

Forma.8

Forma.8 è un classico **metroidvania** che racchiude tutta la propria forza nel suo stile grafico evocativo, nella scelta dei suoni e nell'ambientazione misteriosa e affascinante. Dopo un breve filmato introduttivo che mostra una grossa astronave - all'interno della quale vengono preparati molteplici droni di forma quasi perfettamente sferica che vengono immediatamente inviati a esplorare il corpo celeste - sopraggiungere su un pianeta sconosciuto, prenderemo i comandi di uno dei piccoli robot, finito all'interno di quella che si rivela essere una costruzione artificiale all'interno di un ambiente naturale sotto la superficie del pianeta. Ed è così che veniamo lasciati soli all'interno di quella che, **nel corso delle circa 7 ore di gioco**, scopriremo essere una vasta mappa formata da stanze sempre diverse ma ben collegate tra loro, alla ricerca di qualcosa che ci verrà rivelato soltanto nel finale. Il sistema di controllo è semplice e intuitivo, anche perché, durante le prime fasi di gioco, avremo a disposizione soltanto due poteri: quello di lanciare un **impulso elettrico**, e l'utilizzo di un **esplosivo a tempo**, entrambi necessari per poter interagire con l'ambiente circostante e per combattere le **forme di vita nemiche** che popolano il pianeta. Presto scopriremo che questi poteri possono interagire l'uno con l'altro e ci ritroveremo a lanciare gli esplosivi contro i nemici, direzionandoli e allontanandoli da noi tramite l'impulso elettrico. Pian piano che avizzeremo nel gioco scopriremo che tutti i nostri compagni droni sembrano essere stati abbattuti, ed è da questi che assorbiremo anche gli altri poteri che ci permetteranno di affrontare sfide sempre più complesse.

Uno degli elementi più interessanti del titolo è certamente lo studio delle diverse **bossfight**, che non sono affatto ripetitive e richiedono sempre l'uso del cervello prima di lanciarsi all'attacco ciecamente. Durante l'esplorazione, inoltre, ci impareremo in alcuni **artefatti collezionabili** che più in là nell'avventura scopriremo di poter utilizzare in una determinata stanza per sbloccare dei **power-up** che ci permetteranno di affrontare il **backtracking** in maniera più rapida e funzionale. Non manca certamente l'implementazione di alcuni **enigmi ambientali**, alcuni dei quali richiedono una certa dose di ingegno e di pazienza per essere risolti, e di alcune **stanze-sfida** che daranno del filo da torcere ai giocatori **completisti**. Nel complesso, il gioco non risulta frustrante, tranne appunto nel caso in cui si voglia completarlo al 100%. Purtroppo la storia perde un po' del suo fascino in un **finale non all'altezza** delle ore di gioco che lo precedono e questo è un difetto non da poco, un vero peccato visto il senso di mistero e solitudine che tutto l'*environment* ci trasmette, accompagnato da una colonna sonora onirica e minimale che ben si fonde con il design grafico del titolo, elementi che ci spingono a continuare l'esplorazione senza sosta alla ricerca del modo di superare un certo ostacolo o scoprire nuovi passaggi. Una nota di merito per la scelta di inserire di alcune citazioni a giochi illustri e riferimenti ai classici retrò. Non mancano inoltre alcuni **easter egg** dei quali però è meglio tacere, onde evitare di rovinare la sorpresa al giocatore.

La versione per **Nintendo Switch** è l'ultima in ordine cronologico anche per la casa di Kyoto, poiché arriva dopo le edizioni per Wii U e 3DS. Il gioco gode di buone performance sul dispositivo, sia in modalità dock che in quella portatile. In quest'ultima, con tutta probabilità, risulterà impossibile portarlo a termine con una sola carica di batteria. Le **note dolenti** purtroppo non mancano: a

partire da alcune incertezze nel framerate che fortunatamente si palesano soltanto in alcuni caricamenti di mappa, durante il passaggio da una stanza all'altra, passando per alcuni **glitch** che occorrono utilizzando il teletrasporto o uno dei poteri avanzati, difetti che più di una volta hanno **bloccato per alcuni secondi la console** prima di restituirci la schermata di gioco. Un unico **bug** riscontrato in una fase avanzata, fortunatamente non necessaria al completamento della storia, che ha avuto come conseguenza e per ben due volte consecutive il **crash del gioco**. Infine la vibrazione dell'**HD rumble**, unico difetto davvero importante in quanto impostata in maniera troppo forte e che di conseguenza produce un movimento ed un suono davvero fastidiosi. Nulla che comunque non possa essere sistemato da una patch.

