

[Arriva l'app mobile per Nintendo Switch](#)

Come già annunciato da tempo sul sito ufficiale **Nintendo**, arriva la companion app sugli store di **Apple** e **Google Play**, a due giorni dall'uscita ufficiale di **Splatoon 2** - che, per la cronaca, sta riscuotendo un enorme successo di critica su tutti i siti specializzati - e quindi in anticipo sulla tabella di marcia.

L'app permette di estendere le funzionalità online della nuova console, grazie a **chat vocali**, **statistiche** e connettività attraverso i **social network**.

Purtroppo al momento, anche se scaricabile, l'app non risulta ancora attiva. Siamo certi che in concomitanza con l'uscita di *Splatoon 2*, prevista per il **21 luglio**, i server verranno attivati da Nintendo. Di seguito i link per il download:

[App Store](#) [Google Play](#)

[Valve nuovamente a lavoro su Half-Life](#)

Stiamo parlando naturalmente del titolo che ha dato origine alla serie e non di *Half-Life 3*: durante la notte un update ha fatto capolino su **Steam**, il primo dopo parecchi anni. Evidentemente al *Quartier Generale* di **Valve** qualcuno lavora ancora per fixare il gioco. Encomiabile il fatto che a distanza di quasi **20 anni dall'uscita** il team segua ancora il feedback degli utenti per poter migliorare l'esperienza di gioco in *Half-Life*. Di seguito il changelog:

- Fixed crash when entering certain malformed strings into the game console. Thanks to Marshal Webb from BackConnect, Inc for reporting this.
- Fixed crash when loading a specially crafted malformed BSP file. Thanks to Grant Hernandez (@Digital_Cold) for reporting this.
- Fixed malformed SAV files allowing arbitrary files to be written into the game folder. Thanks to Vsevolod Saj for reporting this.
- Fixed a crash when quickly changing weapons that are consumable. Thanks to Sam Vanheer for reporting this.
- Fixed crash when setting custom decals

Insieme ad *Half-Life* sono stati aggiornati anche altri titoli che usano lo stesso engine di gioco, come ad esempio le espansioni *Blue Shift* e *Opposing Force*.

Beholder

Prendete *This War of Mine*, *Papers, Please*, *Fallout Shelter* mescolateli bene e ambientateli in un futuro distopico con un pizzico - ma anche un pugno, perché no - di *1984* di **Orwell**.

Uno Stato totalitario che controlla tutto e tutti, leggi oppressive, sorveglianza totale. Noi vestiamo i panni di **Carl Shteyn**, vigilante al soldo del regime, responsabile di un edificio che consta di diversi appartamenti. L'incarico è semplice: spiare gli inquilini. Si hanno a disposizione diversi strumenti, dalle telecamere di sorveglianza ai mezzi più classici come la possibilità di introdursi in ogni appartamento e rovistare, a patto che l'inquilino di turno non si trovi in casa, o ancora la semplice conversazione per raccogliere indizi sulle abitudini dei nostri amati vicini di casa e le prove della loro colpevolezza. Sì, perché anche Carl e la sua famiglia vivono in quello stesso palazzo e, mentre nel gioco siamo impegnati a raccogliere informazioni e redigere rapporti per denunciare le attività sospette o antigovernative degli inquilini ai nostri superiori, allo stesso tempo potremo assistere alle tragicomiche vicende dei nostri familiari.

Il fulcro del gioco è dunque la storia, nella quale potremo interpretare di volta in volta diversi ruoli, decidendo di sottostare allo Stato e comportarci da buoni *vigilantes* o sovvertire *lo stato* delle cose cominciando ad approfittare della nostra posizione di autorità, scegliendo di fare doppio o triplo gioco a seconda delle possibilità che ci si presentano.

