

[Moon Studios mostra miglorie nei tool di sviluppo di Ori and the Will of the Wisps](#)

Ori and the Will of the Wisps, titolo annunciato per **Xbox One** e **PC** durante la conferenza **Microsoft** allo scorso **E3** non ha ancora una data di rilascio, ma i produttori tengono a far sapere ai fan che lo sviluppo è tutt'altro che accantonato. **Moon Studios** ha infatti pubblicato un video su YouTube (visibile in basso) dove viene mostrato cosa c'è dietro la creazione del trailer di gioco, degli incontri coi vari personaggi e delle battaglie contro i boss.

Una mossa decisamente interessante, capace di attirare sia l'attenzione dei fan che aspettano con trepidazione una data di uscita che quella di tutti coloro che operano nel campo - o sono comunque appassionati - del game development, essendo spiegato nel video che il programma usato **offre la più completa interattività** e che quindi permette agli sviluppatori di lavorare in modo efficiente, ma soprattutto veloce; alcuni esempi dimostrano infatti come sia semplice modificare varie caratteristiche mentre le scene di gioco sono in corso.

Sembra inoltre che la produzione di questo titolo abbia fatto entrare alla Moon Studios un nuovo dipendente di nome **Milton Guasti**. Precedentemente alle prese con un fan remake di *Metroid 2*, lo scorso agosto il ragazzo si è unito al team per dedicarsi al level design di *Ori and the Will of the Wisps*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGXzRuVmNSVHpZNjQlMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0U1M0MlMkZpZnJhbWU1M0U
=