[Blizzard rinomina nuovamente Battle.net](#)

Dopo aver dato l'annuncio lo scorso settembre sul sito di *World of Warcraft*, nel quale dichiarava di voler abbandonare il nome **Battle.net**, **Blizzard** ci ripensa e torna sui propri passi. «Quando abbiamo annunciato di voler cambiare il nome del nostro servizio di gaming online, abbiamo avuto il sospetto che il cambiamento sarebbe stato impegnativo, abbiamo capito che Battle.net rappresenta anni di condivisione e divertimento, rappresenta amicizia e comunità per tutti noi e per i nostri giocatori.»

Blizzard aveva causato qualche agitazione lasciando il nome Battle.net a favore di un più generico Blizzard. Ma il cambio di nome ha creato più confusione qualche mese fa, quando **Activision** ha annunciato di voler portare *Destiny 2* sulla piattaforma. Il publisher infatti si è riferito al servizio come Battle.net e non col nome Blizzard, lasciando intendere che Blizzard fosse tornata al nome originale.

«Per fugare ogni preoccupazione stiamo unificando il marchio Blizzard a Battle.net nel nostro logo dedicato al servizio e in generale quando ci riferiamo a quest'ultimo.»

[Valve presenta Artifact: The Dota Card Game](#)

Valve ha appena annunciato *Artifact: The Dota Card Game*. Il gioco di carte digitale vedrà la luce nel 2018 e sarà essenzialmente la versione card game di *Dota 2*, con tanto di **lane**, personaggi come **Bounty Hunter** e carte che produrranno **ondate di minion** al seguito.

Il teaser che vi proponiamo di seguito è stato accolto dalla folla che popolava la **Key Arena**, dove è stato presentato in occasione di **The International 7**, con un misto di eccitazione e disappunto.

[Atlas Rises arriverà in settimana](#)

Hello Games rilascerà un aggiornamento per *No Man's Sky* questa settimana, il quale apporterà cambiamenti alla storia principale e permetterà ai giocatori di viaggiare velocemente attraverso l'universo tramite l'uso dei portali. La versione **1.3**, soprannominata **Atlas Rises**, arriva nel primo anniversario dall'uscita del gioco su **PS4** e **PC** e proprio come gli aggiornamenti precedenti sarà completamente gratuita.

Nella mail inviata da **Sean Murray**, sviluppatore del gioco a capo del team, si possono leggere i ringraziamenti indirizzati ai fan che durante questo tumultuoso primo anno sono comunque rimasti fedeli al titolo e a chi ha giocato **Waking Titan**, l'alternative reality game legato al precedente aggiornamento di *No Man's Sky*.

[Svelato il misterioso progetto UFO 50](#)

Se vi stavate chiedendo a cosa alludessero tutti gli hashtag [#UFO50](#) recentemente apparsi sui profili twitter di moltissimi sviluppatori indie, potete finalmente trovare la vostra risposta: **UFO 50** è una collezione di cinquanta videogame a cura di 5 sviluppatori indipendenti, in arrivo nel 2018.

All'interno della collezione troveremo shooter a scorrimento laterale, platform, puzzle game, dungeon crawler e giochi sportivi sia in single che in multiplayer.

Derek Yu, il creatore di *Spelunky*, pubblicherà la raccolta il prossimo anno, dapprima su PC. Insieme a lui gli altri developer **Suhrke**, **Perry**, **Hubans** e **Fumoto**, rispettivamente autori di *Downwell* (questo mese presente sul PS+), *Ridiculous Fishing*, *Time Barons*, *Scorpulak* e *Madhouse*.

Stando a quanto dichiarato sul sito ufficiale, la collection comprenderà titoli in stile retro "tutti creati negli anni '80 da una compagnia fittizia, oscura ma avanti coi tempi" che saranno accomunati da "un'unica palette di 32 colori e altre restrizioni che abbiamo deciso di inserire per dare un feeling più autentico".

Lo sviluppatore tiene inoltre a precisare che i 50 titoli non saranno minigame ma **giochi completi**, anche se leggermente più brevi dei classici a 8-bit degli anni ottanta e che ci accompagneranno per oltre **100 ore di gioco**.

Brawlout e Hyperlight Drifter approdano su Switch

Brawlout, il picchiaduro fortemente ispirato a *Super Smash Bros* e da qualche tempo disponibile in early access su **Steam** arriverà entro la fine dell'anno anche sulla console ammiraglia di **Nintendo**.

