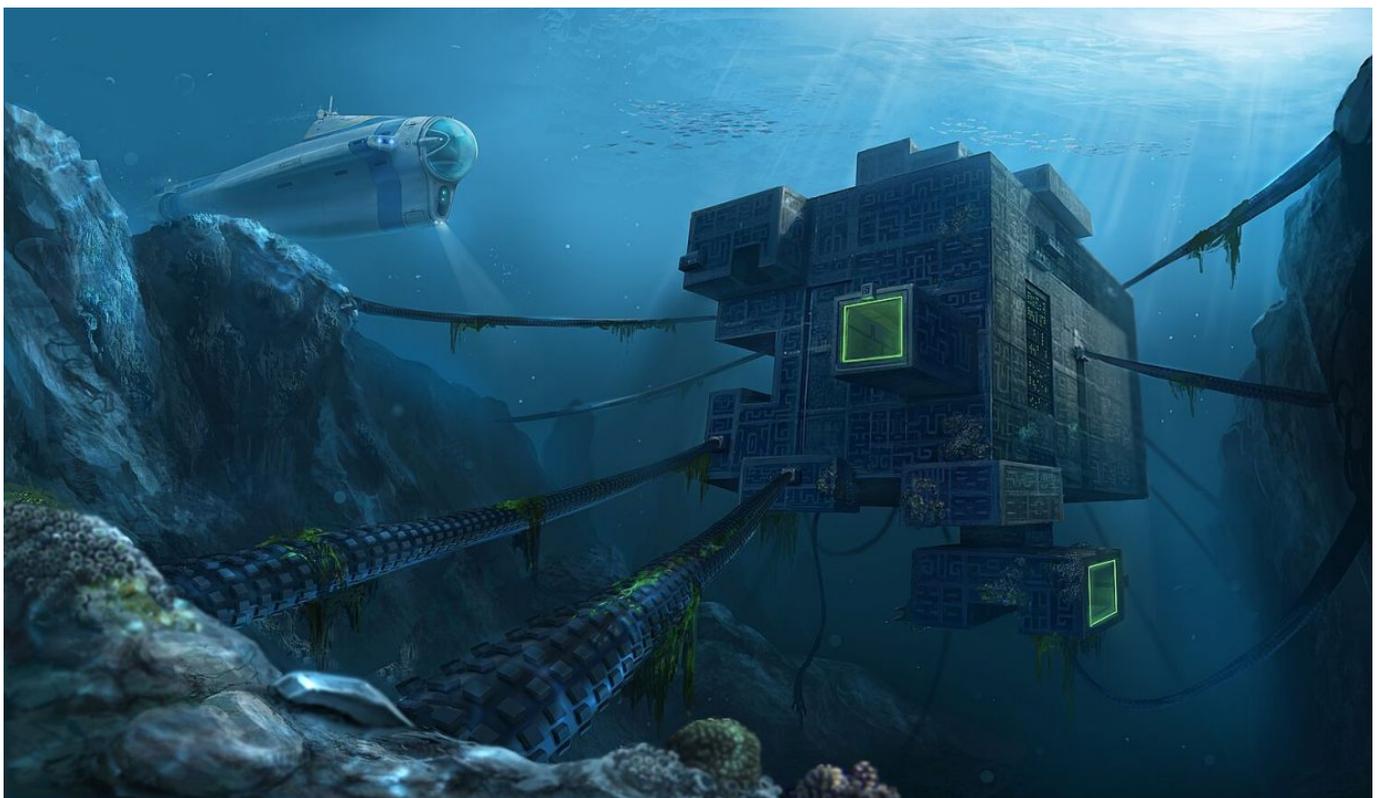


I giochi che hanno lasciato l'early access nel 2018

Col passare del tempo, la creazione di titoli videoludici e la nascita di start-up che ne favorissero lo sviluppo è aumentato vertiginosamente. Il tutto, è favorito da una crescita del settore, dovuta a vari metodi usati per raccogliere fondi.

Uno di questi è l'**Early Access**, usato dagli sviluppatori per riuscire a racimolare i contributi necessari a portare avanti la creazione del loro gioco prima dell'uscita vera e propria. Questo metodo permette di ottimizzare i tempi di sviluppo e, soprattutto, aiuta gli sviluppatori a migliorare la propria creazione grazie ai feedback degli utenti. Sfortunatamente, come ogni "fenomeno" del momento, anche l'early access è colpito dagli " approfittatori". Infatti, si presentano casi di programmatori che creano giochi per poi abbandonarli dopo aver ricevuto delle donazioni. Oppure, esistono altri casi di videogiochi che si trovavano in un accesso anticipato infinito riducendosi a essere aggiornati periodicamente per miglioramenti infimi. Questo problema è presente prevalentemente nei titoli survival.



