

Ubisoft e le liste (di proscrizione) dei rivenditori autorizzati

“Il libero mercato è un mercato in cui i prezzi di beni e servizi sono raggiunti esclusivamente dalla mutua interazione di venditori e acquirenti ovvero produttori e consumatori. Per definizione, nel libero mercato venditori e acquirenti non si forzano o ingannano a vicenda, né sono forzati da una terza parte. Gli effetti aggregati delle decisioni dei singoli sono descritti dalle naturali leggi della domanda e dell’offerta”

(fonte: Wikipedia)

... ma - come direbbe Vasco - «c’è chi dice no!»

C’è chi si oppone a pugni stretti a questa politica di mercato e, nello specifico, sto parlando di **Ubisoft**: premuratasi di stilare, nel 2015, un proprio elenco di rivenditori autorizzati di chiavi digitali e depennando quelli scomodi che potrebbero esporre titoli a prezzi troppo bassi rispetto ai loro, si è assicurata un altissima fascia di prezzo rispetto ai concorrenti.

Ovviamente per parlare in questo modo, direte voi, bisogna avere delle prove, qualcosa che confermi la veridicità di quanto io abbia scritto sopra. **Ubisoft**, in effetti, in una sezione del proprio sito web, ha inserito un [link](#) del comunicato ufficiale che raccoglie la politica della software house francese.

Vorrei dare una motivazione logica al mio articolo rendendovi quindi partecipi di quanto sia successo al sottoscritto.

Circa un mese oggi, ho acquistato presso una più che nota piattaforma online, leader nella vendita di chiavi digitali (**kinguin.it**), un **DLC** per un prodotto firmato **Ubisoft** - mai l’avessi fatto - al modicissimo prezzo di circa 4,5 €. Ho riscattato correttamente il codice del prodotto (italiano) tramite **uPlay**, ne ho usufruito quindi per circa un paio di settimane, finché un giorno, avviato nuovamente il gioco, ho scoperto, con grande sorpresa, di non avere più i bonus riscattati precedentemente tramite il **DLC**. Ho dunque scritto per chiedere spiegazioni al centro assistenza Ubisoft, il quale, dopo una settimana - manco gli avessi inviato un corvo da Grande Inverno - ha risposto così:

“Gentile cliente

Il motivo per il quale non ritrova più i suoi contenuti è per il fatto che abbia acquistato tale chiave presso un rivenditore NON autorizzato. la prego di leggere attentamente [questo](#) comunicato ufficiale Ubisoft. Mi dispiace davvero non poterla aiutare ulteriormente in quanto, se vuole rimborso, dovrà unicamente rivolgersi al suo rivenditore. Se mi posso permettere di darle un suggerimento, non accetti ulteriori chiavi in quanto farebbero tutte la stessa fine.

Resta detto che siamo sempre a sua disposizione per eventuali sue future richieste.

L’occasione mi è gradita per porgerle i miei più cordiali saluti,

Flavio

Centro Assistenza Tecnica Ubisoft™

Al che ho replicato asserendo che questa è una politica scorretta, che era una decisione troppo drastica per chi acquista in buona fede da una piattaforma come **Kinguin**.

Questa la loro risposta:

“Gentile Vincenzo

Posso comprendere il disappunto, ma mi doveroso darle ulteriori informazioni a riguardo.

Il suo acquisto, per quanto esso sia avvenuto in modo regolare, è stato fatto su un marketplace non autorizzato dal publisher. (Ubisoft)

Il fatto che lei abbia speso 5 €, mentre il prezzo ufficiale è un “pò più elevato” avrebbe dovuto farle comprendere che ciò che acquistava non era appartenente ai canali ufficiali di vendita, in quanto nessun rivenditore, padrone del marchio, permetterebbe la vendita dei propri prodotti ad altri aventi un prezzo molto al di sotto di quello ufficiale.

Io non posso discutere della professionalità e l’ affidabilità del sito in oggetto, in quanto non mi permetto, ma sta di certo che tale sito non rientra nei nostri rivenditori in quanto NON autorizzato.