Il **sistema di gioco** è quello tipico delle **avventure grafiche punta e clicca**, anche se vi troviamo innestati diversi elementi sottratti agli **strategici** e ai **gestionali**. Il gioco, basandosi come già detto sulla storia, è zeppo di conversazioni tradotte a dire il vero abbastanza male e, anche se ciò non rappresenta tutto sommato un vero e proprio handicap, questo aspetto limita non poco l'esperienza poiché gran parte della bellezza del titolo risiede appunto **nell'immedesimazione del giocatore**, che si troverà a dover operare delle scelte che influiranno sul destino dei personaggi non giocanti, ai quali ci affezioneremo in un modo o nell'altro. Anche le vite dei membri della famiglia del protagonista se non quella del protagonista stesso potranno essere messe a repentaglio per mano nostra o di altri personaggi.

Gli obiettivi di gioco saranno molteplici e per portarli a termine a volte sarà necessario soltanto raccogliere del denaro, altre volte invece avremo un tempo a disposizione limitato. Ciascuna delle nostre scelte porterà a un diverso susseguirsi degli eventi e necessariamente a un **diverso finale**. Non è tutto oro ciò che luccica, però, e, anche se gli obiettivi sono differenti, non si può fare a meno di notare che il *modus operandi* risulta da subito abbastanza ripetitivo. Tutto ciò va unito a un persistente senso di ansia addosso dato dallo scorrere incessante del tempo e dalle numerose attività da svolgere; elementi, questi, da non sottovalutare per il giocatore che cerca soltanto una narrazione più rilassata.

Il titolo è uscito su **PC** poco prima dell'inizio dell'anno e su **Steam** è già disponibile il primo **DLC *Sonno Beato*** che vede come protagonista **Hector**, personaggio di cui facciamo la - breve - conoscenza all'inizio della storia principale. Noi abbiamo giocato **Beholder** su un **Ipad Air 2** approfittando della più recente conversione su mobile e rimanendo abbastanza soddisfatti delle prestazioni.

Terra World: il franchise sbarcherà in Italia?

Poco più di una settimana fa **Mistwalker Corporation**, lo studio del padre di *Final Fantasy* **Hironobu Sakaguchi**, annunciava il sequel del popolare JRPG per mobile *Terra Battle*, mostrando il primo gameplay durante un livestream su **Nico Nico**. I circa 24 minuti di giocato davano un buon assaggio di quelle che sono le nuove caratteristiche di *Terra Battle 2*: principalmente una world map che dà la possibilità al giocatore di esplorare e configurare la propria formazione prima di ogni battaglia.

Insieme a Sakaguchi erano presenti il leggendario compositore **Nobuo Uematsu**, il quale si sta prendendo cura della colonna sonora, e **Kimihiko Fujisaka** (*Drakengard* e *The Last Story*) che si occupa del **character design**. Sarebbero coinvolti inoltre **Silicon Studio** (della serie *Bravely*) e, si vocifera, il famigerato **Yoko Taro**, che dovrebbe curare alcuni aspetti della storia.

La storia di quello che è ormai divenuto un franchise, *Terra World*, in Italia è pressoché sconosciuta: il primo *Terra Battle* fece la sua comparsa nell'ormai lontano **2014** sui dispositivi mobile di tutto il mondo; o quasi, visto che all'appello mancava appunto il nostro caro Belpaese. Purtroppo, nei tre anni successivi - passando per molteplici update e annunci ufficiali, accompagnati da petizioni e richieste fatte dai fan, più o meno direttamente, agli sviluppatori giapponesi - non siamo riusciti a meritarcì una versione dedicata sugli store principali (**Google Play** e **App Store**) e non stiamo parlando della mera localizzazione del titolo, quanto della vera e propria **presenza**, negata sui marketplace nostrani.

Inspiegabilmente infatti **l'Italia si ritrova emarginata** e, mentre Sakaguchi dichiara di voler continuare il supporto al primo capitolo, ne annuncia appunto il secondo accompagnato da *Terra Wars* e una non meglio specificata versione console del primo episodio.

