

[Giocabile su Nintendo Switch la demo di Spelunker Party!](#)

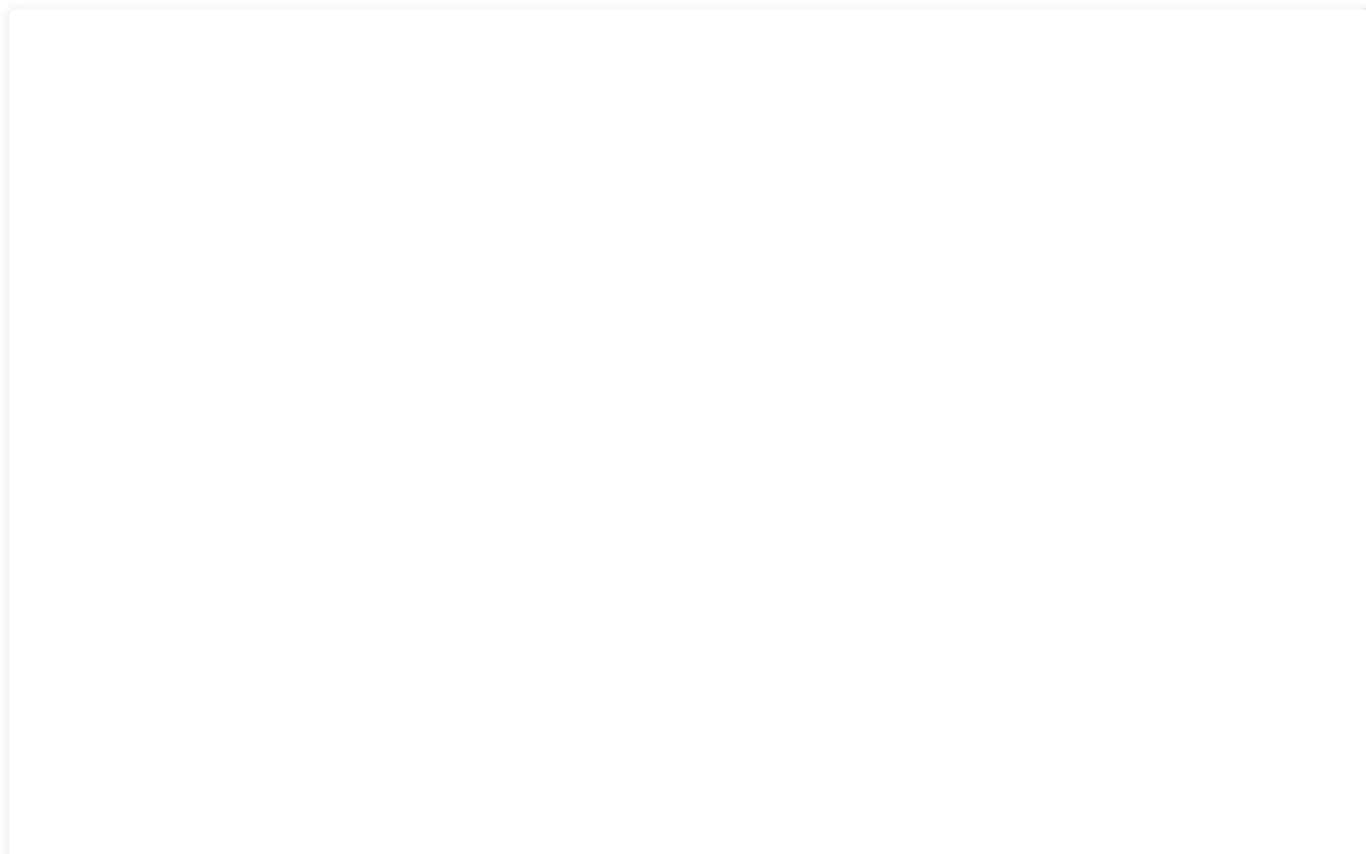
La demo di **Spelunker Party!** è da oggi giocabile su Nintendo Switch: l'ultima avventura platform della serie *Spelunker* sarà disponibile a fine mese, ma i giocatori potranno avere un assaggio di gameplay e seguire la storia di **Spelunkette** e dei suoi amici, con la possibilità di giocare in single player o in multi player online o locale fino a 3 giocatori.