Non deve prendersela con Ubisoft per il suo incauto acquisto, ma sul fatto che non ha considerato le motivazioni per la differenza di prezzo considerando solo il vantaggio che purtroppo si è dimostrato un “non guadagno”.

Mi dispiace davvero per l’ accaduto e qualora in futuro richiedesse assistenza o supporto presso la nostra azienda siamo e saremo sempre a sua completa disposizione per fornirle le dovute informazioni.

Nel frattempo, cordialmente, le porgo i miei più cordiali saluti.

Flavio

Italian Team Lead

Ubisoft Customer Support™

A questo punto non ci sarebbe altro da dire, se non che consiglio a tutti voi di stare sempre attenti quando fate acquisti online che riguardino prodotti **Ubisoft**, perché io in questo caso sono stato fortunato avendo speso meno di 5 euro, ma lo stesso sarebbe potuto capitare con acquisti molto più onerosi.

[Rainway App mostra le demo di Batman Arkham Knight, NieR: Automata e The Witcher 3](#)

Andrew Sampson, sviluppatore della **Rainway App** e **Borderless Gaming**, ha mostrato il primo

gameplay dell'applicazione streaming in esecuzione su **Nintendo Switch**. L'applicazione Rainway è gratuita ed è stata progettata per consentire uno **streaming** fluido tramite rete wireless tra un **PC performante** e, in questo caso, una console Nintendo Switch, semplicemente utilizzando un browser web (anche se Andrew Sampson sogna di sviluppare un'app *ad hoc*, sempre se Microsoft, Sony e Nintendo lo consentiranno).

Le prime registrazioni di **Rainway** mostrano quanto seriamente sia stato preso lo sviluppo dell'app. Per questa occasione è stato fatto un test con il gioco **Batman: Arkham Knight**, che purtroppo ha sofferto di evidenti cali di framerate. Tuttavia, secondo **Sampson**, è solo questione di tempo prima che il gioco funzioni senza problemi rilevanti.

Lo sviluppo dell'applicazione Rainway per il browser web è attualmente molto più avanzato rispetto alla versione Switch e sembra funzionare senza problemi.

Di seguito è possibile vedere una sessione 1080p a 60fps di **Batman: Arkham Knight** su web browser.

Here is [@RainwayApp](#) running Batman Arkham Knight at 1080P 60FPS in a web browser.
pic.twitter.com/PfCqj6uOOs

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 24, 2017](#)

Qui alcuni istanti di **NieR:Automata** su **Switch** tramite **Rainway App**:

Super bonus round: NieR Automata gameplay on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/bl14MpnlaF

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Abbiamo anche un'immagine di **The Witcher 3** sempre su **Nintendo Switch**:

The Witcher 3 running on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/5wYxmLJusk

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Infine, ancora una volta su Switch, anche una dimostrazione di **Undertale** tramite Rainway App:

Yeah sure here you go pic.twitter.com/M72cWkgTC2

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Tirando le somme, siamo molto curiosi di vedere i futuri sviluppi di questa interessante applicazione e soprattutto se mai Nintendo accetterà di inserire Rainway nello **Switch eShop**.

[Cooking Witch](#)

Ingredienti di **Cooking Witch**: una scopa volante, un calderone gigante, e vari bambini da cuocervi dentro.

I ragazzi di **VaragtP** (team di sviluppo del gioco) credo abbiano centrato l'obiettivo fornendo al pubblico un titolo divertente e al contempo super economico: si trova in vendita a circa 1,50 €. Certo non ci si aspetta un tripla A, ma in realtà - utilizzato per brevi periodi - risulta essere un ottimo **passatempo**. Proprio per questo motivo mi chiedo se la scelta di sviluppare il gioco esclusivamente su piattaforma **Steam** - non optando direttamente per i dispositivi mobili - sia stata la più azzeccata.