Fresco di giornata è invece questo nuovo scorcio di gameplay: il filmato che riportiamo è abbastanza interessante dal momento che ci mostra una delle più importanti feature introdotte nel nuovo titolo, ovvero il passaggio dalla world map alla griglia di battaglia. Nel video qui sotto si vede come una volta ingaggiato il combattimento il sistema torna ad essere simile a quello del primo *Terra Battle*. Speriamo che l'Italia possa questa volta rientrare nelle grazie di Sakaguchi-san e, perché no, magari avere l'opportunità di giocare la versione italiana del primo episodio anche se a distanza di tutti questi anni.

Gravity Rush 2

Il mio primo giorno di lavoro estivo: al ristorante, addetto alla sala. Era l'estate del 2007, un'isola nel bel mezzo del **Mar Mediterraneo**, caldo asfissiante e un pizzico di tregua nemmeno dopo il tramonto. Avevo sostituito il ragazzo che adesso lavorava come barman nel locale situato un numero civico più avanti, coi tavoli piazzati proprio sullo stesso marciapiede in cui erano sistemati i nostri. A fine serata un cliente, un signore distinto dagli occhi a mandorla, turista straniero ovviamente, *habitué* col senno di poi, mi fa un cenno chiedendomi il conto. Arrivato al tavolo, mi guarda e, molto lentamente, con un marcato e inconfondibile accento giapponese *à la* **Haruhiko Yamanouchi** mi fa: «Sapete qual è il problema di voi italiani?». Sorrido imbarazzato e aspetto che continui, sperando in cuor mio di non aver commesso errori, durante il servizio, che potrebbero averlo infastidito e che potrebbero mettere a repentaglio il lavoro appena trovato, «In Giappone,» prosegue «lavoriamo ogni giorno per migliorarci in ciò che sappiamo fare»; lì per lì non riesco a capire a cosa esattamente si riferisca e mi si dipinge sul volto quell'espressione tipica di attonimento di chi vorrebbe replicare ma non ha ancora colto il senso e però rimane a bocca aperta, in silenzio. Lui, voltandosi per la proverbiale, impercettibile frazione di secondo, posa lo sguardo sul ragazzo che sta lavorando al bancone del locale accanto al nostro ristorante, quel ragazzo di cui io *oggi* sono il sostituto; poi si rivolge nuovamente a me e continua: «Voi italiani, invece, non vedete l'ora di fare qualcosa di nuovo ogni giorno. Oggi siete qui, domani vi trovate lì.»

Japan Studio, Project Siren, Keiichiro Toyama e il suo **Team Gravity**: è il 2012 e **Gravity Daze** (questo il titolo originale), partito come progetto **PS3** fa invece la sua apparizione come esclusiva su **PS Vita**, la console portatile di **Sony**. Nel giro di pochissimi mesi ne diventa *vox populi* la killer-app, per quanto il titolo rimanga poco conosciuto in Occidente, viste le scarse vendite della console.

Il gioco, un action adventure in cel-shading che sfrutta appieno le potenzialità del dispositivo, ci introduce a un mondo fantastico e fluttuante nel quale la protagonista - la bella, ingenua e smemorata **Kat** - si ritrova a girovagare alla ricerca dei propri ricordi in compagnia di un misterioso gatto che, a quanto pare, è causa del potere che le permette di manipolare la gravità e di aiutare i bizzarri cittadini di **Hekseville**, minacciati da tempeste gravitazionali e sinistre creature, fino a diventarne la beniamina.

Devo dire la verità: prima di cominciare a giocare questo secondo capitolo ho deciso deliberatamente di non provare la remastered per **PS4** a cura di **Bluepoint Games**, ho preferito invece rispolverare PS Vita per rinfrescarmi un po' la memoria *come si deve*. A distanza di cinque anni, **Gravity Rush** rimane un gioco di tutto rispetto, così come la console che lo ospita, che nel tempo è stata - da me - messa da parte in favore dell'handheld di **Nintendo** (quando si dice che sono i giochi a fare la fortuna di una console e non la tecnologia hardware, come invece in molti sostengono di questi tempi), un titolo, dicevo, ancora in grado di divertire, un gioco che trova la sua giusta dimensione su *quella* console portatile.