L'annuncio è arrivato oggi insieme ad un nuovo trailer interamente dedicato al protagonista di uno degli indie più di successo degli ultimi anni, **Hyper Light Drifter**, il quale si andrà ad aggiungere dunque al roster dei personaggi in un titolo che avrà **Match casuali liberi**, un sistema di **ranked match** completo di **classifiche regionali**, lobby private di 2-4 giocatori dove allenarsi, il **Brawlout Network** attraverso il quale controllare le proprie statistiche e replay e la **Brawlout TV** per assistere alle partite e ai replay degli altri giocatori.

Nell'attesa dell'arrivo di un nuovo capitolo della saga da cui il gioco trae ispirazione, **Brawlout** potrebbe rappresentare un degno, anche se momentaneo, sostituto.

Ultimo update per Xbox One disponibile

L'ultimo update per la dashboard di **Xbox One** è disponibile per i membri **dell'alpha program** e porta con sé nuove e importanti caratteristiche come una moderna **pagina community**, un **menù guida** rivisto e la possibilità per i giocatori di creare la propria home page personalizzata attraverso i **"content blocks"**.

Spariscono inoltre le colonne verticali introdotte con l'update di marzo: da oggi gli **insider** Xbox avvieranno i loro sistemi e si troveranno di fronte una dashboard più pulita con in cima i giochi più utilizzati accompagnati da qualche **hint**, annunci e suggerimenti. Ma non finisce qui: utilizzando il nuovo concept di **blocchi contenuto** si avrà la possibilità di aggiungere praticamente qualsiasi cosa alla home come ad esempio giochi, amici e servizi in modo da generare una pagina **completamente personalizzata**.

La guida, ovvero le **icone di menù**, fino a ieri relegata alla sinistra dello schermo, in questa nuova dashboard trova nuova linfa vitale, grazie a un **pop-up box** con schede disposte su una barra in alto, facilmente navigabili attraverso i **bumper** del controller o lo **stick analogico**.

Infine sono stati apportati dei miglioramenti alla pagina della **community**, dove i giocatori potranno scegliere quali feed ricevere e quali verranno mostrati, con opzioni riguardanti amici, giochi popolari, club seguiti e altri contenuti preferiti.

La data di pubblicazione è ancora sconosciuta ma quasi certamente coinciderà con il lancio di **Xbox One X**, nuova console di Microsoft in arrivo a novembre. Nel frattempo **Ybarra** ci ricorda che durante l'autunno arriveranno anche tantissime altre novità come gli **Avatar**, i **Game Hub**, i **Profili** e gli aggiornamenti alla **Game bar** sui **Pc Windows 10**.

Severed a sorpresa su Switch

Il titolo di **Drinkbox Studios**, uscito dapprima su **PS Vita** e poi anche su **iOS**, Nintendo **3ds** e **Wii U** durante il 2016 e riscuotendo parecchio successo sia di critica che di pubblico, arriva oggi a sorpresa sull'**eShop** di Nintendo **Switch**.

Il gioco è un dungeon crawler in prima persona, caratterizzato da un sistema di controllo touch unico, attraverso il quale controlleremo i colpi di spada della nostra protagonista, per affettare i nemici in battaglie tattiche con lo scopo di salvare la nostra famiglia da un fato avverso.

Durante l'avventura incontreremo svariati mostri da affrontare con diversi colpi di spada e tante abilità attraverso le quali migliorare i nostri attacchi, oltre ad avere la possibilità di costruire un'armatura per proteggerci dai pericoli sempre più incombenti.

Il gioco è già disponibile sull'e-Shop a **€ 14,99**.

Nex Machina: Death Machine

Premi "A" per cominciare. Arcade. Principiante. Una moto futuristica e fluttuante sfreccia dalla sinistra alla destra del monitor andando a schiantarsi in un dirupo mentre il suo pilota salta giù al volo dalla sella e la colonna sonora pulsante di **Ari Pulkkinen** si bilancia su un volume più alto: quel pilota siamo noi e con l'analogico sinistro ci muoviamo, mentre col destro spariamo ai robot nemici che già ci accerchiano, come nel più classico dei twin-stick shooter. **Eugene Jarvis**, papà di *Defender*, *Stargate* e *Robotron: 2084* deve aver introdotto così l'idea di **Nex Machina** ai ragazzi di **Housemarque** per spiegar loro cosa avesse in mente. E i virtuosi sviluppatori finlandesi devono aver colto al volo l'intenzione dell'autore, ovvero quella di produrre un arcade vecchio stampo, frenetico, di breve durata ma difficile e ben bilanciato, caotico visivamente ma come un fuoco d'artificio, costellato di esplosioni, parti metalliche dei nemici che schizzano ovunque, raggi laser, plasma e soprattutto tanta velocità in un tripudio di suoni e colori sgargianti.