Breve ma intenso

L'endgame di *Cooking Witch* si raggiunge praticamente in meno di 2 ore: una volta sviluppata una certa manualità con i movimenti della strega - praticamente si gioca solamente con il mouse - tutto viene molto più semplice e, inoltre, acquistando i potenziamenti nel giusto ordine, la durata del gioco

verrà ulteriormente penalizzata.



Cosa bolle in pentola?

Cooking Witch si limita a farci svolazzare a cavallo della nostra scopa al di sopra di un parco in cui degli innocenti bambini stanno allegramente festeggiando **Halloween**: rapire i pargoli e gettarli nel calderone sarà la nostra missione. A metterci i bastoni tra le ruote ci penseranno i “daddy” (i papà), che cercheranno di fermarci con dei colpi di fucile a pallettoni che dovremo abilmente evitare. Per ovviare al problema, si potrà lanciare un bambino sulla testa di uno dei daddy che, una volta stordito, potremo gettare a sua volta nel nostro calderone. Una volta completati tutti i potenziamenti avrete terminato il gioco, che difficilmente riavvierete senza uno scopo.



In conclusione

Ribadendo che è davvero un peccato che non sia ancora presente una versione per device mobili, **Cooking Witch** rimane un simpatico giochino che ci farà trascorrere un paio d'ore di spensieratezza senza grosse pretese ma sicuramente prive di noia.



Videorecensione

[Dirt 4](#)

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata, rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay, nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del precedente capitolo:

- **Danni:** adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica":** una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni:** avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili:** a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara:** si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco:** usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto:** decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarci al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro "**team corse**", impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procureranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide "prova a cronometro" e "autoscontro".

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.

[Greenberg parla di nuovi titoli per Xbox One](#)

X

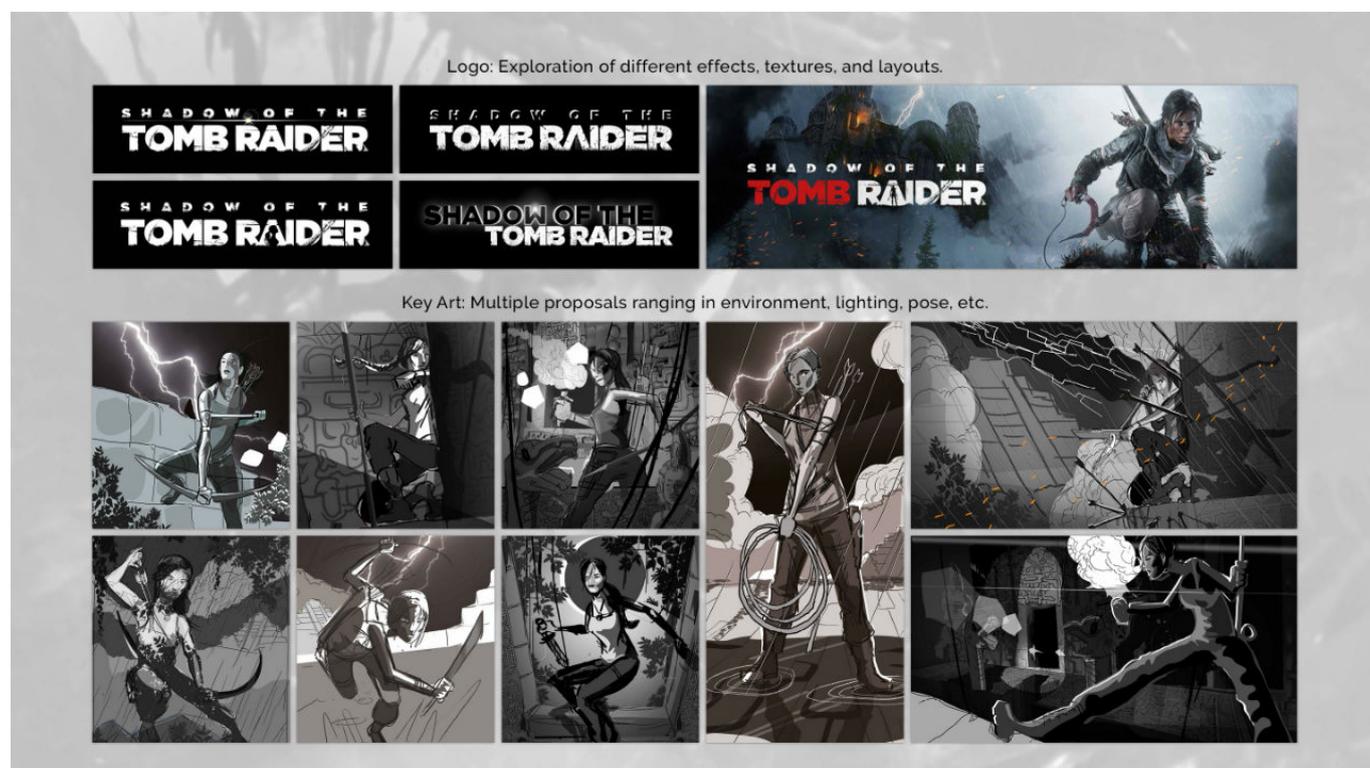
La mancanza di titoli first-party mostrata da **Microsoft** durante la loro conferenza **E3** è stata ampiamente discussa. La società ha ammesso di voler presentare solo i giochi che sono relativamente vicini al completamento. Questo, però, non significa che non ci siano altri titoli in programmazione.