In questo secondo episodio, la storia riprende esattamente da dove si era interrotta, con una **Kat** catapultata in un nuovo scenario, attorniata da nuovi personaggi e priva dei propri poteri: il pretesto giusto insomma per poter reintrodurre le meccaniche di gioco, a beneficio di chi si avvicina per la

prima volta alla saga, e nuovi comandi sul controller della **Playstation 4** per chi invece, come me, proviene da un'esperienza su portatile.

Ed è proprio qui che nascono le prime perplessità: i **comandi** sembrano essere peggiorati rispetto al predecessore, se non fosse che effettivamente è possibile regolare/disabilitare alcune funzioni assegnate al controller, si direbbe comunque che non è stato fatto alcun passo avanti in tal senso. Man mano che Kat va riacquisendo poteri e abilità durante il primo e il secondo capitolo della storia ci si rende conto di quanto possa diventare sempre più frustrante - specie poi nelle fasi avanzate di gioco - gestire i movimenti a mezz'aria della protagonista, che di libertà ne ha veramente tanta visti i poteri di cui dispone. Complice di tale, annunciato disastro è una **telecamera** anch'essa per nulla migliorata rispetto al primo episodio, che ci darà del filo da torcere durante le **20 ore** abbondanti in cui si svolge la parte principale della storia. La narrazione, a causa di alcune ingenuità in fase di scrittura, come ad esempio il dar per scontato molti degli eventi accaduti in *Gravity Rush* o durante i quasi venti minuti dell'anime **Overture** - pubblicato gratuitamente sul canale **Youtube** di Playstation un mese prima del lancio, doppiato nello stesso idioma di fantasia che caratterizza i dialoghi del gioco e sottotitolato anche in lingua italiana - non tende certo all'eccellenza e, pur ribadendo i buoni spunti che caratterizzavano il primo episodio, li riduce a una a tratti sbiadita imitazione.

Ma veniamo ai lati positivi: a partire dall'eccellente **realizzazione artistica**, ispirata tanto a **Möbius** quanto a certe produzioni manga, continuando per le sublimi animazioni e la straordinaria colonna sonora, un **framerate** piuttosto stabile, una rosa di missioni secondarie, sfide, cacce al tesoro, un sistema di potenziamento delle **abilità** accompagnato dall'uso di speciali talismani che più in là nel gioco possono anche essere fusi fra loro per crearne di nuovi, aggiungendo così una buona dose di personalizzazione ai propri poteri, non dimenticandoci inoltre di una modalità **foto** migliorata, dell'implementazione delle *gestures*, dei costumi (quello di **2B** direttamente da **Nier: Automata** su tutti), del DLC gratuito che espande la storia e ce la fa vivere dal punto di vista di **Raven**, dei sempre piacevoli dialoghi in stile fumetto in parallasse e di alcune memorabili bossfight, risulta evidente che gli aspetti di rilievo di questo titolo non sono certo pochi. Lodevole è anche lo sforzo fatto per rendere un po' meno ripetitive alcune di queste attività, se si gioca con una connessione a internet attiva, dando la possibilità di poter sfidare e raccogliere sfide, giudicare scatti fotografici e a nostra volta venire giudicati dagli amici o da simpatici sconosciuti.

Jirō Ono è un arzilla vecchietto di 92 anni. Il suo piccolo ristorante conta meno di dieci posti a sedere e per poter gustare il suo menu **3 stelle Michelin** bisogna prenotare mesi prima e avere in tasca almeno 300 dollari in contanti. Sin dall'età di 9 anni si sveglia ogni mattina con un solo proposito: migliorare il proprio sushi.