Ma tempo al tempo, dopo un paio d'anni, finalmente nel 2017 **Ark: Survival Evolved** e **The Long Dark** uscirono dal loro stato di beta.

Tutto questo potrà sembrare del tutto casuale ma, fortunatamente altri titoli che sembravano essere destinati a rimanere incompleti (**Rust, The Forest, Subnautica, H1Z1, DayZ**) usciranno nel corso del 2018 o sono già usciti in maniera definitiva qualche mese fa.

Questi, sono alcuni tra i titoli più conosciuti per il loro lunghissimo periodo di beta. Tra essi, il primo a esser stato rilasciato è **Subnautica** (precisamente nel mese di gennaio), annunciato nel 2013 ma, dopo svariati anni di sviluppo e di miglioramenti grazie all'aiuto della community, è diventato un

titolo davvero ottimo, che ha riscontrato tantissime recensioni positive. A seguire troviamo *Rust*, titolo *survival* che inizialmente era basato sulla sopravvivenza co-op contro gli zombie ma, tutti gli anni di modifiche lo hanno completamente stravolto, privandolo della componente principale (i non morti) e passando quindi a un PvP più tradizionale. Personalmente, tra tutti questi titoli ho avuto il piacere di giocare proprio a quest'ultimo. I passi avanti fatti dal team di sviluppo sono giganteschi: le texture hanno ricevuto un deciso upgrade e i molti bug che affliggevano il titolo sono quasi del tutto risolti, i server sono più stabili, gli oggetti presenti in game sono stati ampliati, e tanto altro mi hanno reso felice d'aver supportato il loro progetto.

Un altro titolo è *H1Z1*, che è stato diviso in due: mentre la variante Battle Royale mantiene il nome originale, la variante survival s'è stata chiamata *Just Survive* (ancora in attesa del rilascio).

DayZ, con uscita programmata per il 2012, è uno sparatutto dove ci ritroveremo a combattere fino alla morte insieme ai nostri fidati compagni mentre, *The Forest*, è un grande esempio di cambiamento radicale nei giochi in early access, visto anche l'introduzione del multiplayer che ha portato all'allontanamento dalle idee iniziali del team di sviluppo, che prevedevano un'avventura solitaria all'interno di un'isola abitata da cannibali.

Tutto quello che accomuna questi titoli è, difatti, la loro progressiva crescita grazie ai fondi e alle idee dalla community. Tuttavia, al momento, si presentano titoli di primo piano nella scena videoludica come *Fortnite*, che sfortunatamente sembrano destinati a rimanere in beta ancora per parecchio tempo, visto il continuo rinvio dell'apertura gratuita della sezione **PVE**. L'utilizzo dell'early access dunque, è molto importante, principalmente per le case di sviluppo emergenti, visto che i feedback degli utenti possono essere essenziali per creare un buon gioco ma - visto i precedenti - l'importante è non abusare di questa ottima possibilità.

[Facebook: investimenti su Oculus](#)

