

[Wolfenstein 2: The New Colossus avrà un frame rate sbloccato su PC](#)

Wolfenstein 2: The New Colossus sembra essere uno dei migliori titoli in uscita quest'anno e sembra anche che non possa deludere i giocatori sul fronte tecnico. Ma d'altro canto, parlando in un'intervista a GameSpot, il direttore creativo di *MachineGames* **Jens Matthies** ha confermato che il gioco avrà miglioramenti su PS4 Pro e Xbox One X (finora solo i miglioramenti di Xbox One X sono stati confermati), prima di aggiungere che avrà anche un frame rate sbloccato su PC, una delle caratteristiche che garantiscono l'attenzione particolare riposta in questa versione dagli sviluppatori: «**Abbiamo inserito un frame rate sbloccato**», ha spiegato Matthies, aggiungendo «**Siamo grandi giocatori PC e penso che tutti i titoli id Software abbiano all'interno un forte DNA PC**, dunque è molto importante per noi assicurarci che la versione PC del gioco sia solida almeno quanto le versioni console». *Wolfenstein 2: The New Colossus* uscirà su PS4, Xbox One e PC il 27 ottobre con una versione di Nintendo Switch datata per l'anno prossimo.

[AMD Ryzen 5 1600/X: 8 core e 16 thread per alcuni fortunati utenti](#)

Sul forum coreano [cooln.kr](#) un certo numero di utenti afferma di aver acquistato dei **Ryzen 5 1600** e **1600x**, e di aver notato alla prima accensione di avere 8 core correttamente attivi.

8 core sui Ryzen 5 ?

Sembrerebbe che molti acquirenti delle cpu Ryzen 5 1600 e 1600X, avviando per la prima volta la loro nuova configurazione siano rimasti positivamente sorpresi nello scoprire che la loro cpu vantava ben **8 core e 16 thread** al posto di rispettivamente 6 e 12. Le CPU hanno lo stesso clock di base da **3,6 GHz e 4,0 GHz Turbo** nella versione 1600X ma avendo appunto 8 core attivi al posto di 6 e 16 thread al posto di 12, sono, in poche parole, entrati in possesso di un ben più potente **Ryzen 1800X**.

Sembrerebbe che tutti i chip non sbloccati siano stati fabbricati nella **36a settimana del 2017 in Malesia**. È possibile decodificare il codice batch dei propri Ryzen 5 con questa guida utile, realizzata da [redditor rigred](#), per scoprire se chi è possessore di un Ryzen 5 1600X o 1600 può ritrovarsi tra le mani una CPU della fortunata serie.

Gli utenti increduli hanno proceduto a testare con dei benchmark la velocità di queste cpu e hanno felicemente constatato che le loro performance sono esattamente quelle dei **Ryzen 7 1800x**.

Perché questo stia accadendo non è chiaro. Ogni CPU viene **testata** prima che sia imballata per essere spedita, quindi è improbabile che la fabbrica non abbia saputo che quei 1600 e 1600X che stavano spedendo non fossero dei **1800X**. È possibile che sia stata una decisione fatta semplicemente come risultato della **maggiore domanda di Ryzen 5 1600X e 1600** che conducono AMD a utilizzare alcuni dei suoi meno venduti Ryzen per soddisfare le richieste dei 1600X e 1600.

Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch

Blizzard, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

Combattimenti aerei e veicoli che si trasformano sono in arrivo su GTA Online

Nonostante **GTA V** sia uscito 4 anni fa, la sua componente online ha ancora un grande riscontro di pubblico. I continui aggiornamenti al contenuto a cadenza mensile hanno fatto guadagnare oltre 400 milioni di dollari a **Rockstar** nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno del 2017. Il prossimo DLC in uscita a Ottobre include le modalità "**Multiveicolo**", "**Condannati**" e "**Duello Aereo**"

Nella modalità "**Multiveicolo**" i giocatori quindi potranno gareggiare con veicoli capaci di trasformarsi e percorrere terra, aria e acqua.

Nella modalità "**Condannati**" un giocatore sarà marchiato e destinato a morire dopo un certo lasso di tempo fino a quando non ucciderà un avversario e gli passerà il marchio, mettendosi quindi in salvo.

La modalità "**Duello Aereo**" consentirà ai giocatori di sfidarsi in combattimenti aerei all'ultimo sangue.

Come di consueto questo DLC comprenderà anche dei veicoli bonus come un elicottero da guerra ispirato a un AH-64 Apache, una supercar velocissima e un veicolo che si ispira ai cartoni animati. Tutto questo ben di Dio arriverà in una data imprecisata di Ottobre.

L'app Mosaic permette di scegliere la narrazione della serie tv

Molte serie tv, negli ultimi tempi sono accompagnate da App che in genere non sono altro che metodi di comunicazione con lo scopo di incrementare gli ascolti della serie.