Ciò che accomuna il grande chef di Tokyo e i membri di **Project Siren** - oltre al non essere italiani - è la minuziosa dedizione al proprio lavoro. Probabilmente, offrendo a questi ultimi l'opportunità di migliorare quegli aspetti che non hanno del tutto convinto in **Gravity Rush 2**, sono certo che i prossimi capitoli potranno tendere naturalmente ad avvicinarsi di più a quell'idea di perfezione che ogni buon giapponese insegue.

Star Fox 2 arriva su Super Nintendo

No, non vi siete svegliati nel 1995.

Nella giornata di ieri **Nintendo** ha finalmente svelato il successore del **NES** nella **Classic Mini Collection**, il quale ovviamente non poteva essere altro che il **Super Nintendo**. Anche questa volta la fedele riproduzione in miniatura della vecchia console arriva sul mercato in diverse versioni: quella giapponese/europea, che hanno in comune il design ma [a quanto sembra](#) non i giochi e nemmeno il packaging, e quella americana che contiene gli stessi giochi della versione europea ma differisce nel design, proprio come negli anni 90.

In totale i titoli sono 21 in tutte le versioni e **Starfox 2** è quello di maggior risalto.

La pubblicazione ufficiale del gioco segna finalmente la conclusione di una delle più interessanti cancellazioni da parte di Nintendo. Mentre una versione alfa del titolo è stata disponibile per anni sui simulatori di **Super NES**, questa release darà finalmente la possibilità di provare il gioco a tutti quelli che [riusciranno ad accaparrarsi la console](#).

I lavori sul successore di *Star Fox*, il quale vide la luce nel **1993**, cominciarono subito dopo il rilascio di quest'ultimo. Nintendo si mise a lavoro insieme all'inglese **Argonaut Software** su una trama che continuasse direttamente gli eventi narrati nel primo capitolo, con la crew di *Star Fox* impegnata nella lotta contro **Andross**. I cambiamenti al gameplay furono diversi: i giocatori potevano adesso controllare due navi capaci di viaggiare ovunque attraverso il sistema spaziale, ingaggiando il combattimento con le navi nemiche man mano le incontravano sulla mappa. Fu implementato anche un contatore di danni sul pianeta **Corneria**, che i giocatori dovevano difendere dagli attacchi.

Nintendo mostrò il gioco al **CES del 1995** e i magazine del tempo se ne occuparono nel dettaglio, pubblicando anche diversi screenshot. Ma il progetto fu cancellato dopo non molto, lasciando di sé soltanto una build che fu riscoperta dai giocatori più in là nel tempo.

21 Classic Super NES Games



For the first time ever, play the never-before-released

STARFOX 2



Nel 2015 **Dylan Cuthbert** di Argonaut raccontò a **Nintendo Life** che «*Star Fox 2* era completo al 95%» prima che Nintendo lo cancellasse. La ragione, dice, aveva a che fare con il completo cambiamento del panorama grafico attuato dai principali concorrenti.

«Durante l'estate del '95 **Playstation** e **Saturn** cominciarono a fare furore in Giappone» dice Cuthbert. «Penso che questo colse di sorpresa Nintendo».

Sempre nel 2015 **Shigeru Miyamoto** affermò: «preferisco che la gente giochi un nuovo titolo» della serie Star Fox piuttosto che l'ormai vecchio e dimenticato *Star Fox 2*. Per molti di noi invece *Star Fox 2* rappresenta il tanto atteso, nuovo titolo della serie. L'appuntamento è per il 29 settembre, giorno di uscita della "nuova" console.