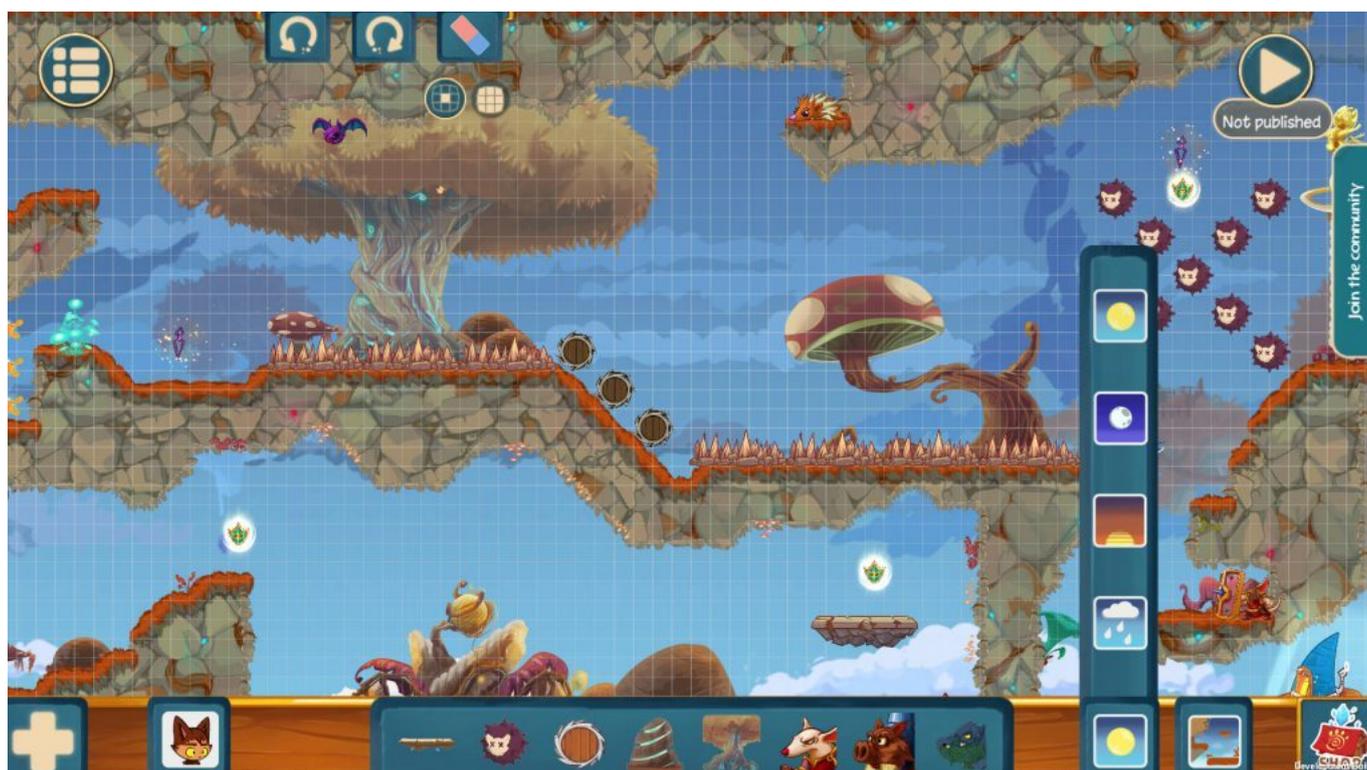
Facebook, ha recentemente investito sul versante Oculus, società acquistata nel 2014 per due miliardi di dollari dall'azienda di **Zuckerberg**. Il colosso statunitense ha recentemente speso 88,3 milioni di dollari per ottenere vari permessi di espansione per gli uffici di Oculus situati a Redmond. Inoltre, secondo un'analisi redatta da **BuildZoom**, la società ha speso altri 106 milioni di dollari in tre anni per costruire altri uffici. Quest ultimo investimento, è stato distribuito in 180 permessi per un totale di 11 edifici. Questi dati non includono, inoltre, un edificio acquistato e uno affittato. Infine, all'ultimo **Oculus Connect**, manifestazione che raduna sviluppatori e designer del settore, il CEO **Mark Zuckerberg** ha dichiarato di voler vedere un miliardo di persone connesse tramite la realtà virtuale. Il tutto, si spera sia possibile anche grazie al prezzo del nuovo Oculus Go (200 euro), primo dispositivo funzionante senza l'ausilio di un PC.

Questi investimenti potrebbero far presagire qualche annuncio importante in tal senso. Terremo le orecchie aperte per eventuali novità.

[Crazy Dreamz: Best of](#)

Sviluppato da **Dreamz Studio**, [Crazy Dreamz: Best of](#) è un platform bidimensionale a scorrimento,

disponibile su PC, nel quale vestiremo i panni di un **gattino** intento a salvare la propria nazione dall'assalto dei ratti. Il titolo presenta **100 livelli**, la maggior parte, dei quali creati dalla community giocatori tramite il tool free [Magicats Builder](#) (disponibile su **Steam**). Il risultato è complessivamente molto buono, permettendo agli utenti anche di guadagnare qualcosa attraverso le proprie creazioni. Dreamz Studio ha infatti ripagato con parte dei profitti delle vendite chiunque abbia prodotto livelli che siano finiti all'interno del titolo. Fantastico, no? Inoltre, in ogni mondo, che dispone al suo interno di un numero di stage variabili, dopo aver superato con successo 4 livelli sarà possibile combattere il boss.