Aaron Greenberg, boss del marketing di Redmond, ha parlato anche di **Scalebound**, gioco che è stato presentato tempo fa e poi in ultima analisi annullato perché, nonostante le migliori intenzioni, “le scintille non sempre volano”, dice Greenberg: «posso dirti che ci sono molti altri progetti per Xbox, con tantissimi titoli di cui oggi non parleremo».

Greenberg si è mantenuto vago durante tutta la durata dell'intervista, parlando solo dei titoli già presentati durante la conferenza **E3**, glissando abilmente le domande poste dal giornalista e dando conferma, però, che Microsoft farà un'altra importante conferenza al prossimo **GamesCom**, durante il quale verranno presentati tanti altri nuovi titoli.

[Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sé](#)

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un'immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: **Shadow of The Tomb Raider**.



Di Lara all'**E3** neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla

Senior Community Manager del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics**, anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.

Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun **Tomb Raider** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.



Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?

[Star Wars Battlefront II: trapelato un gameplay](#)

Ancora nulla di ufficiale riguardo il gioco, ma già inizia a girare sulla rete un video contenente ben 12 minuti di gameplay da **Star Wars Battlefront II**.

Non sappiamo nulla della fonte, né da chi possa essere trapelato il video. Non ci resta quindi che godercelo in attesa di sapere se sarà utilizzato all'imminente conferenza EA prevista all'E3.

Gears of War 4: disponibile un Free Trial

Fino al giorno **15 Giugno**, potrete avere la possibilità di provare gratuitamente **Gears of War 4**, che, oltre all'imponenza del nome che si è guadagnato negli anni e allo sforzo degli sviluppatori nel mantenere alta l'asticella della qualità, gode di tutte quelle caratteristiche necessarie per essere uno dei migliori **shooter** sul mercato.

Popolattissimi i server di gioco multiplayer, ma altrettanto oneroso è lo spazio necessario per l'installazione, stiamo parlando di circa **102GB** - che tra l'altro devono essere scaricati dall'etere - Quindi, se avete voglia di provare **GOW4** e, ovviamente, anche un'ottima rete internet, potete provare a scaricare il gioco dall' app store Microsoft o dalla vostra Xbox.