Il regista **Steven Soderbergh** sta cercando di stravolgere questo concetto, grazie al suo nuovo progetto *Mosaic*.

«**Mosaic è una narrazione interattiva. Le narrazioni interattive esistono da sempre ma, grazie alla tecnologia, spero in una forma più elegante e semplice di coinvolgimento. Abbiamo trascorso molto tempo su come strutturare il progetto. Volevo assicurarmi che fosse intuitiva e bella, in modo da non rendere la narrazione forzata, dando l'impressione che si fermi. Dunque ci sono state un sacco di prove ed errori su come saremmo riusciti nell'impresa e il risultato è stato molto soddisfacente. La domanda che adesso ci poniamo è la seguente: se un milione di persone si collegheranno contemporaneamente all'interno dell'app, questa si bloccherà? L'uscita è prevista per Novembre.**»

Soderbergh specifica che saranno presenti due versioni di *Mosaic*, una che andrà in onda su **HBO** a Gennaio, e a seguire la versione principale disponibile sotto forma di App.

Inizialmente il progetto sarebbe dovuto uscire solo per **iOS**, ma dopo una serie di incontri è stato deciso di includere anche le piattaforme **Android** e **PC**. In *Mosaic* sono presenti due rami narrativi, uno contemporaneo e l'altro ambientato quattro anni prima, che narra di un caso che tutti pensavano archiviato, ma che successivamente verrà riesaminato mettendo in luce dettagli interessanti. La particolarità di questo progetto è che, a seconda del soggetto che decideremo di seguire, si potrà andare avanti o indietro nel tempo, permettendo all'utente di esplorare nel modo più completo possibile il caso.

Agony ha una data d'uscita

Dopo alcuni ritardi di produzione, *Agony* ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato Madmind Studio sul profilo Twitter ufficiale del gioco:

We finally have a solid release date for You!
Agony release date - 30 March 2018 pic.twitter.com/TcTxNfluzX

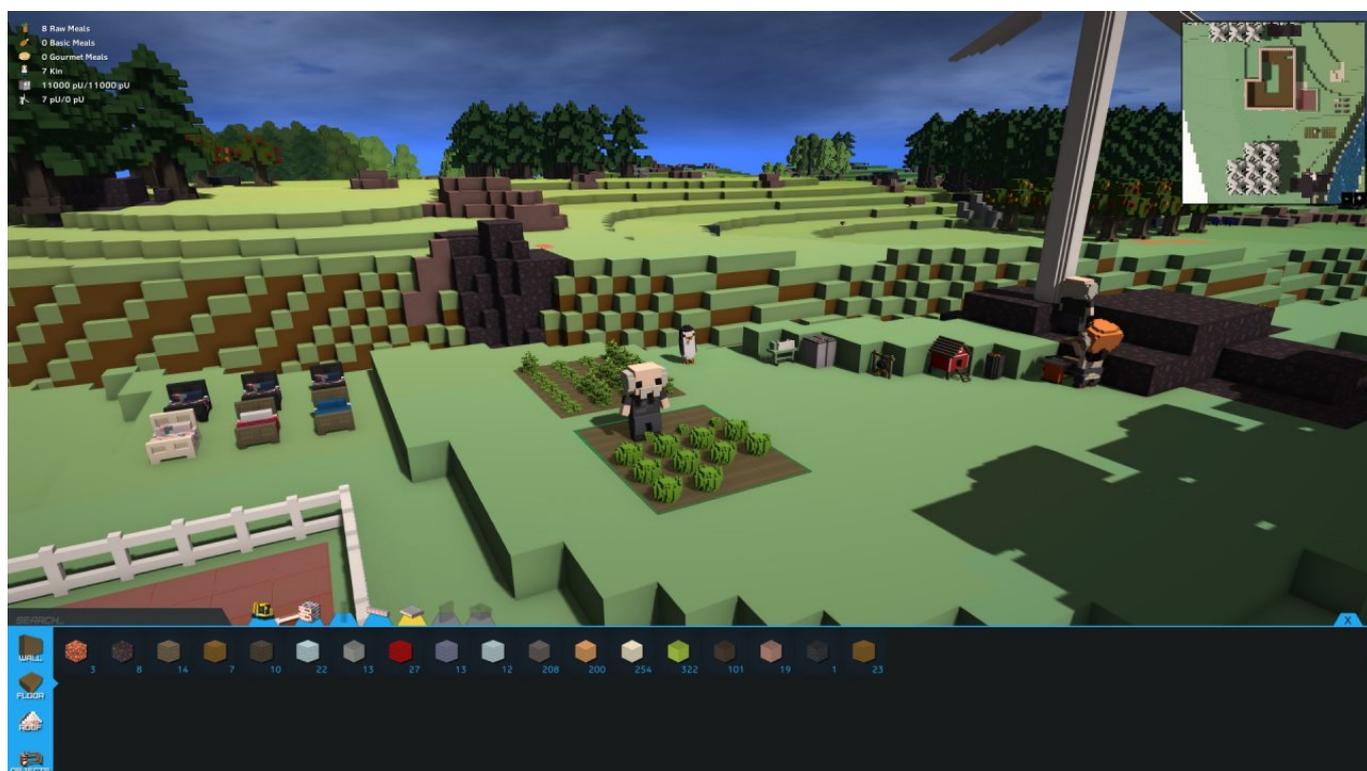
— Agony (@AgonyGame) [5 ottobre 2017](#)