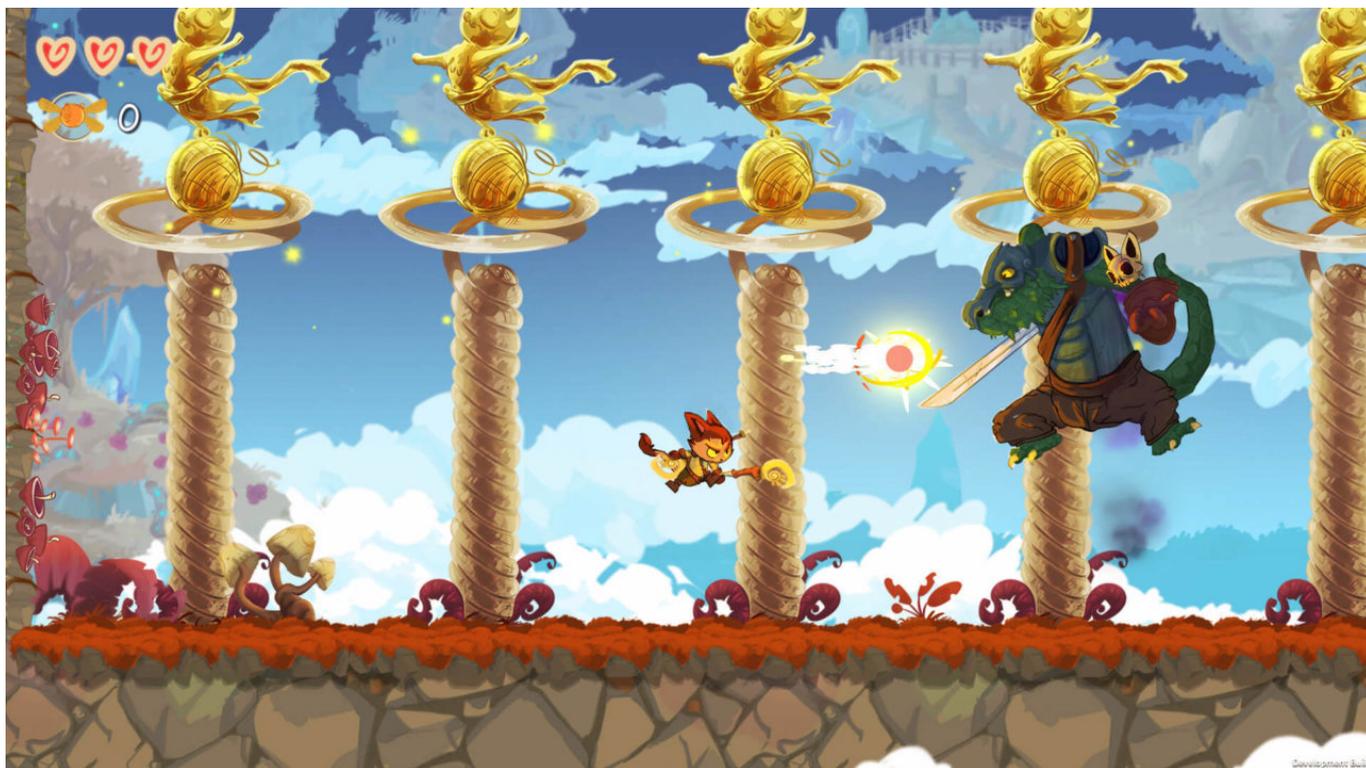


Dal punto di vista del **gameplay**, il titolo si presenta abbastanza elaborato: i livelli sono ispirati a grandi classici del platform. Un aspetto negativo riguardo i livelli è che, essendo creati dalla community, non sempre l'insieme risulta ben bilanciato, la difficoltà può variare vertiginosamente, con alcuni livelli facilmente completabili, ma non privi di un ottimo design, e altri che invece richiedono maggior tempo e tentativi mostrando non un livello di sfida ben ragionato, ma limiti derivanti da inesperienza creativa. Un esempio riguarda un livello composto da molte porzioni di terreno fra le quali si girava a caso finché non si trovava l'area che presentava la "casa" che avrebbe portato alla conclusione dello stage. Un altro problema riguarda la sensibilità "sbilanciata" dei salti, portando non poche difficoltà di sopravvivenza in livelli dove si presentavano più salti proprio perché non sempre risulta facile calcolare il punto d'arrivo.



Dal punto di vista **stilistico** il titolo si presenta invece ben congegnato, con una grafica cartoonesca che è un bellissimo punto in più per il gioco e che si presenta con dei colori ben “marcati”. La **colonna sonora** è d’accompagnamento, orecchiabile seppur non trascendentale, e, inoltre, i brani sono pochi e scarni artisticamente. Dopo aver terminato uno stage è possibile fare un’offerta all’autore del livello per mostrare il proprio apprezzamento.