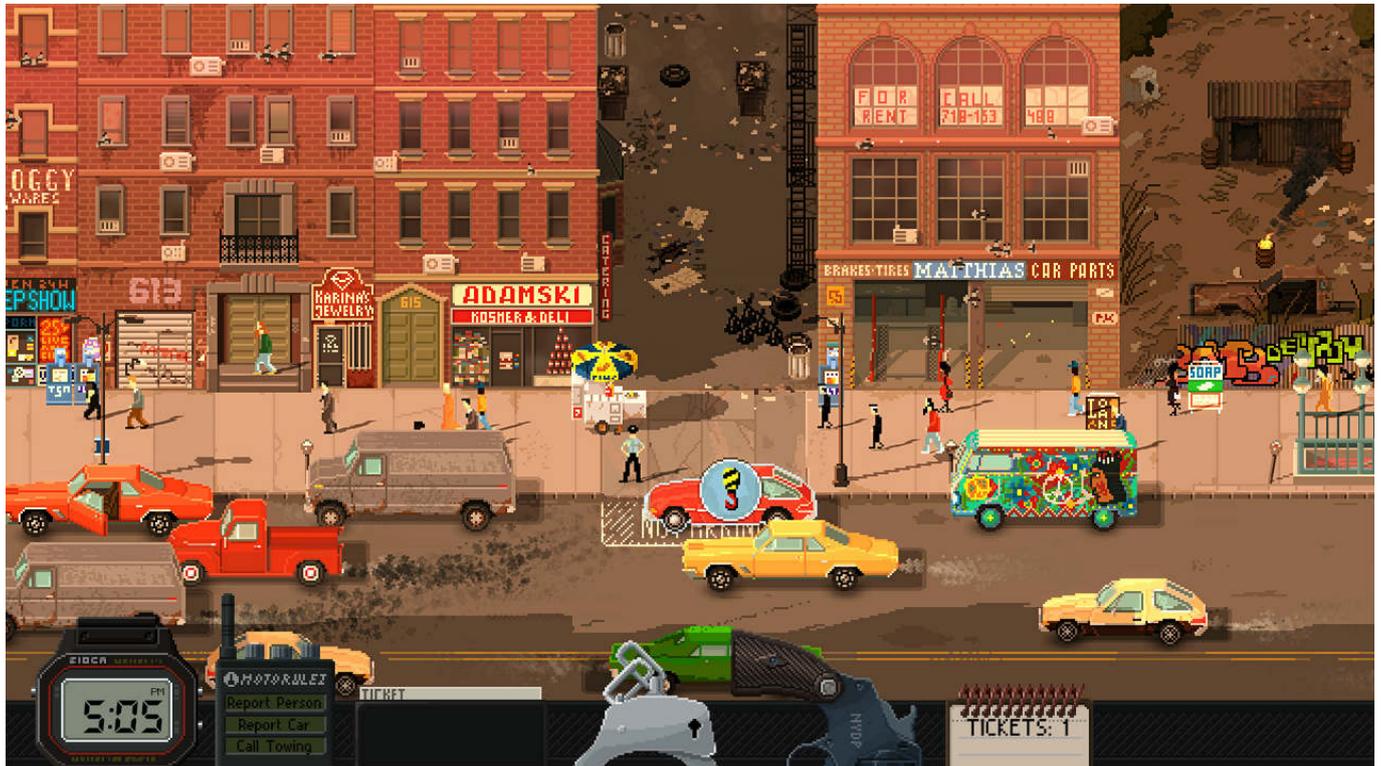
Beat Cop

Pixel, Droga & Rock'n Roll!

Pixel Crow, piccola software house indipendente polacca, quest'anno ha regalato allo sconfinato panorama videoludico una bella ventata di freschezza con **Beat Cop**, un simpaticissimo gioco completamente in **pixel-art 8-bit** con il quale i giocatori con qualche anno in più alle spalle avranno l'impressione di stare giocando a un titolo per **Commodore64** o **Amiga**.

Il titolo viene sviluppato con un mix di elementi ben distinti e shakerati tra loro, che fanno di **Beat Cop** un titolo in bilico tra un **punta e clicca**, un **action** dagli elementi **investigativi** con alcuni tratti propri dei **GDR** che lo rendono ancor più interessante considerando che il tutto si dispiega su una trama da film poliziesco.