Il titolo ambientato all'Inferno uscirà dunque il **30 Marzo 2018** su **PC**, e presumibilmente su **Xbox One** e **PlayStation 4**.

Non sono stati resi noti altri dettagli, ma i 12 minuti di gameplay rilasciati poco prima dell'inizio dell'estate sono stati ben accolti dai numerosi utenti che ormai da tempo attendono il gioco:

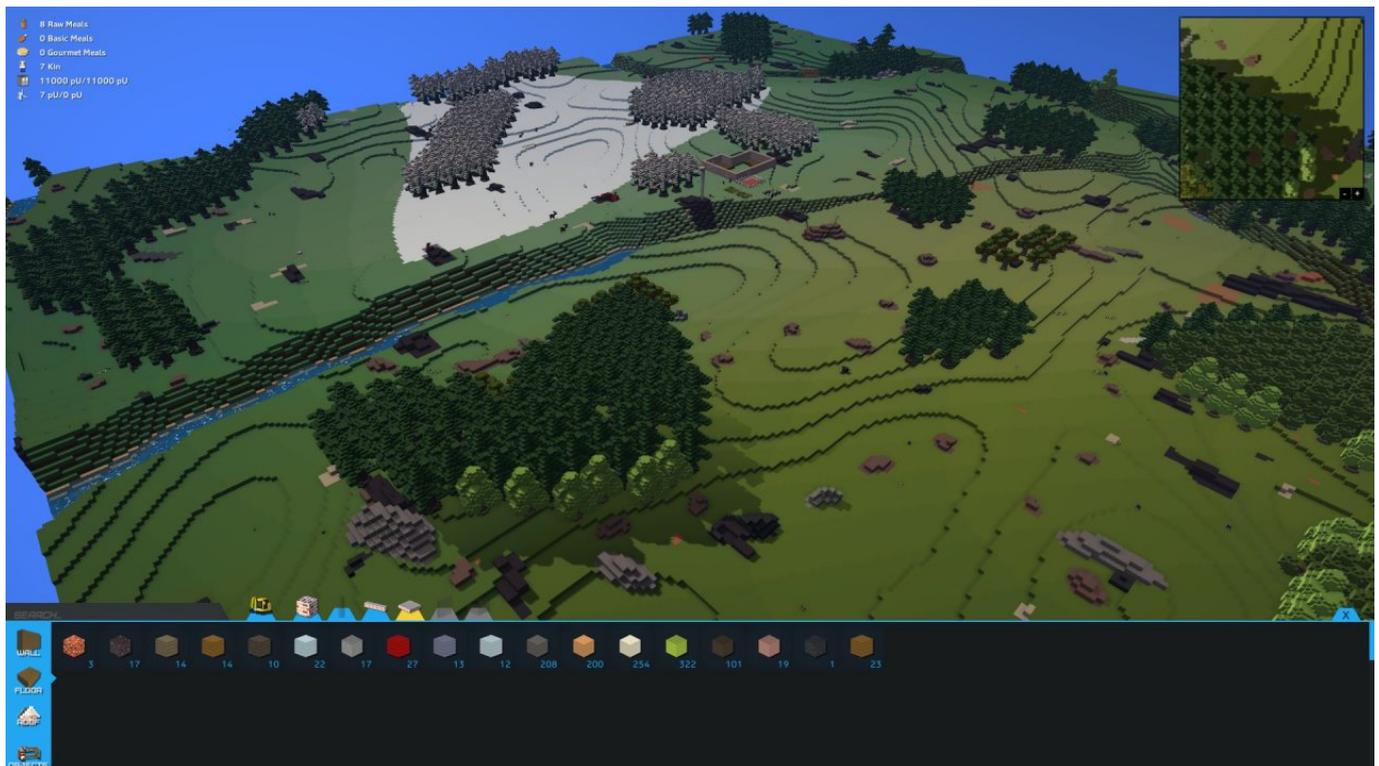
[The Kindred](#)

Se la vostra vita ruota attorno al “**farm and craft**” e... e basta, non potrete che apprezzare il lavoro svolto da **Persistent Studios** con **The Kindred**, un simpatico, cubico e coloratissimo **sandbox gestionale** con il quale ci potremo cimentare nella fondazione di una cittadina agricola.