Spelunker Party! sarà disponibile in formato digitale su Nintendo eShop per Nintendo Switch e su Steam a partire dal **19 ottobre 2017**, e evitare ostacoli tra massi letali e pericolosi nemici sarà d'obbligo, come è possibile vedere dal trailer che segue:

[Già hackerato il SNES Classic Mini: e spunta anche una video guida](#)

Era questione di tempo e, ça va sans dire, è puntualmente accaduto: il Super Nintendo Classic Mini è stato hackerato.

Alcuni hacker e modder hanno già mostrato il frutto del proprio lavoro aggiungendo i primi titoli sulla piccola retroconsole Nintendo. Non poteva mancare fra questi il russo **Cluster**, nickname di Alexey Avdyukhin, che aveva già portato a termine la stessa operazione con il NES Mini Classic:





I finally understood the format of #SNESMini's ROMs

Un post condiviso da Cluster (@cluster_m) in data: 1 Ott 2017 alle ore 10:33 PDT

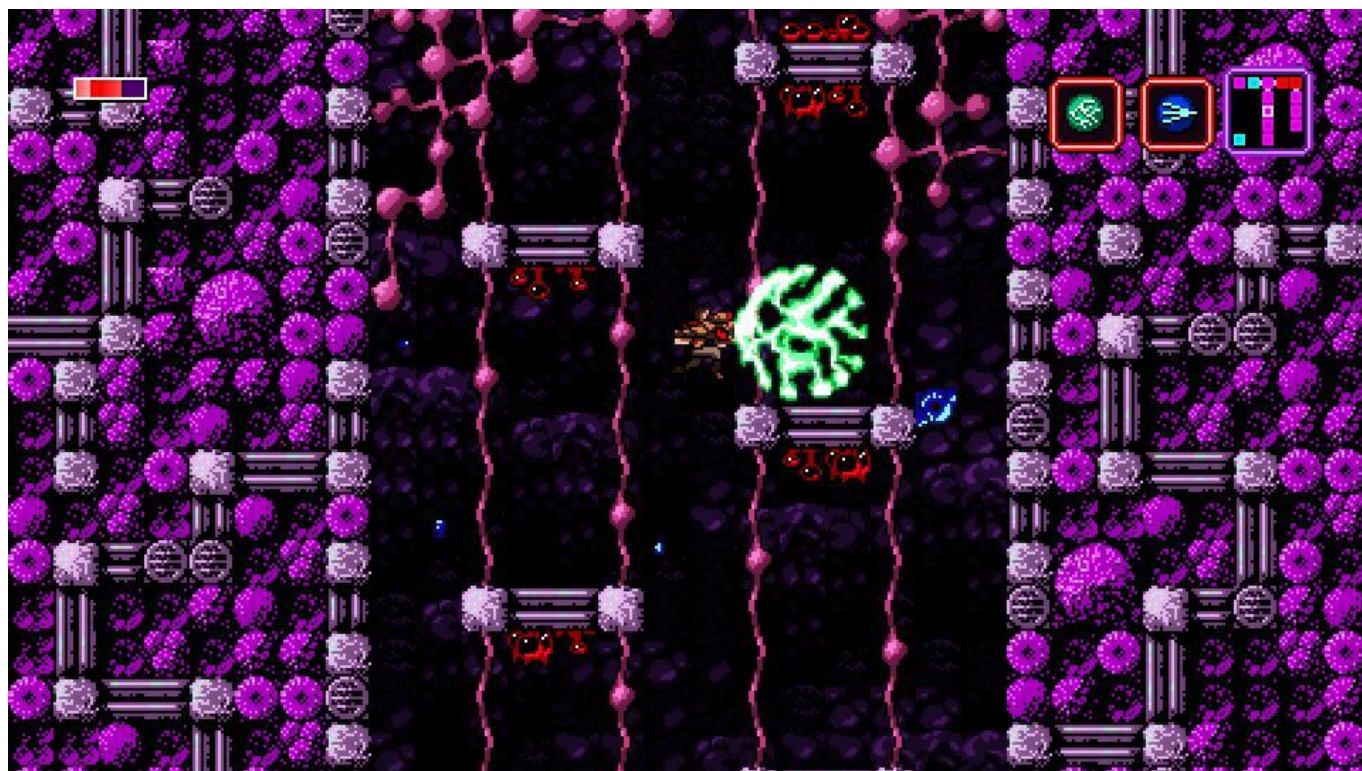
Hackerare il SNES Mini Classic deve essere risultato molto più facile, basandosi quest'ultimo su un hardware **uguale** a quello della precedente retroconsole, come scoperto da **Digital Foundry**, che ha rilevato all'interno del case un Allwinner R16 SoC con ARM Mali 400 MP2 GPU e quattro ARM Cortex A7, 512MB di memoria NAND, un modulo 256MB DDR3 e un chip di memoria Hynix. Insomma, pare che Nintendo non si sia prodigata troppo a proteggere la nuova console.

