

# Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix

Square Enix Ltd. ha svelato oggi **Left Alive**, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X*, *Mobile Suit Gundam 00*).

*Left Alive* è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

---

## Top 5: I migliori 5 videogame Made in Italy

Lo sviluppo di video game è stato sin dagli albori appannaggio principalmente di sviluppatori giapponesi e statunitensi, ma anche l'Europa ha detto la sua con risultati a volte sorprendenti. La produzione videoludica in Italia non è di certo fra le più fervide, ma anche il Bel Paese ha espresso vari titoli interessanti e fra questi ne abbiamo selezionati 5 davvero indimenticabili.



Al quinto posto abbiamo **Diabolik: The Original Sin**, tratto dal noto fumetto delle sorelle **Giussani**, il titolo mette il giocatore nei panni di **Eva Kant** prima e di **Diabolik** poi, mettendo in scena una storia dalla fluida giocabilità e dalla trama curata, nella quale non mancherà l'ispettore Ginko a metterci i bastoni fra le ruote.



Al quarto posto abbiamo **Nippon Safes Inc.**: sviluppato dai genovesi di Dynabite, il gioco ci mette nei panni di 3 personaggi. Interamente ambientata a Tokyo, **Nippon Safes** è un'avventura dalla grafica dai contorni fumettosi molto ben curata, con una trama non lineare ma solida e con un umorismo intelligente che legano sapientemente i ritmi della commedia a quelli della crime story.



Al terzo posto troviamo **The Watchmaker**: pubblicato nel 2001 da **Trecision**, si tratta di un videogame investigativo dai tratti paranormali che riesce a offrire buoni dialoghi, enigmi di riguardo e una bella trama, regalando un'avventura grafica che in molti ricordano ancora oggi.



Al secondo posto troviamo un grande classico dei giochi di guida all'italiana, **Screamer**: nato negli studi di **Graffiti** (azienda oggi internazionalmente conosciuta come **Milestone**) era un gioco di guida arcade che richiamava **Ridge Racer** e che godeva di una buona grafica, bei colori e di una buona longevità, al punto da guadagnarsi le lodi della critica internazionale. Questo gioco seguirono *Screamer 2* e *Screamer Rally*, ma il progetto finì lì, perché Milestone decise di sviluppare soltanto giochi su licenza, fino ad arrivare nel 2000 a un altro grande successo con **Superbike**.



E il primo posto va a una delle poche avventure grafiche italiane che sono davvero riuscite a rivaleggiare con i giganti di oltre oceano: stiamo parlando di **Tony Tough and the Night of Roasted Moths**, avventura dalla grafica ben curata e cartonesca e che gode di enigmi intriganti, di una trama molto ben congegnata, di dialoghi straordinari e di un character design che rende il protagonista e altri personaggi di contorno davvero indimenticabili. Sicuramente una pietra miliare delle avventure italiane, che trovò anche un sequel in **Tony Tough 2: A Rake's Progress**, pur non godendo dello stesso successo.

---

## [Arriva la nuova patch di The Last of Us: Remastered](#)

**Naughty Dog** ha rilasciato una nuova patch per migliorare l'esperienza di gioco per i possessori di **Ps4 Pro**. La nuova **patch 1.9** introduce un menù per impostazioni 4K, dove si potranno modificare a piacimento le impostazioni della grafica di gioco, come ad esempio la qualità delle ombre e altri

dettagli sulla risoluzione. Inoltre è stata rilasciata una seconda patch (1.03) per il DLC. Oltre all'introduzione del menù impostazioni e ad altre novità già dette, sono stati corretti i bug del multiplayer.

---

## [Yves Guillemot parla del nuovo Avatar targato Ubisoft](#)

Mentre molti sviluppatori oggi evitano di lavorare su giochi con licenza, **Ubisoft** al contrario continua a investire risorse in giochi basati su popolari brand come **Avatar** di James Cameron e **South Park**. In un'intervista rilasciata a IGN durante la Gamescom 2017, il CEO di Ubisoft Yves Guillemot ha spiegato perché la società ha intrapreso questa strada:

«Ciò di cui ci siamo resi conto quando abbiamo iniziato a creare mondi è che la qualità del mondo attorno al gioco è molto importante per l'esperienza», ha affermato Guillemot, sottolineando come *Avatar* sia apparso loro, come *Star Wars*, un «mondo fantastico con dietro una filosofia». **Massive Entertainment**, sviluppatore di *The Division*, sta ora lavorando con Fox Interactive e con Lightstorm Entertainment di Cameron per creare un gioco che il regista *Avatar* ritiene possa «portare alla vita la bellezza e il pericolo di Pandora».

Secondo Guillemot, Ubisoft vede il nuovo *Avatar* come un'opportunità per utilizzare «squadre che sono appassionate di quel mondo» per creare un progetto impegnativo con una visione a lungo termine. «Abbiamo detto, "va bene, dobbiamo ripensare i termini con l'industria cinematografica." E così abbiamo fatto».

**Ubisoft Montreal** ha sviluppato un gioco d'azione di terza persona nel 2009 che è stato un prequel di *Avatar*, e che non ha avuto gran successo di critica.

Questa volta, Ubisoft sta rinnovando il proprio approccio: «Ora stiamo unendo le forze e andiamo avanti in quest'ottica, assicurandoci che il mondo funzioni bene, che le persone vengano e rimangano a lungo tempo divertendosi, avendo la possibilità di usufruire regolarmente di nuovi contenuti», ha spiegato Guillemot. «Dobbiamo ricostruire il rapporto con i nostri studi, e facendo questo penso che possiamo ricreare qualcosa di completamente diverso».