Tutto sommato *Crazy Dreamz: Best of* è un titolo molto accattivante, capace di far trascorrere **un paio d’ore** di tranquillità con livelli creati da giocatori appassionati e con un art-style piacevole, che difficilmente porterà il giocatore a stancarsi.



[Videogames e disabilità: i passi avanti di Microsoft](#)

Di recente, **Microsoft** è divenuta punto di riferimento contro la disabilità. Infatti, il colosso californiano, ha recentemente mostrato al pubblico l' **Xbox Adaptive Controller**, accessorio che permette agli utenti disabili di poter giocare grazie alla possibilità di modificare i vari input a seconda delle loro necessità. **Tara Voelker**, gestore del progetto, ha rivelato la sua intenzione di creare dei "corsi" per gli sviluppatori, così da poter dare loro dei consigli al fine di rendere anche i giochi stessi più accessibili. La stessa, ha inoltre ribadito:

«I giochi non sono solo intrattenimento, fanno parte della nostra cultura, sono un modo di socializzare e persino un mezzo di fuga: i giochi possono essere terapeutici e possono aiutare nella gestione del dolore.»

Il dispositivo creato da **Microsoft**, durante l'**E3**, ha riscosso tantissimi feedback positivi e ha, inoltre, vinto tantissimi premi.



Secondo la **Voelker**, l'aggiunta da parte della società di avatar che possono usufruire di una sedia a rotelle o un arto artificiale è importante tanto quanto il loro controller. Infatti, secondo quest'ultima, la possibilità di poter inserire questi "accessori" al proprio avatar può dare una possibilità d'espressione in più, cioè, è un modo di mostrare la propria identità.

Durante un'intervista, **Phil Spencer**, direttore della società nel settore gaming, ha mostrato la sua disponibilità nel condividere gli insegnamenti derivanti dall'Adaptive Controller con chiunque voglia imparare e perfezionare quello che ha creato la sua compagnia. **Voelker**, ha inoltre affermato che le piacerebbe vedere un feedback da parte degli sviluppatori stessi con l'aggiunta dei controlli rimappabili. Secondo **Tara Voelker**, gli sviluppatori possono fare la loro parte anche senza la necessità di un hardware specializzato, integrando più personaggi affetti da disabilità così da agevolare l'ingresso nel mondo del gaming.

[Nintendo registra nuovi marchi](#)

Nintendo, questa settimana, ha registrato vari marchi, tra cui quello **GameCube**. Come ben sappiamo, la grande N, da un anno a questa parte sta recuperando vecchie "glorie" riproducendole in formato ridotto, affiancate dai migliori titoli rilasciati durante il loro periodo d'oro.

Ecco i marchi registrati dal colosso:

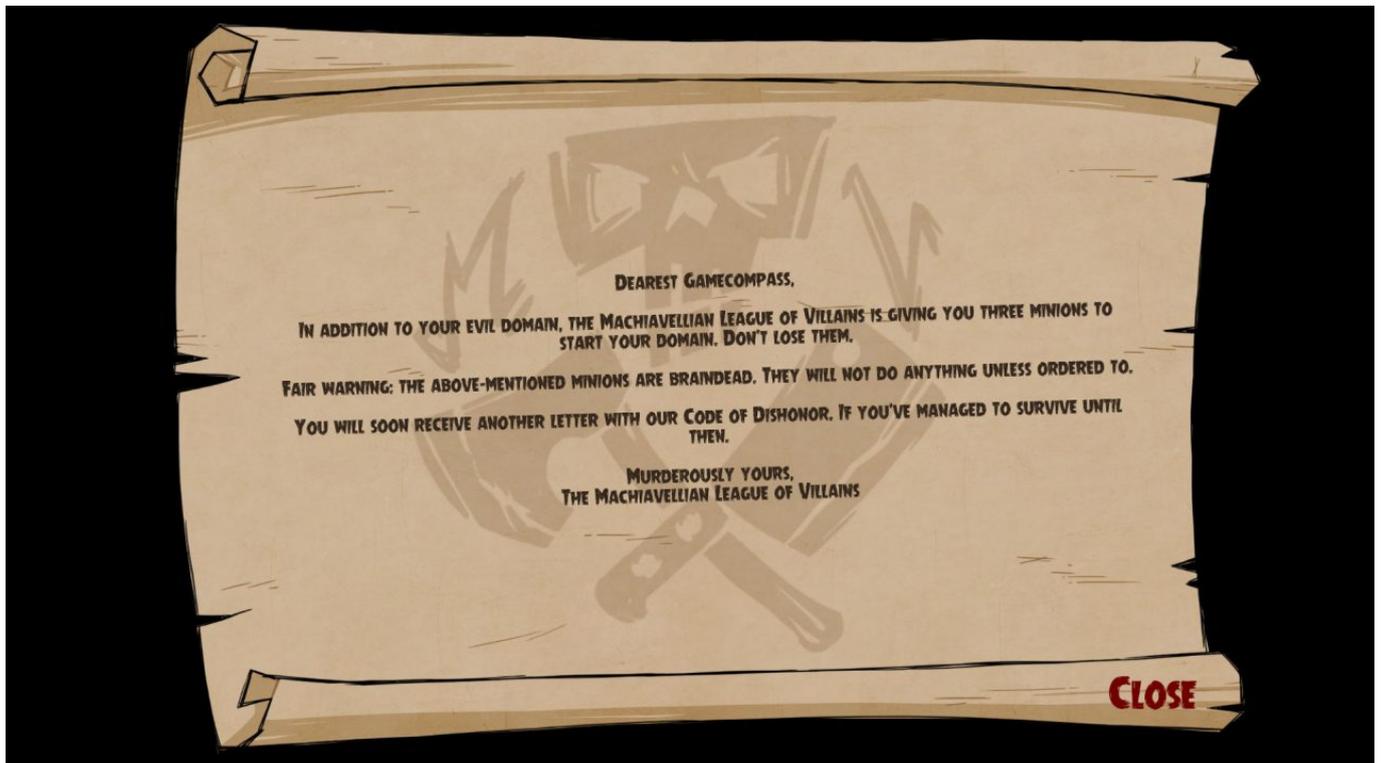
- GameCube
- *Fire Emblem: Three Houses*
- *Torna: The Golden Country*
- *Sky Skipper*
- *Fitness Boxing*
- NES e Nintendo Entertainment System

- Game Boy
- Nintendo 3DS

Visto il successo di NES e SNES Classic, vedremo quindi anche un GameCube Classic? Oppure la società si è decisa a portare i titoli di quest'ultimo sulla virtual console? Attenderemo ulteriori notizie a tal proposito.