Per portare a termine l'operazione, sarebbe necessario utilizzare il software **HakChi2**, come è possibile vedere da uno dei video più cliccati in rete.

Vi ricordiamo, ovviamente, che l'aggiunta di materiale coperto da copyright non acquistato su una console è un'illecito in termini di legge.

[Axiom Verge](#)

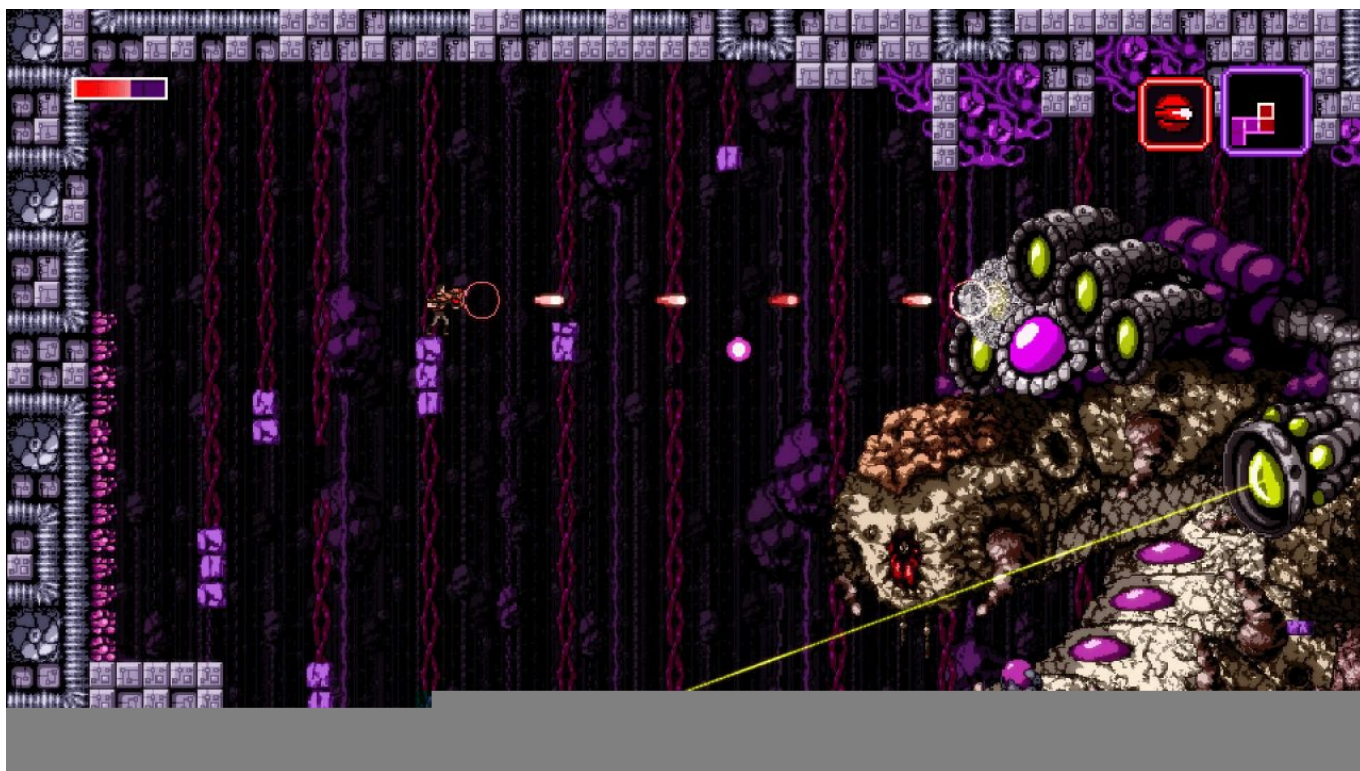
Uscito all'inizio su **Playstation 4** e **Steam**, dopo essere apparso successivamente sulle restanti console sul mercato, **Axiom Verge** esordisce con un nuovo porting su **Nintendo Switch**. Dietro questo maestoso titolo c'è il lavoro di **Tom Happ** che ne ha curato ogni singolo aspetto, dalla programmazione alla musica, mente che ha già sviluppato progetti del calibro di **Grey Goo** e le serie dei titoli sportivi **NFL Street** e **Tiger Woods PGA Tour** e che ha lavorato ad **Axiom Verge** nel tempo libero dal 2010. Ad oggi questo è senz'altro uno dei titoli indie più acclamati e sicuramente uno dei migliori del suo genere: i **metroidvania** o **sidescroller action adventure**. A tal proposito, visto che ne abbiamo citato il termine, **Axiom Verge** è un titolo che ha molto in comune con **Metroid**, principalmente gli scenari oscuri, il senso di disorientamento, l'essere soli contro delle specie aliene selvagge e tanto altro; tuttavia quello che stupisce di questo titolo sono invece tutte quelle differenze che lo rendono un titolo unico e ben più di un clone della famosa saga **Nintendo**.