Prima una premessa

The Kindred è stato rilasciato nel febbraio 2016, ed è ancora in **early access**. Il gioco di per sé è sviluppato in maniera troppo semplicistica, forse si potrebbe definire anche un po' “nudo”. Non ci sono infatti obiettivi, missioni o sfide che possano mantenere viva la voglia di continuare a giocare. Questo è un po' il motivo per cui alla lunga il gioco rischia di risultare noioso, ripetitivo e stancante sotto ogni aspetto: a conti fatti, **The Kindred** non rimane che un semplice e simpatico **gestionale**. Bisogna considerare che il panorama indie videoludico, in questo momento, vede la presenza di diversi titoli dello stesso stampo già in commercio, ragione per cui il team di sviluppo dovrebbe impegnarsi a offrire un'esperienza il più variegata possibile, in modo da farsi strada tra gli altri concorrenti.



Mine & Craft

Lo scopo del gioco, a questo punto, diventa unicamente quello di far lavorare forsennatamente dei piccoli omini cubettosi chiamati "**kin**". Inizialmente a ognuno di loro dovremo assegnare dei lavori in base alle loro caratteristiche: mining, crafting, researching, milking, etc... Questo perché durante il gioco, quando con l'ausilio del mouse si andrà a selezionare una determinata azione da compiere (per esempio: far legna, cacciare, creare oggetti al banco da lavoro o cucinare) verrà svolta dal primo **kin** a disposizione a cui, in precedenza, sia stato assegnato quello specifico compito/lavoro.

Il fine ultimo di questo genere di giochi è sicuramente quello di stimolare l'estro creativo di ogni giocatore, dando libero sfogo alla fantasia, nella costruzione degli edifici e dell'intera struttura del piano di gioco.

L'interfaccia grafica è molto intuitiva, ci sono solo poche icone tra cui muoversi ma questo non limita la grande quantità di operazioni possibili durante il gioco, in effetti chi ha giocato almeno a uno dei capitoli di *The Sims*, noterà una leggera somiglianza con alcune funzionalità dell'editor.



Tirando le Somme

A dirla tutta **The Kindred** sarebbe potuto andare bene anche così com'è, qualora ci fossero stati almeno degli eventi o degli imprevisti che avessero messo un po' di pepe al gameplay ma, ahimè, il casuale cambiamento climatico o il ciclo giorno/notte o ancora l'arrivo di un nuovo kin nella nostra comunità, non sono abbastanza per dare carattere al gioco che, purtroppo, rimane ancora povero di contenuti.

Dopo parecchie ore di pesante attività agricola rimane l'amarezza di non avere avuto mai uno scopo per tutta la durata dell'esperienza di gioco, ma non dimentichiamo che **The Kindred** è pur sempre un titolo ancora in fase di sviluppo, quindi non è detta ancora l'ultima parola: si spera che **Persistent Studios** abbia modo di farci ricredere con la versione definitiva.

[Project CARS 2 - Gas a Martello e giù il Piedino](#)

Dopo due anni di intenso sviluppo, **Project CARS 2** si presenta come un titolo sicuramente più maturo del suo antesignano, sviluppato grazie al crowdfunding. Una maggiore disponibilità economica ha permesso di portare grossi miglioramenti al gioco, portandolo a rivaleggiare con i pezzi grossi del settore come **Forza Motorsport 7** e **Gran Turismo Sport**.

Slightly Mad Studios è quindi riuscita a portare a termine l'evoluzione del suo racing game?



Oggi Go Kart, domani chissà

L'offerta videoludica di *Project CARS 2* si può suddividere in tre tronconi: la **carriera**, gli eventi **single player** e il **multiplayer**.

Ovviamente il percorso che ci porterà a essere il miglior pilota del mondo è il fulcro del titolo, dove saremo chiamati a partecipare a uno dei tanti campionati base disponibili e firmare un contratto con una scuderia. Al contrario del precedente capitolo, tutto risulta meglio strutturato, facendo in modo di far provare al giocatore un reale senso di progressione e accrescimento personale. Prima di arrivare a guidare i bolidi di maggior prestigio come LMP1 e Hypercar, si dovrà partire infatti dal basso, accumulando esperienza e sbloccando via via tornei più prestigiosi. Una volta conclusi i tornei principali, si sbloccheranno, di volta in volta, nuovi eventi speciali e tornei inerenti alle diverse case costruttrici, che ampliano ancor di più l'esperienza. Se tutto questo invoglia ad andare avanti, diventando sempre più un pilota provetto, è il contorno che stona alquanto: qualche email del team, nessun filmato particolare minano un po' l'esperienza, abbassando il livello di immedesimazione. Questa, come anche il single player vero e proprio, è ampiamente personalizzabile in modo che ogni videogiocatore possa cucirsi addosso l'intero titolo: scelta delle prove da effettuare prima della gara, meteo e orario con inoltre non solo l'IA degli avversari ma anche la loro aggressività in pista e il livello di danni subiti dalla vettura. L'esperienza è quindi personalizzabile su misura e chiunque, dallo sprovveduto al pro, può approcciare *Project CARS 2* come meglio crede.