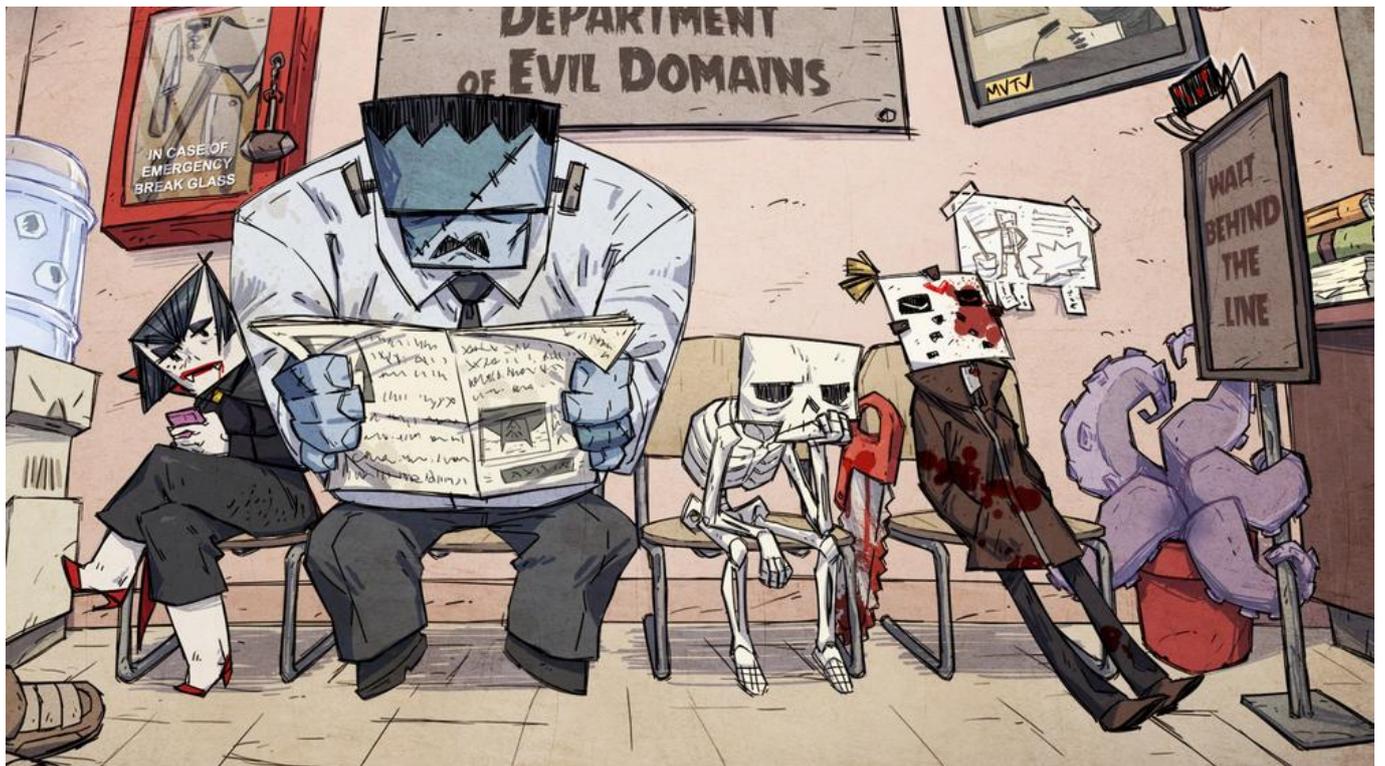
Machiavillain

Sviluppato da **Wild Factor**, *Machiavillain* è un gestionale orrorifico che ricalca il percorso di titoli storici quali *Dungeon Keeper* e *Prison Architect*.



Appena avviato, il titolo si presenta con una mini-schermata che fornisce la **possibilità di personalizzare** le configurazioni (grafica, comandi, schermi ecc.).

Una volta dentro al gioco vestiremo i panni di "Dio", visto che ci ritroveremo a dover costruire la nostra villa dell'orrore così da far eseguire una serie di macabri omicidi da parte dei nostri minion. Quest'ultimi, stranamente, riescono a capire quando sono sfruttati e, infatti, se schiavizzati si rivolteranno contro le nostre creazioni fino ad abbandonare il proprio lavoro. I nostri **obiettivi principali** sono due: soddisfare i nostri "impiegati" e scalare la piramide gerarchica della leva dei malvagi. Inoltre, avremo la possibilità di scegliere i nostri sottoposti in base alle nostre preferenze e alle loro peculiarità.



Inizialmente ci ritroveremo a poter comandare **3 minion**, il numero di quest'ultimi aumenta con il progressivo avanzamento del proprio grado all'interno della lega. Nei primi minuti di gioco il nostro obiettivo sarà quello di farmare e, di conseguenza, creare la trappola mortale (la casa). All'interno del titolo è possibile pre-selezionare i seguenti campi (raccolta dei minerali, raccolta di piante e raccolta della legna). Inoltre, come detto in precedenza, ognuno dei nostri personaggi sarà propenso a essere migliore in un lavoro rispetto agli altri. Qui entra in azione la **schermata "lavori"**, infatti, sarà possibile assegnare la priorità dei compiti da eseguire automaticamente. Con l'aumentare dei nostri adepti aumenterà anche il consumo dei viveri, per questo motivo è consigliabile scegliere i mostri diversificando le "razze", visto che per ogni tipologia varia anche l'alimentazione. Infine, dopo aver costruito la nostra casa degli orrori, arriverà la parte "clou" del gioco, ovvero quella che ci vedrà attirare le vittime nella nostra villa così da ucciderle e usare i loro resti come fonte di cibo. Per commettere i nostri omicidi, ci serviremo della "pubblicità", che servirà ad attirare gli sventurati nella nostra dimora. Prima del loro arrivo dovremo però far sì che i nostri mostri stiano nascosti e che il pavimento non sia sporco di sangue, visto che potrebbero spaventare gli ospiti facendoli scappare e, di conseguenza, aumenterebbero il sospetto attorno alla nostra villa.



Con l'aumentare di livello e con il passare dei giorni la **difficoltà aumenterà**. Cominceremo a essere attaccati frequentemente dai ragni, aumenterà il consumo di cibo e i minion cominceranno a essere sempre più stressati. La parte che probabilmente funziona meglio all'interno del titolo è quella che ci vede **pianificare la composizione della nostra villa**, modificabile in maniera molto semplice e soprattutto molto personalizzabile. *Machiavillain* sfrutta uno stile grafico cartonesco, che in titoli del genere non guasta mai, si presenta, inoltre, con dei modelli abbastanza carini e apprezzabili. Dal punto di vista sonoro, gli sviluppatori hanno fatto un buon lavoro data l'ampia varietà di brani.