1 + 1 = 1

La storia comincia con un esperimento scientifico: un'esplosione in un laboratorio in New Mexico manda in un qualche modo lo scienziato **Trace** nel pianeta **Sudra**, sprofondata nel caos e apparentemente disabitata. Una volta risvegliati nell'**uovo della rinascita**, frutto dell'ingegno della civiltà che un tempo abitava il pianeta, verremo contattati da **Elsenova**, una delle protettrici del pianeta **Sudra**, che ci guiderà durante le prime fasi del gioco e ci spiegherà, man mano che l'aiuteremo, che cosa è successo nel pianeta. Tuttavia la vera e propria lore di questo titolo si cela nei documenti sparsi per il pianeta che, una volta raccolti, ci potranno dare un'idea più chiara di

cosa sia successo e il perché di un simile caos nel pianeta, sempre se siamo in grado di capirle e metterle in ordine cronologico. Il pianeta e le creature sopravvissute sembrano ostili ma queste sembrano cadere tutte come dei domino di fronte alla potenza del **distruttore Axiom**, potentissimo fucile in grado di sparare scariche energetiche in diversi modi. L'arma in questione ci offrirà, man mano che andremo a trovare le varie espansioni del fucile, una vastità di modi per farci largo attraverso i nemici; gli scontri a fuoco sono ben calibrati e le diverse opzioni permettono diverse strategie di avanzamento a seconda del tipo del giocatore. Fatevi strada a colpi di **Kilver**, ad esempio, se siete dei giocatori che preferiscono gli scontri faccia a faccia altrimenti, se volete rimanere inosservati, sparate da lontano con il **Voranj**; **Axiom Verge** in questo senso offre l'imbarazzo della scelta! Una buona strategia è necessaria visto che **Trace** non sembra per niente un personaggio forte e, specie durante le prime fasi di gameplay, ogni nemico, piccolo o grande che sia, sembrerà sempre una minaccia; tutto questo è aggravato dalla difficoltà nel reperire energia extra al di fuori delle aree di salvataggio (rappresentate dalle **uova della rinascita**). Non tutti i nemici, specialmente i più piccoli, rilasciano energia e dunque non è mai raccomandabile affrontare un'area gremita di creature sperando di poterla recuperare man mano le andiamo annientando. Il **distruttore di indirizzamento** è una parte del fucile in grado di modificare la realtà con un raggio a base di radiazioni che "glitcherà" i nemici e li renderà più vulnerabili; questa è decisamente un'abilità chiave nell'identità del gioco in quanto il **distruttore di indirizzamento** ci sarà utile per fare apparire o scomparire determinate piattaforme nel gioco, rivelare segreti e modificare la realtà circostante. Altre abilità di **Trace** e il **Distruttore Axiom** sono il **drone remoto** che servirà per esplorare i cunicoli più stretti, dunque una sorta di sostituto della **morfosfera** di **Samus**, e il **rampino** che, anche dopo aver accumulato diversi power up, risulterà sempre utile al contrario del **rampino laser** di **Super Metroid** che diventa obsoleto non appena si acquisisce lo **space jump**. **Axiom Verge**, anche a difficoltà normale, offre una difficoltà poco adatta per chi è alle prese con un **metroidvania** per la prima volta ma invece è perfetta per tutti gli appassionati del genere; le diverse strategie garantiscono una rigiocabilità immediata e la **modalità difficile**, nonché la **speedrun**, offriranno ai giocatori un terreno fertile per poterle risperimentare nonché diverse ore di gioco aggiuntive.