Anche il **multiplayer** gode di tutti questi settaggi e si presenta come una delle esperienze più complete del settore. Oltre alle classiche gare e campionati sono disponibili modalità di condivisione sui vari social, trasmissioni streaming e partecipazione ad eventi ufficiali, dove si sfidano i migliori piloti al mondo. Utilissima anche la modalità **Test Privato**, in cui possiamo guidare ogni auto su ogni circuito, che serve, non solo a migliorare l'affinità con i vari tracciati ma anche per sviluppare nuovi e più precisi assetti che potremo salvare e utilizzare successivamente.

Tutto questo però deve anche essere sorretto da una grande varietà di contenuti e il secondo

capitolo fortunatamente ci riesce dando la possibilità di salire a bordo di **182 vetture** appartenenti a **38 brand** diversi compresa, da quest'anno, anche **Ferrari**. Si passa da vetture di tutti giorni a super leggere, passando ai mostri del **Gruppo C** degli anni '80 e '90. Per i tracciati siamo su livelli altissimi in fatto di varietà: **63 tracciati** con ogni variabile pensabile; questo porta il numero all'incredibile cifra di **146 piste disponibili**, tra cui alcuni realizzati dalla fantasia degli sviluppatori e il resto scannerizzando le piste ufficiali con l'utilizzo di droni e laser, come Mount Panorama o il circuito de La Sarthe.

L'offerta è dunque varia e appagante: gli eleganti menù ci accompagnano in ogni evento in modo chiaro e soprattutto intuitivo. Una volta entrati in gioco ogni nostra fantasia motoristica può essere esaudita.



Terra, acqua, fango e ghiaccio

La varietà che si respira tra i menù è poi percepita anche in pista: in gara potremo ritrovarci in una miriade di situazioni diverse, a cominciare dal **meteo dinamico** che può determinare un dolce trionfo o una bruciante sconfitta. Questo elemento è probabilmente il migliore presente su piazza e unito al preciso lavoro e studio su tutti i tracciati disponibili, grazie al **Live Tracking 3.0**, **le piste risentiranno di ogni piccolo cambiamento di temperatura e condizione climatica**, diventando il più delle volte un altro avversario con cui competere. Le piste sono letteralmente vive e influiscono ovviamente sulla dinamica della nostra vettura. Durante la pioggia - come avvenuto per *Forza Motorsport 6* - si formeranno pozzanghere che non saranno un semplice abbellimento ma che avranno una loro profondità, mettendo a rischio, una volta prese, una gara. L'**aquaplaning** è quindi una realtà, e una variabile in più da gestire.

Project CARS 2 punta a essere un simulatore: quindi niente vie di mezzo, visibile già dalla sconfinata possibilità di impostazioni che possiamo regolare sulla vettura. Quello che impressiona di più è il

comportamento e la **fisica degli pneumatici**, uno dei fiori all'occhiello della produzione: la loro temperatura e mescola influenzerà in modo sostanziale l'andamento dell'auto per cui, il loro monitoraggio è necessario se si vogliono evitare brutte sorprese.

Una volta scesi in pista, dunque, molto dipenderà da noi, dalla nostra capacità di adattamento e dalla nostra pazienza. Affondare subito il colpo, facendo un sorpasso, può a volte risultare controproducente, non solo per il rischio di incidenti, ma anche per il rischio di un eccessivo consumo di gomme e stress meccanico.

Anche gli avversari non staranno di certo a guardare e tenteranno non solo di sorpassarvi, ma cercheranno di dare battaglia a chiunque sia in pista, provando traiettorie diverse e commettendo anche errori. Il loro comportamento, migliorato sicuramente rispetto all'originale *Project CARS*, è sicuramente stimolante ma anche causa di fin troppi trapianti di fegato: non si capisce come in alcuni frangenti, soprattutto in piste strette come Monaco, gli avversari ci infilino senza motivo, mentre magari stiamo facendo un tornante a 50 KM/h, danneggiandoci reciprocamente. Non sono previsti rewind di alcun tipo per cui potrete accettare la resa e ritirarvi oppure riavviare la gara. Migliorata - finalmente - anche la **gestione delle penalità**, più oneste, e la **risposta ai comandi** su Joypad.