Infine, il titolo è molto carino, con difetti che non lo rendono perfetto ma rimane comunque un ottimo indie, capace di intrattenere i giocatori con molte ore di gameplay vario. Il titolo è disponibile su [Steam](#) a 20 euro.

[Nuova compatibilità per Nintendo Labo](#)

Nintendo Labo è stato un fulmine a ciel sereno, così diverso da tutto ciò che abbiamo visto nella scena videoludica da domandarci se avesse senso o meno. Eppure sta riscuotendo un buon successo, soprattutto per la sua peculiarità di poter essere assemblato, diventando un step di divertimento in più oltre all'uso della console.

Lo sviluppo prosegue, potendo utilizzare la **Toy-Con Motorbike** all'interno di **Mario Kart 8 Deluxe**. Infatti, una volta scaricato l'ultimo aggiornamento del gioco, sarà possibile usufruire del Toy-Con come sostituto del Joy-Con.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR

E3 2018: Crossover tra Final Fantasy XIV e Monster Hunter World

Quest'oggi, durante la propria conferenza, **Square Enix** ha annunciato l'arrivo di un crossover tra **Final Fantasy XIV** e **Monster Hunter World** tramite un breve filmato.

Il tutto, se sfruttato a dovere potrebbe essere qualcosa che riesca a riportare una gran fetta di giocatori sul primo di questi.

Voi cosa ne pensate?

Suicide Guy

Dopo l'uscita di videogiochi quali *Woodle Tree The Adventures* e *Woodle Tree 2*, la software house milanese, **Chubby Pixel Company**, ritorna con un nuovo titolo: **Suicide Guy**.

Si tratta di un action-puzzle game in prima persona che si propone in maniera originale, ponendosi fin dal titolo come un "suicide simulator".

All'interno del gioco vestiremo i panni di un uomo grassottello che, in un certo senso, poltrirà sul divano per tutta la partita. Il gioco inizia dopo che il nostro personaggio si sarà addormentato lasciando cadere una bottiglia di birra. Noi avremo l'obiettivo di svegliarlo prima che la birra cada sul pavimento e, per centrare la nostra missione, dovremo completare una serie di mini-livelli, **24 in tutto**.



Dopo aver terminato il tutorial, ci ritroveremo all'interno di un fast food, che rappresenta l'hub di gioco, ed è lì che si svolgerà il gameplay. Saranno presenti 24 tavoli sui quali spawnerà una miniatura del livello da superare. La complessità risolutiva dei livelli aumenterà gradualmente, ognuno è ben strutturato, con un level design di rango e alcuni di essi fanno riferimento a titoli famosissimi, come *Jurassic Park*, *Mario Bros*, *Portal* e altri ancora. Ogni livello ha anche un **obiettivo secondario**, quello di trovare una **statua d'argento raffigurante il nostro avatar**, mentre l'obiettivo primario sarà quello di uccidere il nostro personaggio.



Il **gameplay** proposto dalla software house italiana è basilare ma efficace, gli enigmi non risultano molto impegnativi, permettendo di superare i livelli in circa quattro ore. *Suicide guy* è un buon campo per i cacciatori di trofei, alcuni anche fin troppo semplici (per ottenerne uno ci basterà mangiare delle ciambelle), ma presenta un buon level design che tiene lontana la noia.

Il titolo presenta una **grafica abbastanza semplice**, con modelli non sono molto elaborati ma gradevoli; sfortunatamente alcune parti dell'ambientazioni risultano monche, anche se in piccolissimi punti, ma per fortuna piacevoli, grazie anche a un art-style cartoonesco ben curato. L'**audio** è molto orecchiabile e originale, e la possibilità di poterlo disattivare tramite una radio presente in ogni livello è una trovata a dir poco meravigliosa.

Un neo sicuramente rilevabile sono i non pochi glitch che ricorrono nel titolo e vari cali di framerate su PS4, ma per fortuna non intaccano in maniera rilevante la godibilità del gioco.

Tirando le somme, il titolo presenta pregi e difetti, ma il team di sviluppo ha certamente fatto un buon lavoro, rendendo *Suicide Guy* un buon indie proposto a un prezzo di lancio più che congruo (8 € su console, 5 € su Steam) che riesce a tener lontano il giocatore dalla monotonia con alcune ore di divertimento.