Il senza luogo

La grafica di **Axiom Verge**, come ormai va di moda, fonde elementi 8 bit e 16 bit aggiungendo però un pizzico di **H.R. Giger** allo stile del design generale; in fondo lo stesso **Metroid** (il primo titolo dell'omonima saga) è stato ampiamente ispirato al film **Alien** del 1979 e uno stile grafico simile a quello di **H.R. Giger**, che creò per il film il modello della creatura, sembra un voler tributare tutto questo susseguirsi di opere cinematografiche e videoludiche in maniera molto originale. Il gusto retrò della grafica si intona perfettamente con i toni cupi del gioco offrendo comunque fondali molto ricchi e curati e sprite di boss dettagliati ed immensi; il tutto sarà dimostrato più volte in alcune boss fight in cui la telecamera si allontanerà dal protagonista per esprimere in tutto e per tutto la grandezza di questi ultimi senza distorcere la risoluzione generale. Tuttavia, nonostante il particolarissimo stile grafico, gli scenari risultano stranamente molto sterili; gli ambienti che **Trace** andrà ad esplorare mancano di caratterizzazione e questi, se pur molto belli e ben definiti, risulteranno comunque poco diversi l'uno dall'altro. Questi scenari oscuri popolati da mostri orripilanti sono accompagnati da una colonna sonora sensazionale e curatissima in ogni dettaglio. Il genere musicale si mantiene sulla musica elettronica, il synth pop e la musica ambient, generi sicuramente apprezzati dal nostro **Tom Happ** che, ovviamente, ha composto anche la colonna sonora. Gli amanti di questi generi musicali sicuramente apprezzeranno questa colonna sonora (uscita anche in vinile) che ricorda tantissimo lo stile dei **Kraftwerk**, **Depeche Mode**, **Frankie Goes to Hollywood**, **Air**, **Vangelis** e molti altri. Provare per credere!



Il futuro è il presente

Anche se le sue meccaniche di base si rifanno alla saga di **Metroid**, che nel complesso del giudizio costituisce il vero e proprio metro di paragone, **Axiom Verge** è ben più di un clone: è un gioco che

non solo rappresenta probabilmente un tributo ad una delle sage videoludiche più acclamate di tutti i tempi ma è soprattutto un titolo che unendo il passato ed il presente consegna un qualcosa di fresco e con un carattere tutto suo. I diversi premi e le nomination ricevute dimostrano che **Axiom Verge** non è certamente un titolo indie qualunque e che il mercato è sempre pronto ad accogliere titoli come questo.

[Ron Gilbert pianifica un DLC per Thimbleweed Park](#)

Durante un'interessante live Twitch di **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** condotta da Fabio "Kenobit" Bortolotti e Luca Font sul canale di EveryEye (che potete rivedere [qui](#)), è intervenuto via Skype in qualità di ospite **David Fox**.