Il **lavoro fatto sulle vetture** è di ottima fattura per la maggior parte, dove spiccano i modelli stradali, e vetture a ruote coperte da gara. Portare le auto al limite - con tutti gli aiuti di fabbrica o disattivati - sarà una bella sfida, ma fortunatamente appagante. Risulta incredibile invece come alcune vetture appaiano completamente ingovernabili in certe condizioni, come se non fossero completamente ottimizzate ai cambiamenti del clima, ed è davvero un peccato, visto che alcune gare saranno pesantemente influenzate da questo fattore. Si spera in qualche aggiornamento futuro, per sistemare tali mancanze.

Una delle novità introdotte riguarda anche la possibilità di guidare su **piste sterrate e innevate**, con l'ingresso di nuove tipologie di auto come le **RallyCross**: sono vetture da rally ulteriormente potenziate ed estremamente divertenti da guidare. Anche qui, il comportamento delle vetture risente in maniera credibile al tipo di terreno per cui, guidando ad esempio una super car su ghiaccio, saremo a volte costretti a togliere le mani dal volante per pregare, visto che ogni drastico cambiamento di direzione ci porterà verso le barriere. È fondamentale dosare perfettamente gas e freno oltre alle sterzate, se si vuole arrivare in fondo vivi. Sullo sterrato - un po' più permissivo - la musica è quasi la stessa, ma saremo più liberi di fare qualche derapata controllata, sporcando con orgoglio la nostra vettura.



Bello e possibile

È bello poter parlare di un titolo che fa sfoggio della **potenza tecnica** e che, al contempo, è anche usufruibile dalla maggior parte dei PC in commercio. Se c'è una cosa che quest'anno non si può criticare a **Slightly Mad Studios** è il lavoro sull'ottimizzazione, che rende *Project CARS 2* uno dei titoli migliori da questo punto di vista. Il **Madness Engine**, già utilizzato dai tempi di *Need for Speed Shift*, ha raggiunto la sua piena maturità, regalando una delle migliori esperienze visive del momento. I modelli delle auto sono deliziosi, modellati fino ai minimi dettagli, sia all'esterno che all'interno. Soprattutto dentro le vetture si apprezza la cura con cui si è cercato di ricreare il più fedelmente possibile la strumentazione, volante, bocchette d'areazione, che ci proiettano all'interno del nostro bolide preferito. Da segnalare qualche piccola sbavatura in qualche modello, probabilmente importato dal precedente capitolo con e texture a volte non all'altezza, soprattutto per quanto concerne le livree. Ottimo lavoro invece per i vari **shader** utilizzati: tutti i materiali rispondono in maniera realistica al contesto e alle varie condizioni climatiche. Comparto luci davvero ottimo e filtri che fanno il loro lavoro regalano un gioco pulito e di qualità.

Uno dei punti forti è **la resa del clima variabile** che, come detto, spazia da sole a tempeste di pioggia e neve. Tutte le piste rispondono egregiamente al cambiamento di temperatura e aderenza, grazie anche al **Live Tracking 3.0**, caratteristica che aiuta a determinare una verosimile risposta fisica del veicolo. Anche tutti i tracciati godono della bellezza del motore grafico, con tanti dettagli su pista anche se con elementi altalenanti, soprattutto nei circuiti cittadini. La fisica risulta aggiornata e più credibile, anche se alcune volte gli esiti degli impatti non risultano proprio realistici. I danni alle auto sempre di buon livello: ogni vettura è completamente distruttibile, a differenza della concorrenza.

Grande lavoro e soprattutto, grande passo avanti rispetto al capitolo precedente, è stato fatto nel **campionamento dei suoni** delle vetture, non solo per i vari rombi di motore, ma anche per i suoni contestuali come ghiaia depositata sul fondo della vettura, fruscii aerodinamici, etc.

L'audio è avvolgente e contestualizzato anche alla visuale che stiamo utilizzando: se siamo all'interno del casco del pilota, tutto diventerà ovattato, regalando un ottimo senso di immedesimazione. Musiche dei menù che riprendono quando visto nei titoli precedenti, con un misto di orchestrale e rock creano un'atmosfera quasi aulica ma che, tutto sommato, funziona.

Gioco completamente tradotto in italiano tranne le voci, tra cui quella del nostro ingegnere di pista, utile a comunicarci distacchi dagli avversari e altre informazioni utili. Il tutto avviene - qualora non si conosca bene l'inglese - per mezzo di sottotitoli che a volte, possono distrarre dalla guida.