Come il film **Avatar 2**, che non verrà rilasciato fino a dicembre 2020, il prossimo **Avatar** di Ubisoft è ancora lungi dall'essere rilasciato, e ciò darà Massive Entertainment un sacco di tempo per creare un'esperienza convincente. «Dato che per l'uscita del film ci vorrà ancora qualche anno, abbiamo abbastanza tempo per creare qualcosa di fantastico», ha detto Guillemot.

**Avatar** non è l'unico gioco che ha dietro una licenza; Ubisoft rilascerà infatti a breve *South Park: The Fractured But Whole*.

---

## [Ecco il peso di Super Mario Odissey su Switch](#)

Il negozio online giapponese di Nintendo ha rivelato le dimensioni del file di **Super Mario Odyssey**:

il titolo occuperà circa **5,7 gigabyte** di memoria sul Nintendo Switch in formato digitale, e non sarà gravato da ulteriori patch.

Nintendo si dimostra ancora una volta “tech wizard”, riuscendo a ottimizzare titoli molto complessi in un numero esiguo di giga. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* occupa infatti circa 13,4 GB, *Splatoon 2* circa 3,2 GB, *Arms* soltanto 2,2 GB e *Mario Kart 8 Deluxe* circa 7 GB, per intenderci.

Un’ottima risposta a chi si preoccupava del problema spazio su **Switch**, sulla quale la memoria effettivamente disponibile ammonta a soli 25,9 GB, con possibilità di espansione inserendo una scheda di memoria microSD, microSDHC o microSDXC.

Se il problema non si pone per le prime parti, sussiste invece per alcune terze parti, non ultima **NBA 2K18**, la cui versione digitale per Switch si è recentemente appreso occuperà il fino al 107% della memoria, occupando 22,9 GB all’installazione e 5 GB per ogni salvataggio (poco meno dell’intero **Super Mario Odyssey**).

Il nuovo capitolo di Mario è atteso per il **27 ottobre 2017**.

---

## [GameCompass - Mario+Rabbids: Kingdom Battle \(02×01\)](#)

Quando si dà spazio e fiducia alla creatività italiana i risultati possono essere straordinari, come è stato con **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**, nato dal lavoro del team di Ubisoft Milano! Ce ne parlano Gero Micciché, Simone Bruno e Daniele Spoto nella puntata che inaugura la nuova stagione televisiva di GameCompass!

---

## [GameCompass Summerplay #8](#)

È appena uscito «Life is Strange: Before The Storm»: quale miglior occasione per parlare del primo Life is Strange?

I nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto parleranno di varie curiosità riguardo Maxine e Chloe ma anche di avventure grafiche in generale, con uno speciale sulle avventure grafiche e una top 5 delle migliori fra quelle basate sul Butterfly Effect. Sempre su Teleacras, canale 88 del digitale terrestre.

---

## [Bruce Straley \(The Last of Us e Uncharted 4\)](#)

## lascia Naughty Dog

La fine di un'era per **Naughty Dog**: Bruce Straley, co-director (insieme a **Neil Druckmann**) di *The Last of Us* e *Uncharted 4*, lascia lo studio dopo 18 anni. Straley non ha spiegato le ragioni alla base della "decisione più difficile" della sua carriera, come ha scritto [nel post pubblicato sul sito dello stesso sviluppatore](#).

Dire che fosse una figura di enorme peso in studio è un eufemismo. Ha iniziato nel 1999 come **texture artist** per *Crash Team Racing*, ma è diventato rapidamente una risorsa preziosa per quello che allora era un piccolo studio, grazie alla sua versatilità, aiutando l'**art team** del primo *Uncharted*, e diventando game director già a partire da *Uncharted 2*.

L'equilibrio di *The Last of Us* e *Uncharted 4* si deve ampiamente a lui che ne ha modellato in maniera decisiva il gameplay, ed è riuscito egregiamente, assieme a Druckmann, a non far sentire la mancanza di **Amy Hennig** dopo *Uncharted 3*.

Non sappiamo quanto questa partenza influirà sui futuri titoli Naughty Dog. Certo è che Straley non era coinvolto in *The Last Of Us II* e che stava prendendosi una pausa.

---

## Annunciate le date d'uscita di Thimbleweed Park per Switch e Mobile

Dopo essere [approdato su PS4 lo scorso 22 agosto](#), si aspettavano soltanto le date di rilascio delle versioni per Nintendo Switch, iOS e Android, e l'annuncio delle date è arrivato: **Thimbleweed Park** arriverà prima su iPhone e iPad il prossimo 19 settembre, poi su Switch il 22 settembre per poi essere disponibile su Play Store a partire dal prossimo 3 ottobre.

L'ultima opera di **Ron Gilbert** e **Gary Winnick** sarà così disponibile su tutte le piattaforme di gaming, forte dell'ottimo riscontro di critica e pubblico che lo ha accompagnato a pochi mesi dall'uscita.



---

## [Il Nintendo Classic Mini tornerà nei negozi](#)

Dopo essere andato rapidamente sold-out e dopo l'uscita (con ottimo riscontro di pre-order) del **Super Nintendo Classic Mini**, Nintendo annuncia il ritorno sul mercato della versione mini della sua storica console 8-bit. La grande N aveva dichiarato di aver messo il Nintendo Classic Mini fuori produzione, ma adesso pare averci "ripensato", annunciando che la piccola console tornerà nel **2018**.

La casa nipponica sembra muoversi in maniera intelligente sul mercato, mantenendo alto l'entusiasmo dei fan per i propri prodotti e sfruttando benissimo l'"effetto nostalgia" che permea questo tipo di prodotti.

In attesa del ritorno sul mercato del Nintendo, non ci resta che aspettare l'uscita della versione Classic Mini del Super Nintendo, che avverrà il prossimo **29 settembre**.