E3: tutti i numeri delle donne

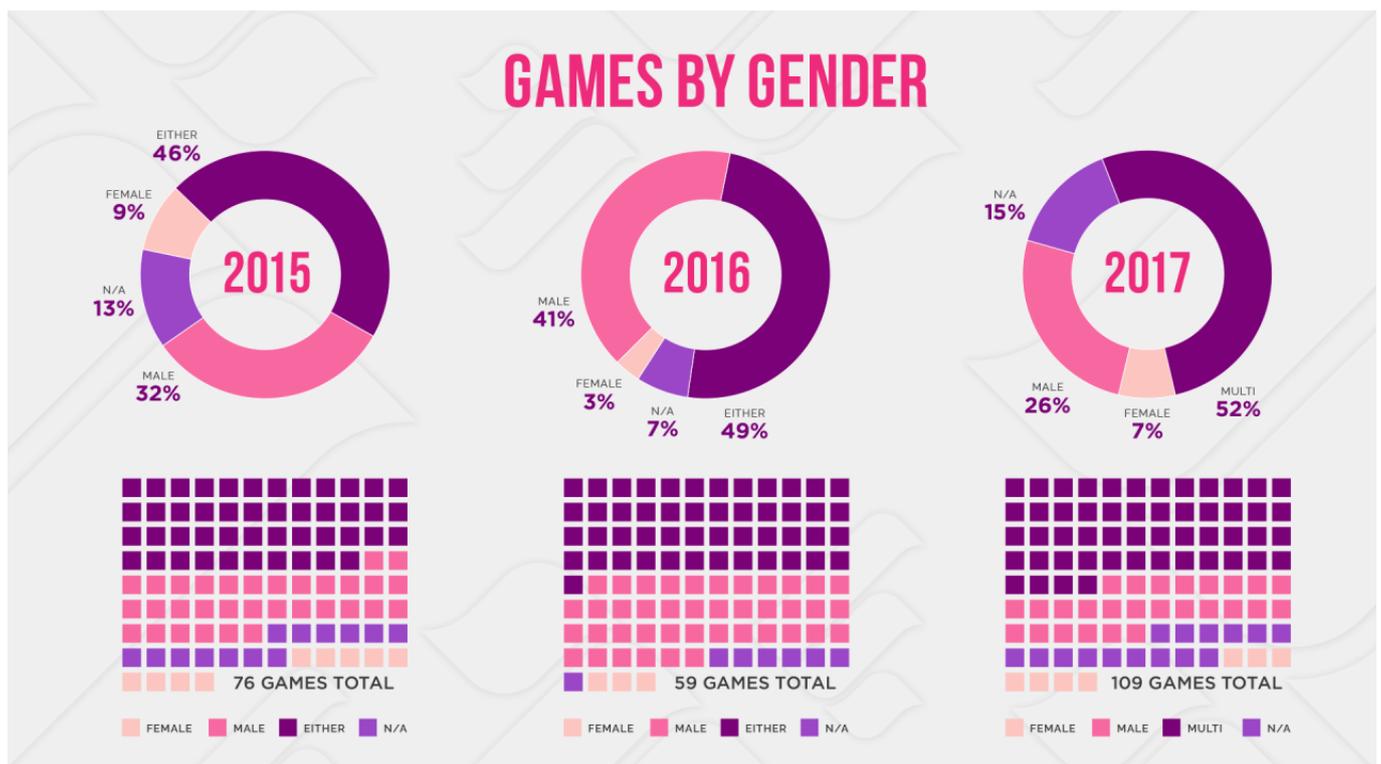
L'E3 appena conclusosi non è stato caratterizzato solamente dalla fruizione passiva di conferenze e presentazioni, né tantomeno si può ridurre alla mera occasione per poter provare in anteprima i nuovi titoli in fase di sviluppo.

Intervistata da **Jessica Conditt** durante un'ospitata nello spazio di **Engadget**, la canadese **Anita Sarkeesian**, fondatrice del sito web **Feminist Frequency**, che si occupa di analizzare il ruolo della donna nella cultura popolare, torna a distanza di due anni a parlare del tremendo scarto quantitativo riguardo la presenza di protagonisti di genere maschile e femminile all'interno delle produzioni videoludiche, e questa volta lo fa "numeri alla mano".