Dopo una ventina di minuti in video, l'autore del gioco, che è anche co-autore di *Thimbleweed Park*, ha risposto con grande disponibilità alle domande di alcuni degli oltre 500 utenti connessi in chat. A un certo punto, parlando di **Ransome Il Clown**, Fox ha svelato una possibile buona notizia all'orizzonte per i fan del suo ultimo lavoro:

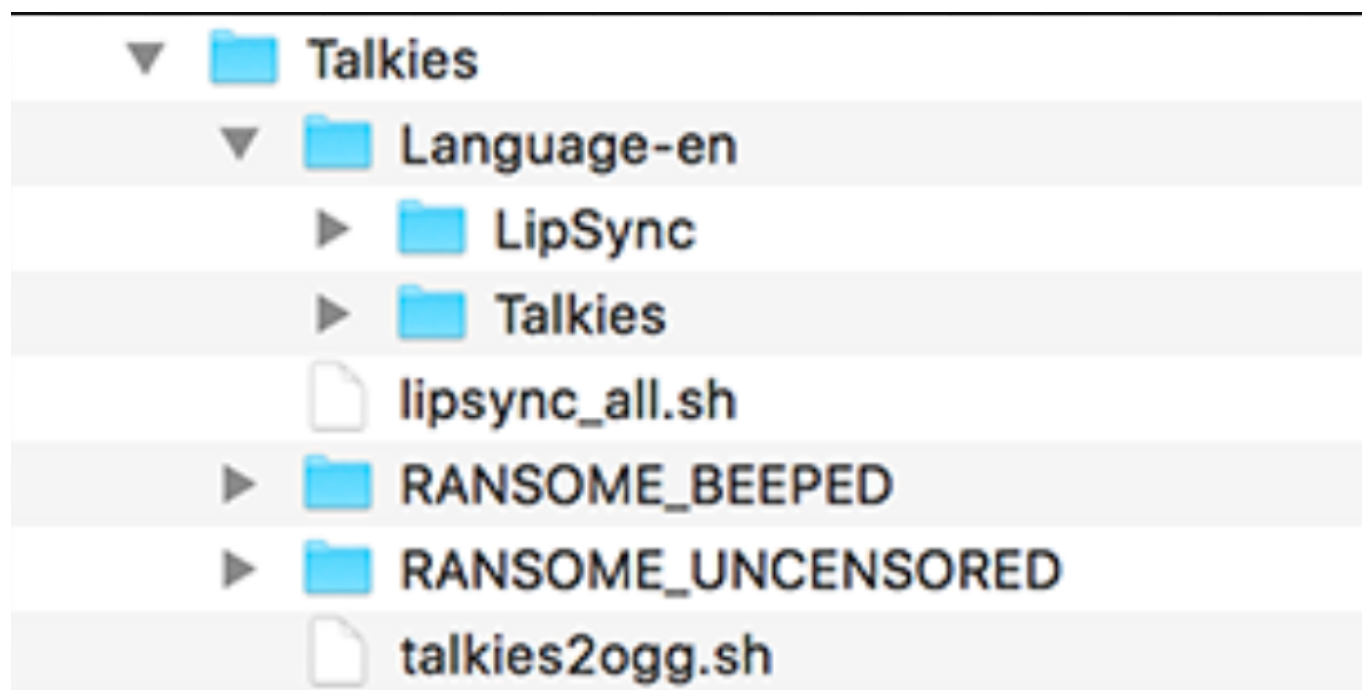
The screenshot shows a Twitch stream interface. At the top, the channel name 'Everyeyeit' is visible, along with statistics like 'Video 1.200', 'Clip', 'Raccolte', 'Eventi', 'Follower 19.736', and a 'Segui' button. The main video area displays a 3D game scene from 'Zak McKracken and the Alien Mindbenders' with a character in a golden, ornate environment. Below the video, there is a chat window with several messages, including one from 'davidbfox' stating 'Ron is planning on creating DLC of Ransome's un-beeped voice.' The stream title is 'ZAK MCRACKEN, versione Amiga, feat. David Fox + Kenobisboch!' and it has 11,021,712 views and 661 likes. The stream is sponsored by 'EVEREYE.IT'.

Avete letto bene: Ron Gilbert starebbe pensando a un DLC della voce di Ransome **incensurata**. David Fox aggiunge di aver dovuto editare più di 600 linee di testo alle quali aggiungere i numerosi "beep" presenti nei dialoghi dell'irriverente clown, con svariate picchi di 3-4 beep in alcune singole linee di testo. «I had to spread the beeping of lines out over a couple of weeks», continua Fox riferendosi alla mole del lavoro richiesta dalla censura del testo, ma precisa:

dauidbfox: So obviously, the voice actor who did Ransome recorded all the lines with the actual swearing, totally adlibbing it all since we never wrote the actual words in there. It's really hilarious listening to it.