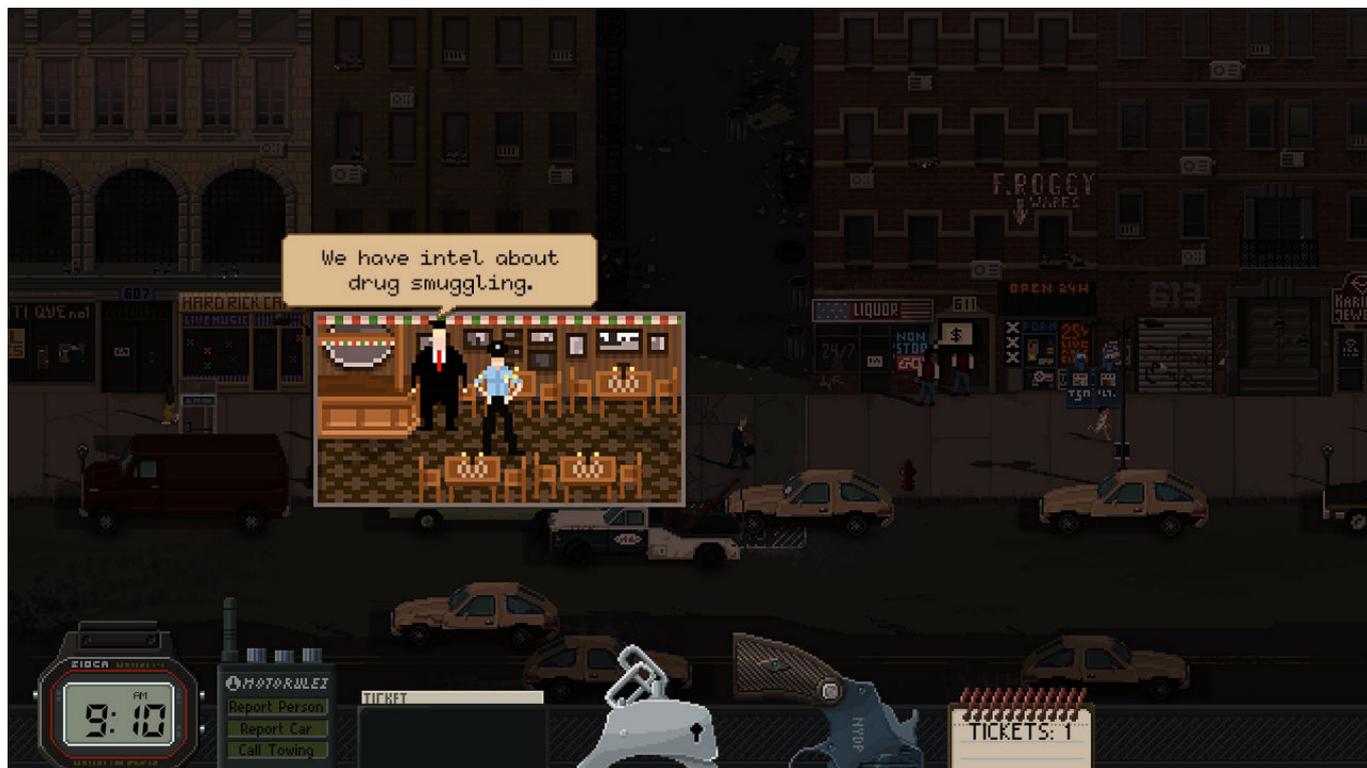
Tra i vari personaggi si instaurano dialoghi che spaziano da quelli più seri a simpatici siparietti con battute scottanti e "nonsense".



Storyline

Nel gioco, ambientato nella città di **Brooklyn** degli **anni '80**, ci ritroveremo a vestire i panni del detective **Jack Kelly** che, in seguito a una rapina sventata nella villa di un senatore, viene implicato e accusato della scomparsa di alcuni preziosi tesori che erano contenuti all'interno della cassaforte nella stessa casa.