A quanto risulta da una [ricerca portata avanti appunto da FeministFrequency.com](#), sono stati presentati **109 nuovi titoli** all'E3 di quest'anno e soltanto otto (il 7%) hanno come protagonista un personaggio femminile. Ben **ventinove** sono invece i giochi con protagonista di genere maschile. Il 52% invece utilizza sistemi che permettono al giocatore di impersonare un protagonista di entrambi i sessi, lasciando a quest'ultimo la scelta.

Sarkeesian e la managing editor di Feminist Frequency, **Carolyn Petit**, sono al lavoro nella raccolta dati sul genere dei protagonisti dei videogiochi presentati all'E3 fin dal 2015, anno che per molti addetti ai lavori fu "l'anno della donna". Le due non rimasero convinte allora e decisero pertanto di scavare più a fondo e raccogliere dati in maniera più sistematica.

«C'era questo senso di cambiamento nell'aria, si diceva fossero in arrivo molti altri giochi con protagoniste donne» dice la Sarkeesian. «ma noi, non convinte della cosa, cominciammo a contare e vennero fuori questi numeri, per cui decidemmo di tenerne traccia durante gli anni in modo da creare un interessante **data set** che ci permettesse di giudicare in che modo l'industry presenta se stessa e come cambia durante il tempo.»



Come risultato di questa ricerca, salta subito all'occhio che all'E3 del **2015** solo il **9%** dei nuovi giochi aveva come protagonista una donna, contro il **32%** con protagonista un uomo. Nel **2016** aumenta il divario con il **3%** contro il **41%**. Quest'anno pare che le cose si siano riavvicinate alla situazione del 2015.

«La cosa importante, penso, è non rilassarsi troppo» dice la Petit. «non diciamo, “Hey, abbiamo raggiunto la parità” quando effettivamente la realtà dei fatti è che c'è ancora molto lavoro da fare. Questa tendenza è incoraggiante ma la storia non si conclude di certo qui.»

[Apple presenta iOS 11 e Monument Valley II](#)

Durante il keynote d'apertura della **WWDC di Apple**, inaugurata ieri a **San Jose**, insieme alla presentazione del nuovo sistema operativo **iOS 11**, **Craig Federighi** (Senior Software Engineer della casa di Cupertino) ha mostrato per la prima volta anche il restyling dell'**AppStore** e con esso la nuova sezione dedicata esclusivamente ai videogames, nella quale si darà più spazio agli sviluppatori e agli editori, avvicinandosi di più al progetto portato avanti con **Apple Music**.

L'originale e visivamente straordinario puzzle game sviluppato da **ustwo Games**, dopo essere stato eletto **Game of the year**, torna dunque a calcare il palco della conferenza con questo secondo capitolo e anche questa volta in grande stile. A quanto pare in **Monument Valley II** saremo in grado di guidare due personaggi all'interno dell'ambientazione geometrica ispirata palesemente ai lavori di **M.C. Escher**, per risolvere paradossi e rompicapo visivamente sublimi.

Il gioco è già disponibile in esclusiva per iPhone e iPad su AppStore a € 5,49.

Non sappiamo ancora se l'esclusiva sia temporanea e se lo vedremo presto anche sui dispositivi Android.

[Old Man's Journey](#)

I viennesi di **Broken Rules** le ossa se le son fatte, e non soltanto a suon di giochi mobile. Lo studio indipendente ha infatti alle spalle qualche titolo apparso su Steam - come il premiato **Secrets of Rætikon** - e addirittura un gioco per Wii U, il buon **Chasing Aurora**, uscito sull'eShop Nintendo nel lontano 2012.

Cosa accomuna **Old Man's Journey** ai succitati progetti?