Insomma, **Ian James Corlett**, l'attore che ha dato voce a Ransome Il Clown, ha imprecato realmente e *ad libitum*, in assenza di turpiloquio anche nel copione, improvvisando gli insulti più svariati e risultando molto divertente, a dire di Fox.

La notizia è una piacevole conferma di quanto già scritto da Gilbert [in un post pubblicato sul blog ufficiale del gioco](#) dove mostrò l'immagine dei file audio incensurati e accennò all'intenzione di pubblicare un "uncensored pack":



Prima che il game designer si congedasse, un utente gli ha chiesto cosa pensasse dei moderni giochi d'avventura, e la risposta è stata abbastanza netta:

mars_rulez: David, what do you think of modern adventure-like games? like Telltale titles or Life is Strange

dauidbfox: @mars_rulez I don't play a lot of current games. I did play through part of Telltale's *Walking Dead*, and mostly didn't care for it (I'm a fan of the TV show). I don't like branching stories where it feels like you can't win no matter what choice you make, and I don't care for games where I feel like I have to react really fast in order to not get killed. Much prefer thinking adventures.

Una frase, quella di David Fox, che ha il valore di una dichiarazione poetica.

GameCompass - Super Nintendo Classic Mini (02×04)

Il Super Nintendo torna nella nostre case e porta con sé un'ondata di nostalgia: Gero Micciché, Andrea Celauro e Vincenzo Zambuto ce ne parlano in una puntata totalmente dedicata al retrogaming, alla grande sfida Sega-Nintendo e con una selezione dei migliori titoli della nuova, piccola retroconsole.

Team17 in partnership con gli sviluppatori di My Time at Portia

L'etichetta internazionale di giochi **Team17** e lo sviluppatore indie della Cina **Pathea Games** hanno annunciato oggi la loro partnership per lo sviluppo di *My Time at Portia*, il prossimo impegnativo RPG di Pathea ispirato a *Animal Crossing*, *Harvest Moon*, *Dark Cloud 2* e le opere di **Miyazaki**, per PC e console. Imbarcatosi per Portia, una città ai margini della civiltà, il giocatore arriverà a trovare un laboratorio ereditato dal padre: un luogo dove può iniziare a creare una nuova vita usando le reliquie del passato per migliorare la vita agli abitanti del villaggio.



Raccogliere i materiali del bellissimo mondo aperto di Portia, tagliare alberi, far crescere il proprio

giardino, queste sono solo alcune delle attività da svolgere. Ci sono molte aree uniche da esplorare tra cui deserti, isole, scogliere, altopiani, paludi, miniere e altro ancora! Anche due diversi tipi di dungeon tra cui alcuni pieni di importanti risorse come reliquie da raccogliere o altri pericolosi dove il giocatore potrà incontrare e combattere i mostri nemici. Il mondo di Portia sarà vivo, come gli abitanti del villaggio, i quali avranno comportamenti unici e saranno accompagnati dai loro impegni, come: andare a scuola, svolgere i loro lavori e divertirsi condividendo le loro storie con il giocatore.



My Time at Portia è previsto per PC tramite il primo accesso a **Steam Early** nei primi mesi del 2018 e sbarcherà su console più tardi nel 2018. La campagna Kickstarter è in fase avanzata e la squadra di Pathea ha creato una piccola anteprima del prossimo gioco sotto forma di **demo alpha** che include 6-8 ore di gioco, scaricabile da **Steam**.

[PlayerUnknown's Battlegrounds arriva su Game boy](#)

Sin dalla sua uscita, *PlayerUnknown's Battlegrounds* è riuscito a far colpo su moltissimi giocatori. Di recente, un ragazzo molto creativo appartenente ai **314 Reactor** ha "omaggiato" *Pubg* rendendolo giocabile su un *Game Boy Color*.



Per riuscire in quest'impresa, che noi lodiamo, il ragazzo dei **314Reactor** ha utilizzato moltissimi strumenti. Ecco tutto il [procedimento](#) effettuato da quest'ultimo.