Il detective Kelly si vedrà revocare il tesserino e verrà declassato a semplice poliziotto di quartiere, a combattere la microcriminalità per le strade di New York. Da quel momento avrà a disposizione **solo 21 giorni** per dimostrare la propria innocenza e uscire riabilitato e con le mani pulite da questa sporca faccenda, muovendosi oculatamente tra malavita newyorkese e lealtà alle forze di polizia.



Gameplay

Il gioco inizia subito dopo il trasferimento in un nuovo dipartimento del **NYDP**, nel quale l'ex detective Kelly farà la conoscenza dei **colleghi** che, tanto per cambiare, mostreranno quel particolare carattere pungente e quel linguaggio irriverente e sboccato di ogni film poliziesco che si rispetti.

Ogni giorno dovremo scrivere sul nostro taccuino i comandi del sergente e successivamente scendere in strada a svolgere il nostro lavoro che si evolverà in relazione alle azioni compiute. Potremo far crescere, o decrescere, infatti, la nostra fama fino a 100 punti tra 3 diverse fazioni: **polizia**, **mafia** o **crew** (che rappresenterebbe il **cartello della droga** della città di Brooklyn). Una volta raggiunto il massimale in **positivo** si avranno dei bonus economici o investigativi, mentre raggiunta la soglia limite **minima**, nella maggior parte dei casi verrete "fatti fuori" e il gioco si concluderà con un bel **Game Over**, facendoci ricominciare dall'ultimo giorno lavorativo.

In **Beat Cop** le giornate saranno scandite da un orologio: allo scoccare delle **18:00** ritorneremo infatti al quartier generale per fare rapporto e raccogliere quello che abbiamo seminato in bene o in male. Durante le nostre ronde quotidiane, in parallelo allo sviluppo della storia principale, potremo decidere liberamente il da farsi: saremo liberi, infatti, di seguire tutte le missioni secondarie che vogliamo, ma si dovrà sempre tenere in considerazione il tempo a nostra disposizione, che scorrerà inesorabile. Qualora la giornata dovesse concludersi senza aver completato tutte le mansioni, riceveremo dei punti di penalità per ogni missione incompiuta.

Multe alle automobili in sosta vietata, con fari rotti o pneumatici consumati, oppure arrestare ladri, spacciatori e mafiosi, sventare suicidi, omicidi e rapine: tutti le mansioni del poliziotto "buono" con molteplici possibilità di interpretare anche il ruolo del cattivo, così tante che potrebbero non annoiare mai, se non fosse che a volte il gioco può diventare frustrante perché a causa di un errore si potrebbe dover ripetere l'intera giornata lavorativa, soprattutto se siete molto esigenti nei vostri confronti e pretendete di svolgere tutto come si deve.

Il gioco, per essere un indie, è discretamente longevo, specie considerando il fatto che **Beat Cop** ha diversi finali.

A suon di synth

La colonna sonora è semplicemente eccezionale. Sotto questo aspetto il team di *Pixel Crow* ha studiato una **OST** magnifica, perfettamente attinente ai suoni **sintetizzati 8-bit** e all'epoca in cui è ambientato il gioco. Sembrava di essere **Axel Foley** in *Beverly Hills Cop* e tutto ciò mi esaltava non poco, verrà probabilmente voglia anche a voi di farne la colonna sonora delle vostre giornate.

Tirando le somme

Beat Cop è, al momento, uno degli *indie* più divertenti e ben sviluppati che io abbia mai giocato. Non sono davvero riuscito a trovare dei difetti nel gioco, probabilmente anche grazie alla sua semplicità, ma soprattutto perché i ragazzi di **Pixel Crow** hanno davvero svolto un ottimo lavoro. Unico neo potrebbe essere la mancata localizzazione in italiano che per, chi non mastica molto la lingua inglese, potrebbe risultare un problema non da poco, anche perché il linguaggio utilizzato è ricco di abbreviazioni e slang che rendono difficile la lettura per i meno ferrati in materia. Ad ogni modo **Beat Cop** è un gioco validissimo e che consiglio assolutamente di giocare: saranno soldi ben spesi che vi regaleranno ore di "**pixeloso**" divertimento.