Una direzione artistica sicuramente stupefacente che in questo caso si traduce nella cura di ciascun

dettaglio grafico e nella pulizia dei disegni, interamente realizzati a mano.

Una colonna sonora originale, composta questa volta da un ispirato **SCNTFC**, già autore di numerose *OST* per altrettanti titoli *indie* (fra gli altri Oxenfree, Galak-Z e Mr. Robot Exfiltrati0n). E infine, purtroppo, anche alcune lacune soprattutto per ciò che riguarda la varietà dell'offerta.



Ma andiamo con ordine: il gioco è un'*avventura grafica a scorrimento laterale*, disponibile su iOS, Android e PC e narra la storia di un vecchio barbuto che riceve una lettera e parte improvvisamente verso una destinazione a noi sconosciuta. Durante il viaggio saremo chiamati a interagire con l'ambiente circostante, spostando letteralmente pezzi del paesaggio disposti in *parallasse* per far sì che il nostro protagonista possa raggiungere di volta in volta la scena successiva. A questo semplice ma originale meccanismo si affiancano pochi altri puzzle ambientali che non rappresentano mai una seria sfida e, a dirla tutta, risultano spesso ripetitivi. Di tanto in tanto, una scena d'intermezzo svelerà alcuni dettagli del passato del nostro vecchio protagonista finché arriveremo alla tanto misteriosa meta del nostro viaggio.



La storia vuole essere commovente e, in parte, ci riesce ma purtroppo non grazie a una sceneggiatura sopraffina, quanto piuttosto a una realizzazione tecnica veramente straordinaria, che trova la sua massima espressione su un **iPad** dove disegni e curatissime animazioni si susseguono fra le nostre mani, in attesa che le nostre dita interagiscano anche coi piccoli dettagli disseminati su ogni scena - che sembra di volta in volta un dipinto a sé - e grazie anche al costante accompagnamento musicale che riesce a essere evocativo e mai noioso.



Purtroppo il titolo soffre di alcuni cali di framerate - e il dispositivo Apple sul quale l'abbiamo giocato è piuttosto recente - anche se i momenti nei quali l'azione è concitata rappresentano davvero delle eccezioni all'interno di un gioco dall'atmosfera altrimenti calma e sognante. A questi

aspetti non meramente positivi, si aggiunge il peso di una scarsa longevità - due ore di gioco - durante le quali purtroppo non abbiamo riscontrato una varietà di **gameplay** tale da ritenerci soddisfatti.

Il titolo è disponibile a 5,49 € nella versione mobile e a 7,99 € su Steam.

[PlatinumGames a lavoro su una nuova IP](#)

Durante un panel al **BitSummit** di Kyoto mandato [in streaming l'anno scorso sul popolare sito web giapponese di video sharing Niconico](#), l'executive director e produttore di PlatinumGames **Atsushi Inaba** parlò dell'industry videoludica, focalizzandosi principalmente sulle difficoltà che uno studio di sviluppo giapponese, indipendente ma composto da circa trecento persone, deve affrontare per realizzare un progetto originale che appartenga agli sviluppatori e soltanto a loro, senza dover per forza passare fra le mani di grossi publisher come Sega, Nintendo o Microsoft (leggasi *Vanquish*, *Bayonetta* e *Scalebound*).

Al BitSummit conclusosi qualche ora fa, Inaba-san ha finalmente svelato l'esistenza di una **nuova IP** in sviluppo presso PlatinumGames, IP che lo stesso producer ha definito ancora "informe e non ben definita". Ha inoltre aggiunto che il nuovo progetto vedrà coinvolto anche un nuovo director e che sarà interessante vedere come questo collaboratore potrà aiutare sia il gioco che la compagnia a crescere.

Purtroppo bisognerà attendere il prossimo incontro per avere notizie più approfondite ma nel frattempo, possiamo cominciare a sognare quello che molto probabilmente sarà il gioco che riscatterà il fallimento del progetto **Scalebound**.