In conclusione

Project CARS 2 riesce nell'intento di evolversi e migliorarsi, diventando un acerrimo concorrente per gli altri racing game. Tutto è stato rinnovato, a partire dalla carriera, completa e contornata da una grandissima varietà di situazioni, offerte in primis dall'impressionante meteo dinamico e dal Live Tracking 3.0. Ogni gara sarà una storia unica e un evento il più fedele possibile alla controparte reale. Una gioia per gli occhi e per le mani degli appassionati, ma anche un perfetto titolo per cominciare a saggiare l'ebbrezza della velocità.

Purtroppo, una mancanza di reale coinvolgimento durante la carriera e qualche piccola distrazione - per così dire - sugli impatti e intelligenza artificiale, mina leggermente l'esperienza, ma il titolo **Slightly Mad Studios** rimane comunque uno dei migliori esponenti di genere del momento.

Genomia (Tech Demo Alpha)

Da qualche anno a questa parte, anche il nostro paese comincia a dire la propria nel mondo videoludico, proponendo titoli ricercati e, in qualche caso, di successo. Abbiamo già parlato di come [l'Italia si sia evoluta negli ultimi anni](#) e di come [alcune software house stiano crescendo](#), cercando di portare titoli all'altezza della concorrenza. Oggi è il turno di **Evocentrica** e del suo **Genomia, platform 2.5D** con elementi da **rhythm game**. La versione testata è una **Tech Demo Alpha**, per cui abbastanza lontana da quello che sarà il gioco finale; in ogni caso le linee guida sembrano già tracciate per cui possiamo già ricavarne delle prime impressioni.

Gli alieni siamo noi

Tra i punti cardine del titolo sembra esserci **un'attenta stesura della trama**, ricca di elementi diversi e soprattutto costellata di una buona crescita e caratterizzazione dei personaggi, dialoghi contestuali e scelte morali che andranno a modificare alcuni intrecci narrativi. Dalla breve alpha provata, tutto questo viene fuori molto parzialmente: solo una manciata di dialoghi tra **Artico** e **Naida**, i protagonisti di questa demo, daranno modo di saggiare una base di narrazione, buona comunque per ricavare alcune indicazioni.

Una cosa che salta all'occhio è la **diversa caratterizzazione** di entrambi i personaggi, Artico dalla spiccata intelligenza ma probabilmente più immaturo ed egoista, Naida più consapevole di se stessa ma tendente alla presunzione. I dialoghi tra i due cambieranno in base al personaggio scelto, e fanno intravedere una **lore** che si spera sia approfondita nel gioco finale.

Le caratteristiche di Artico e Naida non si fermano però soltanto alla caratterizzazione psicologica e caratteriale: le differenze si faranno notare in termini di gameplay in quanto Naida sarà in grado di saltare più agilmente ma con il malus di correre più lentamente. Del tutto speculare Artico che sembra essere anche più resistente ai danni, anche se si tratta di una pura impressione.

Insomma, la demo provata lascia molto all'immaginazione, basata soprattutto sull'intenzione degli sviluppatori. Se tale idee verranno confermate potremmo trovarci un titolo molto profondo e probabilmente con un'alta percentuale di rigiocabilità.



Ho il ritmo nei fluidi

Ma veniamo al gameplay puro e semplice. Tutto si basa esclusivamente su due componenti: l'utilizzo e la **miscela tra i fluidi** e i **combattimenti ritmati** contro i vari nemici. Ma andiamo con ordine.

I fluidi sono una componente essenziale degli alieni di cui prendiamo i comandi; sono suddivise in quattro tipologie, evidenziati da altrettanti colori: **Blu per l'intelligenza**, **giallo per il coraggio**, **rosso per l'indole violenta** e infine **verde per la capacità di ingannare**. Questi prenderanno le sembianze dei filamenti di DNA della loro specie, i **Dermonoidi**, che, attraverso una macchina chiamata per l'appunto **Genomia**, sono in grado di gestire indipendentemente tali feature. Purtroppo non abbiamo avuto modo di testare tutto ciò, nonostante i menù appositi.

Questi quattro fluidi consentono inoltre di generare altrettanti poteri diversi che saranno utili in caso di aperto combattimento, premendo il tasto digitale corrispondente: il **coraggio** ci permetterà di **generare uno scudo**, l'**intelligenza** di **rallentare i colpi** nemici mentre, gli altri due, una **sfera distruttrice generata dalla violenza** e **diventare invisibili dall'inganno**.

Questi poteri consumeranno di volta in volta i vari fluidi che, una volta prosciugati, renderanno il nostro personaggio debilitato e non più in grado di correre e di compiere lunghi salti. Proprio questo è uno degli aspetti che probabilmente richiede maggior lavoro e studio: se da un lato la scelta di far stancare Artico o Naida risulta molto appropriata, dall'altro questo aspetto si scontra con le esigenze di gameplay in quanto, molto spesso, ci si ritroverà in zone in cui l'unico modo per uscirne è compiere dei salti che per il personaggio risultano impossibili. Il level design in questo caso mal si sposa con questa idea, e rischia di diventare un po' il cane che si morde la coda.