Vi piacerebbe giocare l'ultimo titolo di **Bluehole** su *Game boy*?

[Nintendo dice "NO!" allo Streaming](#)

La scorsa notte **Nintendo** ha inviato un'email ai partecipanti al suo programma di monetizzazione di **Youtube, Nintendo Creators**. L'email ha delineato la nuova politica della grande N, sul live streaming dei propri giochi su Youtube, proibendone la monetizzazione: l'intenzione potrebbe essere quella di proibire completamente lo streaming.

Nintendo Creators è stato creato in risposta all'azione di de-monetizzazione effettuata da **Nintendo** riguardante tutti i video per i proprio giochi pubblicati su **Youtube**. In questo nuovo programma, gli **Youtuber** si registrano per condividere le proprie entrate con **Nintendo**, a condizione che siano conformi alle linee guida di Nintendo, la quale inoltre vieta categoricamente il linguaggio scurrile. Questo non varrà solo per i video "Let's Play" dei giochi **Nintendo**, ma anche per cose di poco conto come i filmati possibilmente utilizzati nelle video-recensioni o nelle analisi in

generale.

La nuova politica di Nintendo recita:

“Lo streaming in diretta YouTube non rientra nel programma Nintendo Creators, il che significa che non puoi inviare contenuti live su YouTube tramite l’account registrato al programma Nintendo Creators”.

Nintendo consiglia agli utenti interessati già facenti parte di **Nintendo Creators**, di aprire eventualmente un nuovo account che non fa parte del programma, oppure di lasciare il programma come canale e registrare singolarmente ogni video per le recensioni prima che possano monetizzare nuovamente.

La formula della nuova politica sembra anche indicare che i giochi **Nintendo** in diretta streaming nel suo complesso, che monetizzino o meno, saranno soggetti ad azione da parte di **Nintendo** stessa.

Per partecipare al programma **Nintendo Creators**, un canale deve anche essere parte del programma **partner di Youtube**, deve avere almeno **10.000 visualizzazioni** e contenuti visionati da Youtube. Tutti coloro che desiderano monetizzare o “streammare” giochi Nintendo, avranno una lunga strada in salita di fronte a loro.

[Wii Shop Channel chiuderà i battenti nel 2019](#)

Nintendo ha annunciato la data di chiusura del **Wii Shop Channel**. Il canale tramite il quale è possibile acquistare contenuti digitali per **Wii** chiuderà i battenti il **31 gennaio 2019**. Inoltre, già dal prossimo 27 marzo 2018 non sarà più possibile registrare i **Wii Point** per acquistare nello shop. Ma viene precisato che sarà possibile continuare a scaricare i prodotti già acquistati oppure utilizzare il sistema di trasferimento dei contenuti da **Wii** a **Wii U**, anche se questi servizi verranno resi inaccessibili in futuro.

Ovviamente i contenuti già scaricati sulla propria console continueranno a funzionare fino a quando rimarranno memorizzati sulla console.



[La Telltale trova nella Nintendo Switch la console perfetta](#)

L'ultima console ibrida di Nintendo sta andando bene e molte aziende produttrici di videogiochi stanno pensando di portare su Switch i loro titoli, sia vecchi che nuovi. Tra questi studi troviamo la **Telltale Games**, il cui capo della comunicazione, **Job Stauffer**, è entusiasta del successo di Switch. In un'intervista con [MCUVK](#) ha parlato di come i giochi del proprio studio vadano bene con Switch.

«Stiamo guardando tutti i nostri giochi, passati e futuri e siamo veramente entusiasti di Switch» ha detto **Stauffer** «Nessuna saga è esclusa a priori per Switch. Esamineremo tutto e speriamo di rendere felici un po' di fan. Chiara e semplice, la Nintendo Switch è perfetta per **Telltale**.»

5 settimane fa è stato già rilasciato da **Telltale Minecraft: Story Mode** in un pacchetto completo con tutti i DLC su Switch e **Stauffer** ha anche menzionato come prossimi progetti **Guardiani della Galassia** e **Minecraft: Story mode - Season 2**. Sono stati anche considerati vecchi giochi come **The Walking Dead** ma il team non vuole correre troppo.