L'ambientazione cyberpunk di **Nex Machina** abbozza le linee di quella che si lascia intuire - dal giocatore che trovi il fiato per ossigenare ulteriormente il cervello nell'inferno di proiettili in cui viene catapultato - come la più abusata delle storie-pretesto, seppure anche qui - analogamente ad alcuni grandi classici arcade - di quest'ultima non ci sarebbe nemmeno bisogno: un uomo, armato, contro tutte le macchine. Il protagonista ha a disposizione **un'arma principale**, da usare come già detto inclinando l'analogico destro del controller nella direzione desiderata, **un set di sei armi** fra le quali scegliere - ogniqualevolta si trovino nella mappa - la propria arma secondaria, attivabile con uno dei tasti dorsali, e infine **la schivata**, importantissima per sfuggire ai proiettili nemici, visto che ne basta uno soltanto per morire e dover ricominciare lo schema. A tutto ciò si aggiungono

diversi **power-up**, fra cui lo **scudo**, che offre la possibilità di essere colpiti una volta senza subire danni, o le varie **schivate esplosiva**, **tripla**, e così via.

Il gioco consta di **un centinaio di livelli**, più o meno brevi, che vanno a comporre **5 mondi**, ciascuno dei quali ha il proprio **boss** da sconfiggere. Per proseguire da un livello all'altro bisogna far fuori tutti i robot nemici ma, all'interno di ogni quadro, ci ritroveremo ad avere a che fare con un gran numero di **sfide opzionali**, superate le quali otterremo un punteggio più alto una volta completato il mondo. Le sfide consistono nel **salvare i superstiti** prima che vengano eliminati dalle macchine, trovare altri superstiti nascosti e portarli in salvo, **distruggere radiofari**, superare ciascun livello **senza mai morire** e via dicendo. Tutto questo naturalmente per dare al titolo quel tanto in più di longevità di cui, per sua stessa natura, è carente. Inoltre, una volta finito il gioco a livello principiante si potrà ricominciare - con diversi *malus* - l'avventura a **livello esperto**, avendo così l'opportunità di sbloccare un ulteriore mondo e di conseguenza **il boss finale**. Fra le altre modalità disponibili, spicca quella del **multiplayer locale**, l'unica a offrire qualche spunto in più e tante altre ore di divertimento, a patto che abbiate a disposizione qualcuno con cui giocarla. I quattro livelli di difficoltà portano infine la sfida contro se stessi a livelli davvero estremi.

Ma **Nex Machina: Death Machine**, pur essendo un gioco difficile, risulta essere anche ben bilanciato nel complesso e, anche se a volte può capitare di dover riavviare più e più volte un livello, la reattività dei comandi e la velocità in cui tutto accade danno la carica per ricominciare l'esperienza, alla ricerca della vittoria. Si ha tutto sommato ciò che ci si aspetta da un titolo del genere: un passatempo e una sfida continua ai riflessi, all'attenzione, all'abilità col controller e, riassumendo, al giocatore stesso. Forse anche in questo aspetto risiede però la sua debolezza, ovvero il non proporre realmente nulla di innovativo se non, per l'appunto, quel grado di sfida che, dai primi arcade che popolavano le sale giochi del mondo a oggi, è andato via via appiattendosi. La speranza è quella che **Housemarque** non abbandoni questa nuova **IP** e che la migliori nel tempo, fosse anche in un secondo capitolo, aggiungendo una modalità **multiplayer online** che certamente darebbe quel quid in più che invece sembra mancare.

Processore: Intel Core i5-6600K

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 970 Zotac

Scheda Madre: ASRock Fatal1ty Z170 Gaming K6

RAM: Corsair Vengeance LPX 16GB 2400MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10

[The Sims 4 presto su Xbox One](#)

The Sims 4, il simulatore di vita per eccellenza, è disponibile su PC dal **2014**. Dalle store di **Xbox** arrivano però buone notizie: il gioco è in procinto di approdare su console e la data di rilascio è relativamente vicina. Il **17 novembre** infatti il titolo di **Electronic Arts** farà capolino sullo store preceduto da una [Deluxe Party Edition](#) che arriverà invece qualche giorno prima, ovvero il **14 novembre**.

Al momento purtroppo non si sa ancora nulla sul prezzo, che comunque non dovrebbe discostarsi di molto da quello dell'edizione PC.