[Remothered: Tormented Fathers](#)

Scrivere una recensione su una demo è ben più difficile che per un titolo in versione definitiva. Lo è ancor di più quando si tratta di un'**alpha version**, normalmente dedicata a pochi fortunati. Noi siamo fra quelli, è toccato a me giocarlo e tocca a me condividere la mia - credetemi - terrificante esperienza con l'ultimo lavoro della **Darril Arts**, **Remothered: Tormented Fathers**.



Muovendo i primi timidi passi

Remothered: Tormented Fathers è già un titolo perfettamente giocabile, oltre che con mouse e tastiera, anche con il joypad, i comandi sono molto intuitivi e immediati.

Tutto comincia all'ingresso di una **villa**, ricca di particolari e molto evocativa: si rischia quasi sempre di perdersi nei dettagli ambientali, vi fermerete a fissare e ammirare gli elementi meno utili ai fini della storia, i lampadari, i tendaggi, le poltrone etc... Inutile dire che proprio da questi elementi si possono apprezzare le meraviglie prodotte con **Unreal Engine** (e vi ricordo che stiamo solamente parlando di un titolo in versione **alpha**).

Andando avanti nel gioco, in giro per la *mansion* troveremo oggetti che potremo raccogliere e che saranno suddivisi in due categorie: "**diversivi**" (vasi, tazzine, piatti, orologi sveglia) e "**armi**" (forbici, pugnali, argenteria varia).

Nell'**alpha** si potranno completare solo alcuni degli obiettivi per circa **un'ora di gameplay**.

All'interno della villa si aggira il padrone di casa, un vecchio folle, seminudo e trasandato che sghignazza, urla e vaga per i corridoi dell'oscura magione, brandendo un falcetto che avrebbe il piacere di utilizzare sulla nostra protagonista (riguardo la quale è chiara la somiglianza con **Jodie Foster**).

Bisognerà fare attenzione, muoversi silenziosamente è di fondamentale importanza per sopravvivere nel gioco. Il vecchio sarà praticamente una macchina da guerra, il nostro incubo peggiore, una volta scoperti è difficilissimo riuscirlo a seminare: personalmente sentivo il sangue raggelarsi nelle vene quando la musica si faceva incalzante e sentivo quei maledetti passi veloci, pesanti, sempre più forti alle mie spalle: neanche il tempo di girarsi e... WUAH!

Sotto questo punto di vista **Remothered** riesce sempre a tenere alta l'asticella della tensione durante il gameplay. Per nostra fortuna il team di sviluppo ha ben pensato di fornire ai giocatori anche dei checkpoint e dei punti di salvataggio che alleggeriranno il carico: in un gioco come questo aiutano non poco.

Alcuni piccoli **bug** sono inevitabili in una versione alpha, dal posizionamento di fronte ai punti di azione (cassetti, armadi...) che a volte risulta poco preciso, e ci si ritrova ad aprire e chiudere lo stesso cassetto un paio di volte qualche imprecisione forse legata alla telecamera nelle rotazioni

durante le fughe in corsa, che risultano un po' confusionarie. Nulla che, in un'alpha già di tutto rispetto, il team di sviluppo non possa risolvere, in vista dell'imminente lancio della versione beta.



Essendo una versione di test del gioco, un parere tecnico del titolo risulta limitante, ma di certo i ragazzi della **Darril Arts**, al momento, sembrano sulla strada giusta. A questo punto non rimane che dirsi "arrivederci" all'imminente uscita della beta, che dovrebbe apportare sostanziali miglioramenti a grafica, animazioni e probabilmente anche un bugfix.