Dicevamo della caratteristica di rhythm game, la quale è il cuore del **combat sistem** del gioco: una volta incrociato il nemico di turno, si avvierà una sorta di minigioco in cui saremo avvolti da degli scudi energetici concentrici i grado di assorbire i colpi dei nemici ma se - e solo se - saremo in grado di premere i corrispettivi tasti col giusto tempismo. I colpi inferti dai nemici sono assimilabili a forme energetiche in grado di prosciugare i nostri fluidi, e quindi evitare di farsi colpire sarà

fondamentale se non si vuole rimanerne a secco.

I nemici sono abbastanza vari e il modo in cui ci affronteranno sarà determinato da loro caratteristiche intrinseche: velocità d'attacco, movimenti, e potenza di fuoco dunque ci costringeranno ad adattarci decidendo se usare o meno i poteri a disposizione oppure se evitare di combattere qualora ce ne sia la possibilità. È un sistema che lascia però alcune perplessità, in quanto non sembra sempre ben amalgamato col resto: controbattere i colpi non di rado sembra un'operazione casuale, non sorretta da un ferreo rapporto di logica o di causa-effetto individuabile dal giocatore, tanto da poter combattere a tratti senza guardare lo schermo e vincere ugualmente. Su questo aspetto probabilmente lo sviluppatore dovrà certamente lavorare, al fine di non far risultare gli scontri forzati e più un fastidio che una reale sfida.

Genomia, in ogni caso, ha anche un interessante lato **platform** e questo aspetto sembra ben studiato: la piccola mappa provata permette di affrontare diversi percorsi utili magari a raccogliere risorse oppure per eludere nemici potenti. Il percorso potrebbe essere intervallato anche da piccoli enigmi ambientali, ma questo aspetto sarà da approfondire in seguito. Non si presenta affatto come un gioco semplice: le morti (ammesso che lo siano) saranno frequenti e bisognerà dosare bene fluidi ed energie per riuscire ad avere la meglio.



Vecchio e nuovo

Genomia è un titolo che sfrutta **Unity**, un motore non particolarmente potente, ma comunque adattabile alle diverse esigenze a partire dalla **gestione della telecamera** (del tutto automatica) che molte volte ci aiuterà a capire come muoverci sulla mappa, allontanandosi e cambiando prospettiva. Questo non solo, come detto, permette un attento sguardo d'insieme ma anche di rendere tutto ciò che vediamo a schermo più vario e soprattutto vivo.

L'ambiente di gioco gode di una discreta modellazione, contornata da texture che a volte si ripetono

più del dovuto e che peccano di dettaglio. Nonostante ciò, la visione d'insieme risulta ampiamente godibile, con una buona varietà di sfondi ed elementi che arricchiscono la mappa. Probabilmente è proprio la componente artistica a far uscire fuori questo titolo dalla monotonia, probabilmente legata a elementi di lore che - speriamo - siano ben implementati.

Da segnalare - anche se ricordo che ci troviamo nel contesto di una tech demo alpha - **qualche bug e glitch** fastidiosi, come ad esempio il **freeze** del gioco saltando in prossimità dei computer e movimenti, soprattutto durante il salto, che non sempre risultano precisi.



In conclusione

Genomia è un prodotto in divenire con molte buone idee alla base, tra cui una solida struttura narrativa e il sistema dei fluidi, elementi che, se verranno sviluppati a dovere, daranno a **Evocentrica** buone soddisfazioni. Su altri aspetti che dicevamo bisogna certamente lavorare, e serviranno ulteriori prove approfondite delle prossime versioni per sapere se tutto sta andando nel verso giusto. Noi saremo ben lieti di seguire questa nuova software house romana, sperando che **Genomia** mostri in futuro il suo indiscusso potenziale.

Gli sviluppatori di Machinarium svelano il primo trailer di Chuchel

La casa di sviluppo **Amanita Design**, conosciuta principalmente per *Machinarium* e *Botanicula*, ci ha stuzzicato lo scorso Novembre con un progetto intitolato *Chuchel* e di recente lo studio ha pubblicato il primo trailer per il gioco.

Chuchel è un gioco **comedy puzzle-adventure** caratterizzato dagli iconici disegni fatti a mano tipici dello studio e il trailer, che può essere visionato qua sotto, mostra una piccola creatura che insegue una ciliegia in un mondo pieno di personaggi strani e affascinanti.

Il rilascio di *Chuchel* è previsto per i primi mesi del 2018 su **Android, iOS, Mac e PC**.